

КАРТОТЕКА
ПОДВИЖНЫХ ИГР ПО ВОЗРАСТАМ

Мл. гр.

ВОРОБЫШКИ И КОТ

Дети стоят вдоль стены на кубах, в обручах или на скамейках. Это воробышки на крыше или в гнёздах. В стороне сидит кошка, роль которой выполняет ребёнок или взрослый. «Воробышки полетели», - говорит воспитатель. Дети прыгивают со скамейки, отводят руки в стороны – воробышки машут крыльями – и бегают врассыпную по всей комнате. Кошка просыпается, произносит «мяу – мяу» и бежит за воробышками. Дети должны быстро улечь в гнёздышки, заняв свои места. Пойманных воробышков кошка отводит к себе в дом (они пропускают одно повторение игры). Игра повторяется 3-4 раза.

Мл. гр.

МЫ ТОПАЕМ НОГАМИ, МЫ ХЛОПАЕМ РУКАМИ

Играющие дети становятся в круг на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Воспитатель медленно читает стихотворение, дети действуют согласно его содержанию.

«Мы топаем ногами,
Мы хлопаем руками,
Киваем головами.
Мы руки поднимаем,
Мы руки опускаем,
Мы руки подаём».

Дети соединяют руки, образуя круг.
«И бегаем и бегаем,
И бегаем кругом».

Все бегут, воспитатель говорит: «Стой!». Малыши останавливаются. Игра повторяется.

Мл. гр. ПТИЧКИ В ГНЁЗДЫШКАХ В разных концах зала устраивается 3-4 гнезда из обручей большого диаметра или другого оборудования. Дети – птички размещаются в гнёздах. По сигналу воспитателя они вылетают из гнёзд, перешагивают или перепрыгивают через препятствие и разбегаются по всей площадке. Воспитатель кормит птиц то на одной, то на другой стороне площадки: дети присаживаются на корточки, постукивая кончиками пальцев по коленям, - клюют зёрна. Затем вновь бегаю. По сигналу «птички в гнёзда» дети убегают в свои домики. Игра повторяется 4-5 раз. При проведении данной игры важно, чтобы педагог, умело чередовал двигательную активность и отдых детей.	Мл. гр. НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ У детей в руках платочки разных цветов. В разных углах зала цветные флажки на подставках. По сигналу «идите гулять» дети расходятся по площадке, по сигналу «найди свой цвет» бегут к флажку соответствующего цвета. Флажки можно менять местами.
Мл. гр. МЫШИ В КЛАДОВОЙ Дети – мыши сидят в норках – на стульях или на скамейках, расположенных вдоль стены зала или по одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута верёвка на высоте 40-50см.- это кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка – воспитатель. Кошка засыпает и мыши бегут в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются и как будто грызут сухарики. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Они убегают в норки (кошка не ловит мышей, а только делает вид, что хочет поймать их). Игра повторяется 3-4 раза. После неоднократного проведения игры роль кошки исполняет ребёнок.	Мл. гр. БЕГИТЕ КО МНЕ Цель игры: научить детей действовать по сигналу педагога, бегать в прямом направлении одновременно всей группой или подгруппой. Воспитатель предлагает детям встать к стене или с одной стороны площадки так, чтобы не мешать друг другу, а сам переходит на противоположную сторону и говорит: «Лужи высохли. Ура! Выбегайте со двора». Приветливо зовёт детей, широко раскрыв руки. Когда дети соберутся, педагог переходит на другую сторону и вновь зовёт детей к себе. Игра повторяется 3-4 раза. Перед началом игры воспитатель напоминает, что бежать можно только после произнесённых слов «выбегайте со двора».

Мл. гр. НАЙДИ СВОЙ ДОМИК Дети выбирают себе место для домика по одному или в паре. По сигналу воспитателя «утро, всем гулять пора» расходятся группами, парами или по одному, кто куда хочет. По сигналу «ночь настала, спать пора», бегут в свои домики. Игра повторяется 3-4 раза.	Мл. гр. ПТИЧКА И ПТЕНЧИКИ «Я буду птица, а вы мои птенчики», - говорит воспитатель, чертит большой круг или выкладывает круг из шнура. «Вот какое большое гнездо у нас. Залетайте в него». Дети входят в круг и присаживаются на корточки. «Полетели птенчики зёрнышки искать», - говорит воспитатель. Птенчики выпрыгивают из гнезда и летают по всей площадке, птица – мама летает вместе с ними. По сигналу «полетели, птенчики домой» все бегут в круг. Игра повторяется несколько раз.
Мл. гр. ПОЕЗД Дети строятся в колонну. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные вагоны. Воспитатель даёт сигнал, например флажком. Паровоз гудит и дети начинают медленно двигаться вперёд (без сцепления), затем быстрее, переходят на бег (произносят «чух - чух - чух». «Поезд подъезжает к станции», - говорит воспитатель. Все постепенно замедляют шаг и останавливаются. Можно обыгрывать скорость движения с горы и в гору. Изменять направление движения поезда.	Мл. гр. КРОЛИКИ На одной стороне площадки ставятся дуги или кладутся обручи (клетки кроликов). На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа, на стуле сидит воспитатель. Между домом и «клетками» кроликов – луг. 4-5 детей становятся в обруч или за дугу (кролики сидят в клетках). Сторож подходит к клеткам и выпускает кроликов. «Погуляйте, поешьте травки», - говорит воспитатель. Кролики подлезают под дугой или перешагивают через обруч, бегают, прыгают, кушают. «Бегите в клетки», - говорит сторож. Кролики убегают, каждый возвращается в свою клетку. Затем сторож вновь выпускает кроликов, и игра повторяется.

Мл. гр. ПО РОВНЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ Воспитатель предлагает детям построиться в колонну друг за другом и пойти погулять. По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке, Шагают наши ножки: Раз, два, раз, два. По камешкам, по камешкам, В ямку – бух. Дети идут, на слова «по камешкам, по камешкам» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперёд на слова «в ямку – бух», присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы», - говорит воспитатель, и дети поднимаются. Игра повторяется.	Мл. гр. ТРАМВАЙ Дети стоят вдоль стены зала в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они берутся за шнур, один ребёнок левой рукой, другой правой. Воспитатель исполняет роль светофора. Поднимает жёлтый флажок – приготовились, зелёный – поехали, красный – стоим. Если детей много, то можно устроить остановку, на которой часть детей ждёт прибытия трамвая. Когда трамвай подъезжает к остановке, он замедляет ход и останавливается; одни пассажиры выходят, другие – садятся. Можно организовать поездку на двух трамваях.
Мл. гр. ХОХЛАТКА Дети гуляют по залу или площадке. Воспитатель говорит: По дворику хохлатка С цыплятами идёт. Чуть мама зазеваётся, Шалят и разбегаются. Она к себе зовёт: Куда? Остановитесь! Куда, куда? Вернитесь! Не смейте убегать. Дети прибегают к воспитателю.	Мл. гр. КОНЬ Гоп – гоп – гоп Ты скачи в галоп. Ты лети, конь, скоро – скоро, Через реки, через горы, Всё в галоп, в галоп, в галоп Гоп – гоп – гоп. Дети скачут по кругу, имитируя бег лошадки. Тпру... Останавливаются

Мл. гр. СОВА Дети встают в круг, в центре сидит ребёнок или взрослый, он сова. В лесу темно. Все спят давно. Дети ходят по кругу, изображая спящих птиц. Одна сова не спит, Летит, кричит. Совушка – сова Большая голова, На суку сидит Головой вертит, Во все стороны глядит. Сова показывает «большую» голову – смотрит по сторонам. Да вдруг – как полетит! Дети убегают.	Мл. гр. ПТИЧКИ И АВТОМОБИЛЬ Прилетели птички Птички невелички Весело скакали Зёрнышки клевали Дети изображают птиц: летают, прыгают, клюют зёрна. Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, гудок гудит. Пип – пип – пип, посторонись! Дети убегают от автомобиля. Автомобиль изображает взрослый или ребёнок, может быть несколько автомобилей.
Мл. гр. ВОРОНЫ Дети выполняют движения в соответствии с текстом. Вот под ёлочкой зелёной, Скачут весело вороны Кар – кар – кар (громко) Дети «летают» изображая ворон. Целый день они кричали, Спать ребятам не давали Кар – кар - кар (громко). Только к ночи умолкали, И все вместе засыпали Кар – кар – кар (тихо). Дети останавливаются, присаживаются на корточки и закрывают глаза.	Мл. гр. ЛОХМАТЫЙ ПЁС Один из детей или взрослый изображает пса. Он располагается на противоположной стороне площадки или зала – ложится на пол, на вытянутые руки или садится на стул и закрывает глаза. Остальные играющие тихонько приближаются к нему, произнося слова. Вот лежит лохматый пёс, В лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно лежит, Не то дремлет, не то спит. Подойдём к нему, разбудим, И посмотри, что же будет. Дети начинают будить пса, он просыпается и громко лает, дети убегают.

Мл. гр. У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ На одной стороне зала стоят дети, на другой стороне «берлога медведя». Роль медведя выполняет взрослый или ребёнок. Воспитатель обращается к детям: «Пойдёмте гулять!» Произносятся слова и выполняются соответствующие движения. У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь не спит, На меня глядит Вос – ль: А потом как зарычит! Медведь рычит, дети убегают. 2 вариант: медведь должен кого-нибудь поймать до черты. Тогда тот, кого поймали, становится медведем.	Мл. гр. КОТ И МЫШИ На одной стороне зала или площадки натягивается верёвка (50см.) или раскладываются обручи – это дом мышей. На некотором расстоянии, на стуле располагается кот. Воспитатель говорит: «Кот мышей сторожит, Притворился, будто спит». Дети – мышки проползают под шнуром или вылезают из обручей и бегают по всему залу. Воспитатель приговаривает: «Тише мыши, не шумите И кота не разбудите». Дети бегают как можно тише (20-30сек.), воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Кот кричит: «МЯУ!» и бежит за мышами. Мышки прячутся в норки. 2 вариант: кот ловит одну мышку, тот, кого поймали, становится котом.
Мл. гр. ЗАЙЦЫ И ВОЛК Один ребенок или взрослый изображает волка и стоит в стороне, остальные дети зайцы. Волк отворачивается. Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения. Зайки скачут, скак, скак, скак, На зелёный, на лужок, Травку щиплют, кушают, Осторожно слушают Не идёт ли серый волк. Ах, идёт, зубами щелк. Волк поворачивается и рычит на зайцев, зайцы убегают в обозначенное место.	Ср. гр. ПАСТУХ И СТАДО Дети изображают стадо коров или овец и находятся в «хлеву» (за чертой или верёвкой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руке рожок. Он находится поодаль от стада. Воспитатель говорит: «Ранним - рано по утру Пастушок: ту – ру – ру - ру! А коровки в лад ему Затянули: му – му – му!» На слова «ту – ру – ру – ру» пастух играет в рожок, после слов «му – му – му», коровы мычат. Затем стадо идёт на зов пастуха. Через некоторое время пастух гонит стадо обратно. Выбирается новый пастух.

Ср. гр. КОТ ВАСИЛИЙ В середине стульчик, на нём сидит кот, вокруг него, взявшись за руки, стоят дети (это мыши). Воспитатель произносит слова: «Мыши водят хоровод На лежанке дремлет кот Тише мыши, не шумите И кота не разбудите Вот проснётся Васька кот Разобьёт весь хоровод». Мыши: « Тра – та – та, тра – та – та Не боимся мы кота!» Воспитатель: «Проснулся кот!» Кот: «МЯУ!» Дети убегают в установленное место.	Ср. гр. КОРШУН Выбирают наседку и коршуна. Остальные дети – цыплята. Н: Коршун, коршун, что ты делаешь? К: Ямочку копаю. Н: Что в ней ищешь? К: Камушек. Н: Зачем тебе камушек? К: Чтобы носик точить. Н: Зачем тебе носик точить? К: Чтобы твоих детушек клевать. Дети убегают в курятник. Наседка защищает своих цыплят, прогоняет коршуна
Ср. гр. ПТИЧКИ Дети делятся на 3-4 группы по 3-6 человек. Каждая группа имеет своё гнездышко (скамейка или обруч). Дети изображают птичек, сидящих в гнездышках. По слову «полетели» птички вылетают из гнезд, они летают, собирают червячков. По слову «домой» возвращаются в свои гнезда.	Ср.гр. ЛОВИ, БРОСАЙ, УПАСТЬ НЕ ДАВАЙ. Дети делятся на две команды, строятся в два круга. Выбирается капитан команды в каждом кругу, которому дается мяч. По команде воспитателя: «Лови, бросай, упасть не давай!», дети начинают перебрасывать мяч друг другу по кругу. Когда мяч достигает капитана команды, он поднимает его вверх. Чей мяч первым окажется вверху первым, та команда и победила.

Ср. Гр. КУРОЧКА ХОХЛАТКА Вышла курочка - хохлатка, С нею жёлтые цыплятки, Квохчет курочка: «Ко – ко, не ходите далеко». На скамейке у окошка Улеглась и дремлет кошка... Дети ходят по площадке, имитируя движения цыплят (клюют зернышки, пьют водичку). Ребёнок, изображающий кошку, сидит в стороне на стульчике с прикрытыми глазами. «Кошка глазки открывает. И цыпляток догоняет!» - говорит воспитатель. Кошка вскакивает и бежит за цыплятками, которые убегают в свой домик. Кого кошка поймала, выбывает из игры.	Ср. гр. УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ Дети становятся в круг, выбирается водящий, который стоит в центре круга с завязанными глазами. Дети идут по кругу, выполняя какое – либо движение, останавливаются: «Мы немножко поиграли, А теперь в кружок мы встали. Ты загадку отгадай, Кто позвал тебя – узнай. Воспитатель показывает на одного из играющих, который говорит: «Кто я?» Если водящий угадывает, они меняются местами. Если водящий не угадывает три раза подряд, выбирается другой водящий.
Ср. гр. ЗАПАДНЯ Дети становятся в два круга. Внутренний круг движется в одну сторону, внешний в другую. По сигналу оба круга останавливаются. Внутренний круг поднимает руки, дети из внешнего круга то вбегают, то выбегают из него. По команде воспитателя дети опускают руки. Дети, оказавшиеся в западне, соединяются с детьми внутреннего круга. Игра продолжается пока не останется три игрока.	Ср. гр. ЗАЙКИ В ОГОРОДЕ Выбираются три зайчика. Дети образуют круг – огород. Зайчики прыгают в огороде. По команде дети поднимают и опускают руки, а зайчики стараются проскочить под ними. Если какой – то заяка выскочит, то сам выбирает себе замену – нового зайчика. Целую ночь в огороде на грядке Зайцы играют в салочки, в прятки Бабушка утром придет за капустой, Батюшки, а в огороде - то пусто.

Ср. гр. САДОВНИК И ЦВЕТЫ Играющие (цветы), находятся на одной стороне площадки, а водящий (садовник) – на середине зала. Приближаясь к цветам, он произносит: «Я иду сорвать цветок, Из цветов сплести венок». Дети (цветы) отвечают: «Не хотим, чтоб нас срывали, И венки из нас сплетали. Мы хотим в саду остаться, Будут нами любоваться!» С последним словом дети бегут на другую сторону площадки. Садовник старается до кого – либо дотронуться (сорвать цветок). Кого задела, становится водящим.	Ст. гр. ЗАТЕЙНИКИ Выбирается водящий – затейник, который встаёт в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и произносят: «Ровным кругом друг за другом Мы идём за шагом шаг. Стой на месте! Дружно вместе Сделаем вот так...» Дети останавливаются, опускают руки, затейник показывает какое – либо движение, а дети повторяют его. Игра повторяется 3-4 раза с разными водящими.
Ст. гр. ОХОТНИКИ И ЗАЙЦЫ Из числа играющих выбираются два охотника, им выдаётся оружие, по три мягких мяча, остальные зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотников, на другой – дом зайцев. Охотники ходят по залу, делая вид, что ищут следы зайцев, а затем возвращаются к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из кустов и прыгают на двух ногах (или на правой и левой ноге поочерёдно) в разных направлениях. По сигналу: «Охотники!» - зайцы бегут в свои домики, а охотники бросают в них мячи. Те в кого они попали, считаются подстреленными, и подстреливший их охотник забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев, охотники меняются, но не из числа подстреленных.	Ст. гр. ХИТРАЯ ЛИСА Играющие дети стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, воспитатель обходит их с внешней стороны и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают сначала тихо, а потом громче: «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, выскакивает в центр круга и кричит: «Здесь я!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит: «В круг!» и игра возобновляется.

Ст. гр. СОВУШКА На одной стороне зала обозначается гнездо совышки. В гнезде сидит водящий – совышка. Остальные играющие изображают птиц, бабочек, жуков, мышек и т.д., они разбегаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» Играющие останавливаются на месте в той позе, в которой их застала ночь. Совышка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того кто пошевелился, уводит в своё гнездо. Воспитатель произносит: «День!» Все оживают и опять начинают двигаться. После двух вылетов на охоту, подчитывается количество пойманных. Выбирается другая совышка.	Ст. гр. МЫ, ВЫСЁЛЫЕ РЕБЯТА Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проводится черта. В центре площадки находится водящий. Играющие хором произносят: «Мы весёлые ребята, Любим бегать и скакать, Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три – лови!» После слов «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успел задеть, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой водящий. Игра повторяется 3-4 раза.
Ст. гр. МЫШЕЛОВКА 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, Всё погрызли, всё поели, Всюду лезут – вот напасть. Берегитесь же плутовки, Доберёмся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!» По окончании слов, 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 захлопнулась. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они становятся в круг и размер мышеловки увеличивается. Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.	Ст. гр. ГОРЕЛКИ Играющие встают в две колонны, взявшись за руки, впереди – водящий. Дети хором произносят: «Гори, гори, ясно Чтобы не погасло. Глянь на небо: Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!» С последним словом, стоящие в последней паре опускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от неё. Водящий пытается поймать одного из детей, прежде чем он успеет опять взяться за руки со своим партнёром. Если водящему удаётся это сделать, то он берётся за руки с пойманным, и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары ребёнок, становится водящим. Для увеличения двигательной активности, детей можно поставить в 2-3 колонны.

Ст. гр. ПЯТНАШКИ Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого – либо и запятнать. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подаёт команду: «Стой!» - игра останавливается, подсчитывается количество пойманных детей, и выбирается новый водящий.	Ст. гр. КАРУСЕЛЬ Дети образуют круг, держась за шнур правой или левой рукой, или просто держатся за руки. 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 кругом, кругом, Всё бегом, бегом, бегом. После того как дети пробегут 2-3 круга воспитатель останавливает их и подаёт сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом (или просто разворачивают корпус в другую сторону), 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!» Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на пол и расходятся по залу или площадке. Игра повторяется два раза.
Ст. гр. ГУСИ – ЛЕБЕДИ 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, выполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они гуляют 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: Серый волк под горой Не пускает нас домой. Зубы точит, съесть нас хочет! Пастух: Так летите, как хотите. Только крылья берегите! Гуси, расправив крылья (расставив в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных гусей. Затем выбираются новые, волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.	Ст. гр. КАРАСИ ИЩУКА Один ребёнок выбирается щукой, остальные играющие делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя: «Щука!» - ребёнок изображающий щуку, вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять своё место за кем-нибудь из играющих и присесть, спрятаться за камешком. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

Ст. гр. МЕДВЕДИ И ПЧЁЛЫ Играющие делятся на две группы: одна – медведи, другая – пчёлы. На одной стороне зала, находится улей, на противоположной, луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя, пчёлы вылетают из улья (слезают с гимнастических скамеек, стенок, кубов и т.д.), жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят, медведи вылезают из берлоги, забираются в ульи и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!», пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить (дотронутся рукой) медведей, которые стараются убежать и спрятаться в берлоге. Ужаленные медведи пропускают одну игру. После двух повторений игры дети меняются ролями.	Ст. гр. ВТОРОЙ ЛИШНИЙ Играющие становятся по кругу на расстоянии 1 метра, двое за кругом. По сигналу воспитателя один убегает, другой догоняет. Если удалось осалить бегущего, играющие меняются местами. Убегающий ребёнок может встать впереди любого стоящего в круге. Оставшийся лишним становится водящим, он должен осалить игрока, который только что преследовал вставшего впереди. Запрещается пробегать через круг.
Ст. гр. ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ Играющие дети распределяются по парам и парами образуют круг – дистанция между парами 4 шага. Выбирается два игрока: убегающий и догоняющий. Они бегут в любом направлении. Убегающий может пристроиться к любой паре, с любой стороны, оставшийся лишним ребёнок становится убегающим.	Ст. гр. СТОП Дети встают в шеренгу на одном конце, водящий спиной к детям на другом. Водящий говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» Во время произнесения водящим слов, дети идут к водящему. После слова «Стоп!», они должны остановиться. Водящий быстро оглядывается, смотрит, кто из детей не успел остановиться, или сделал движение, отправляется обратно за исходную черту. После водящий снова произносит слова, пока играющему не удастся приблизиться к нему и запятнать его раньше чем он оглянется. После этого все играющие бегут за черту, а водящий старается кого-нибудь запятнать

Ст. гр. МЯЧ СРЕДНЕМУ Играющие дети делятся на 3-4 команды. Игроки каждой команды становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середине каждого круга становится водящий с мячом. По сигналу он бросает мяч одному из играющих и получив обратно, бросает его следующему. Получив мяч от последнего, поднимает руки вверх. Побеждает та команда, чей водящий первым поднял мяч.	Ст. гр. САЛКИ В ДВА КРУГА Дети образуют два круга: внутренний и внешний, двигаются боковым галопом в противоположных направлениях. По сигналу останавливаются, все играющие внутреннего круга, стараются осалить игроков стоящих во внешнем круге раньше, чем они успеют присесть. Игра повторяется. Каждый круг движется боковым галопом в другую сторону. Правила: ловить и приседать после сигнала, после подсчёта пойманные встают во внутренний круг.
Ст.гр. У КОГО МЯЧ Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центр круга, а остальные плотно придвигаются друг к другу, руки у всех за спиной. Воспитатель даёт кому – либо мяч (диаметр 6-8 мм.) дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать у кого мяч. «Руки!» - и тот к кому обращаются, должен выставить вперёд обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берёт мяч и становится в круг, а тот у кого найден мяч, начинает водить. Игра повторяется 2-3 раза.	Ст. гр. ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНИИ Дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные. Первые в колоннах стоят перед чертой (исходная линия) на расстоянии 4-5 м. от гимнастической стенки. На каждом пролёте гимнастической стенки на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя, дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает того, кто быстрее всех выполнил задание. Потом снова даётся сигнал и бежит следующая группа детей и т.д. В конце игры воспитатель отмечает ту колонну детей, которые быстрее справились с заданием, т.е. ловко забрались и позвонили в колокольчик. При лазанье по гимнастической стенке обращается внимание на то, чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали, а сходили с последней рейки гимнастической стенки. При проведении данной игры воспитатель обязательной осуществляет страховку детей.

Ст. гр. ЛОВИШКИ – ПЕРЕБЕЖКИ Дети стоят за чертой на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проведена черта. Сбоку стоит ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит (задевает их рукой), прежде чем они успевают пересечь черту. Проводится подсчёт пойманных, и игра повторяется. После двух-трёх перебежек, выбирается другой ловишка, из числа наиболее ловких, и быстрых ребят, которые не были пойманы.	Ст. гр. ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – пособия, на которые можно «залететь» (гимнастические скамейки, кубы) – это деревья. По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу. На сигнал «Буря!» - бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произносит: «Буря прекратилась!» - дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу. Игра повторяется.
Ст. гр. С КОЧКИ НА КОЧКУ Воспитатель выкладывает в шахматном порядке, плоские обручи (6-8 шт. в две линии). Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок выпрыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок и т.д. Побеждает команда, быстро и правильно перебравшаяся на другой берег. Игра повторяется 2-3 раза.	Ст. гр. БЫСТРО ВОЗМИ Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют какое – либо движение вокруг предметов (кубики, шишки, платочки и т.д.), которых должно быть на один или два меньше. На сигнал: «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2-3 раза.

Ст. гр. УДОЧКА Играющие дети стоят по кругу, в центре – воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку по кругу над самым полом, а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Сделав 2-3 круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывает количество задевших за мешочек и даются необходимые указания по выполнению прыжков.	Ст. гр. НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ Воспитатель, заранее прячет какой – либо предмет и предлагает его найти. Тот, кто увидел, подходит к воспитателю и тихонько говорит, где увидел предмет. Когда большинство детей справятся с заданием, педагог отмечает тех, кто оказался самым внимательным.
Ст. гр. НЕ ПОПАДИСЬ Играющие дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре – двое водящих. По сигналу воспитателя, дети прыгают на двух ногах в круг и из круга (выпрыгивают по мере приближения ловишек). Кого успели запятнать, получает штрафное очко. Через 40-5-сек. Игра останавливается, подсчитываются проигравшие, и игра повторяется с новыми водящими.	Подг. гр. ВОЛК ВО РВУ Посредине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100 см. одна от другой – это ров. По краям площадки на расстоянии 1-2 шагов от её границ очерчиваются дома коз. Из числа играющих выбирается волк, остальные изображают коз. Все козы располагаются в одном из домов. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя: «Волк во рву!» - козы бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных коз волк отводит в сторону. Затем воспитатель снова говорит: «Волк во рву!» - козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. После 3-4 перебежек все пойманные козы возвращаются в свой дом, и выбирается другой волк, но не из числа пойманных.

Подг. гр. ЛОВИШКИ С ЛЕНТАМИ Играющие дети становятся в круг, выбирают ловишку. Все кроме ловишки получают цветную ленточку, которую закладывают сзади за пояс. Ловишка встаёт в центре круга. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – беги, лови!». Дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими стараясь вытянуть ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три, в круг скорей беги!», дети строятся в круг, а ловишка подсчитывает количество собранных лент, затем возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.	Подг. гр. ДЕНЬ И НОЧЬ Участники игры делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посередине проводится ещё одна черта. На расстоянии одного шага от неё выстраиваются команды спиной друг к другу. Воспитатель говорит: «Приготовитесь!» - а затем даёт сигнал той команде, которая должна ловить. Если воспитатель сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, но только до границы дома убегающих. Подсчитывается количество пойманных детей, затем команды снова выстраиваются и ждут следующего сигнала. Игра повторяется 4-6 раз. Воспитатель может называть одну команду два раза подряд, но в общей сложности каждая команда должна ловить одинаковое число раз. Выигрывает та команда, которая поймает больше детей.
Подг. гр. КРАСКИ Играющие дети сидят на стульях или скамейках. Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук!» «Кто там!» - спрашивает продавец. Покупатель называет своё имя. «Зачем пришёл?» - «За краской». - «За какой?» - «За красной (синей, жёлтой...)». Покупатель называет любой цвет. Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель её догоняет. Поймав «краску», он отводит её в условленное место, игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зелёной...) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до установленного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока все краски не будут куплены.	Подг. гр. УСПЕЙ ЗАНЯТЬ МЕСТО Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два каких – либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Водящий старается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места ребёнок водит.

Подг.гр. ДВА МОРОЗА На противоположных сторонах площадки (зала) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 20-30 шагов (12-15м.). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбирается двое водящих, которые становятся посредине площадки между домами, лицом к детям, это Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос. По сигналу воспитателя: «Начинайте!» - оба мороза говорят: «Мы два брата 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 слов «мороз», все играющие перебегают в дом на противоположной стороне, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются там, где их коснулись рукой, и там стоят до окончания перебежки. Замороженных подсчитывают, после чего они присоединяются к остальным играющим. Перебежки повторяются 3-4 раза. После подсчёта общего числа замороженных детей выбираются (при помощи считалки) новые Морозы, и игра возобновляется. В конце игры подводится итог, какая пара Морозов заморозила большее число играющих.	ХРОМАЯ КУРИЦА (туркменская игра) На расстоянии 8 – 10 метров, проводятся две параллельные линии. Это старт и финиш. Все игроки разбиваются на тройки. Два крайних игрока каждой тройки берутся за руки, а средний игрок закидывает левую ногу за руки своих товарищей. По сигналу все тройки бегут к финишу, при этом среднему игроку приходится скакать на одной ноге, слегка опираясь на плечи друзей. Тройка детей, прибежавшая к финишу раньше других, выигрывает. Правила игры: если средний игрок во время бега коснётся пола, то его тройка проигрывает. Среднему игроку запрещается виснуть на плечах товарищей
Подг. гр. ТРИ ДВИЖЕНИЯ Играющие дети образуют полукруг. Воспитатель показывает три какие-либо движения. Играющие запоминают номер каждого упражнения и его выполнение. Воспитатель показывает одно движение, называя номер другого. Играющие должны выполнять то движение, номер которого назван, а не то которое показывается.	Подг. гр. У КОГО ДЛИННЫЙ ХВОСТ Дети встают в круг. Они должны при названии животного, у которого длинный хвост поднять правую руку вверх, или выполнить какое – либо другое движение.

Подг. гр. КОГО НАЗВАЛИ, ТОТ И ЛОВИ Дети ходят, бегают, прыгают по площадке. Воспитатель находится среди детей, держит в руке большой мяч. Воспитатель называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный подбегает, ловит мяч и бросает его вверх, называя имя другого играющего, который подбегает и ловит мяч и т.д.	Подг. гр. МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ Из числа играющих детей выбирается водящий. Остальные встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своём месте кружок. Водящий идёт вокруг играющих «змейкой», при этом те дети, которым он скажет: «Море волнуется», - встают за ним, постепенно образуя цепочку. Так цепочкой они ещё немного ходят или бегают. Неожиданно водящий говорит: «Море спокойно», - все опускают руки и бегут занимать какой – либо кружок. Тот, кто останется без кружка, становится водящим, и игра повторяется. Воспитатель следит, чтобы цепочка двигалась «змейкой», не пропуская ни одного кружка.
Подг. гр. ЗАЙЦЫ И ВОЛК Волк – водящий, он должен спрятаться за деревом, кустом или за каким - то предметом в зале. Дети бегают по площадке и кричат, «Волка не боюсь!» Волк выжидает, какое то время и в удобный момент, выскакивает из своего укрытия стараясь догнать кого – либо из ребят. У каждого игрока в руке пучок травы, палочка или платочек и т.д. Когда игрок видит, что волк его вот – вот схватит, он может бросить траву на землю и сказать: «Твоя трава волк». Волк должен поднять траву, а пока он это делает, преследуемый убегает подальше. Бросать траву можно только один раз. Пойманный волком, выходит из игры. Могут быть два волка.	Подг. гр. ЛОВИШКА С КРУЖОЧКАМИ Каждый чертит для себя кружок или кладёт обруч и становится в него. Один из игроков в середине он водящий. Водящий произносит: «Раз – два – три – беги!», все меняются кружками, а водящий старается занять чьё – то место. Не успевший занять кружок, становится водящим.

Подг. гр. ЛЯПКА Один – водящий – ляпка, он догоняет других, задевает и говорит: «На тебе ляпку, отдай её другому». Или водящий спрашивает у пойманного: У кого был? – У тётки. Что ел? – Клёцки. Кому отдал? - ... называется имя одного из игроков, который становится водящим.	Подг. гр. КРУГОВЫЕ ПЯТНАШКИ Играющие дети встают по кругу на расстоянии одного шага и чертят для себя кружок. Двое водящих стоят на расстоянии друг от друга за кругом. Один пятнашка, догоняет другого. Убегающий ребёнок может попросить помощи у игроков, назвав одного по имени. Названный бежит по кругу, пятнашка догоняет его. Свободное место занимает игрок. Свободный круг, может занять и пятнашка. Тогда оставшийся без места становится пятнашкой.
Подг. гр. ЖМУРКА С КОЛОКОЛЬЧИКОМ Дети встают по кругу и берутся за руки. В центре двое играющих. Одному завязывают глаза, он Жмурка. Другому дают колокольчик. Ребёнок с колокольчиком по сигналу начинает бегать по кругу и звонить, а Жмурка ловит его. Когда Жмурка поймает бегущего, игра проводится с другим водящим. Варианты: - Глаза завязываются ловящему, и убегающему. - Жмурка стоит в центре с завязанными глазами, сзади него лежит колокольчик. Дети идут по кругу и говорят: Мы идём, идём, идём Колокольчик не берём, Жмурка, Жмурка ты беги, Колокольчик догони». На последние слова один из детей по сигналу неслышно подходит к Жмурке, берёт колокольчик и убегает. Жмурка догоняет.	Подг. гр. ЖМУРКИ НА МЕСТЕ Каждый из играющих детей, выбирает себе место около любого предмета, на площадке, или в зале. Воспитатель завязывает глаза водящему, поворачивает его несколько раз и отправляет его на поиски. Чтобы увернуться от Жмурки, разрешается изменить положение: наклониться, сесть, лечь, но при этом дети должны касаться ногой избранного предмета. Можно меняться местами, когда рядом нет Жмурки.

Подг. гр. ПАЛОЧКА - ВЫРУЧАЛОЧКА Водящий, закрыв глаза, стоит у палочки-выручалочки и громко, но медленно считает до 20. Остальные разбегаются и прячутся. Водящий открывает глаза и говорит: «Палочка-выручалочка, никого не нашла, идёт искать. Заметив кого то, говорит: «Палочка-выручалочка нашла(имя)» - и бежит к палочке. Названный ребёнок, тоже бежит к палочке. Если он первым добегит до палочки и скажет: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» - то он считается вырученным.	Подг. гр. ЛОВИШКИ С МЯЧАМИ Площадка ограничивается линиями или флажками. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирается водящий. Он становится в центр круга, у его ног 2-3 небольших мяча. Водящий называет или проделывает несколько движений. Играющие выполняют эти движения, по слову или по показу. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга!», и играющие разбегаются в разные стороны. Водящий старается не сходя с места, попасть в убегающих мячами, бросая их поочерёдно. Дети в которых водящий попал мячом отходят в сторону. Остальные снова встают в круг, выбирается новый водящий, игра повторяется. Те дети, кого водящий осалил мячом, пропускают одно повторение игры. Если игра проводится зимой, мячи заменяют снежками.
Подг. гр. ЛОВЛЯ ОБЕЗЬЯН Дети, изображающие обезьян, располагаются на одной стороне площадке, где имеются приспособления для лазанья (стенки, вышки или скамейки). На противоположной стороне площадки находятся ловцы обезьян (2-4) Ловцы сговариваются между собой о том, какие движения они будут делать, выходят на середину и воспроизводят их. Обезьяны со своих мест наблюдают за ловцами, когда те уходят, они слезают с возвышений, выходят на место ловцов и повторяют их движения. По сигналу воспитателя: «Ловцы!» - обезьяны бегут к деревьям, а ловцы пытаются их поймать, тех обезьян, которые не успели забраться на своё место, уводят к себе ловцы. После 2-3 повторений выбираются новые ловцы.	Ст. гр. ДЕЛАЙ ЭТАК, ДЕЛАЙ ТАК На слова «делай так...» - выполнять движения за ведущим, на слова «делай этак...» - движения не выполнять. Ведущий не только показывает движения, но и мимикой изображает настроение, характер, эмоции. Дети должны постараться повторить движение и эмоции.

Ст. – Подг. гр. СКАЧЕТ ЗАЙКА По считалочке выбирается зайка. Дети, взявшись за руки, идут по кругу с закрытыми глазами. Зайка внутри круга передвигается прыжками на двух ногах в противоположном направлении под текстовое сопровождение воспитателя или одного из детей. Скачет зайка быстроногий, Скачет зайка по дороге. Раз, два, три, четыре, пять – Сможет, кто его поймать? Дети поднимают руки, делая воротца. Зайка дотрагивается до одного из играющих и выпрыгивает из круга, продолжая прыжки за кругом под текстовое сопровождение: Вот свернул в лесочек зайка, Поднял ушки, догоняй-ка, Эй, не зевай, зайку догоняй! Играющие открывают глаза. По окончании текста осаленный ребёнок старается догнать зайку. Если ему это удаётся, то зайка водит снова, если нет, сам становится зайкой и игра продолжается.	Ст. – Подг. гр. НАЙДИ ОШИБКУ Часть детей надевает маски. Ребята заранее договариваются, кого они будут изображать, причём их действия не будут соответствовать избранной маске. Например, медведь будет действовать, как зайчик, зайчик, как кошка и т.д. Дети без масок должны внимательно наблюдать и определить, какой зверь прячется под какой маской. После окончания игры группы меняются ролями. Можно придумывать разнообразные варианты игры.
Ст. гр. СВЕТОФОР Две команды выстраиваются друг против друга. У ведущего в руках круги: красного, жёлтого, зелёного цветов. Заранее оговаривается, на какой цвет, какое движение выполняется. Тот, кто перепутал движение отходит назад. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.	Подг. гр. ПАУК В игре принимают участие две команды по 4-5 человек. Каждая команда встаёт в круг. Внутри большого обруча и поднимает его на уровень пояса или груди. Участники команды становятся единым организмом – «пауком». Две команды, два соревнующихся «паука» двигаются на перегонки, от старта до финиша, согласуя внутри каждого круга свои движения. Побеждает та команда, которая первой придёт к финишу. По окончании игры нужно попытаться определить, какое внутреннее состояние (настроение) игроков помогло лучше согласовывать их движения, или наоборот, препятствовало этому.

Ст. – Подг. гр. АИСТ По кругу раскладываются обручи – гнёзда, в которых стоят аисты на одной ноге. Водящий – аист без гнезда, скачет внутри круга со словами: Поскорей скажите, кто Занял тут моё гнездо? Вот оно! С последними словами он прыгает в любое гнездо. Хозяин гнезда и бездомный аист оббегают круг снаружи, и тот, кто первым занимает гнездо, остаётся в нём. Второй становится водящим.	Ст. – Подг. гр. ПОВАР И КОТЯТА По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли – сосиски. Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу, выполняя различные движения, и произносятся текст. Плачут киски в коридоре, У котят большое горе: Хитрый повар бедным кискам Не даёт схватить сосиски. С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Задетый ребёнок, выбывает из игры или замирает на месте в застигнутой позе (придумывая название позы). Игра продолжается пока все сосиски не будут украдены у повара.
Ст. – Подг. гр. ВОЕВОДА Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося слова: Катится яблоко в круг хоровода, Кто его поднял, тот воевода... Ребёнок, у которого в данный момент окажется мяч, - воевода. Он говорит: Я сегодня воевода Я бегу из хоровода Бежит за кругом и катит мяч, останавливается между двумя любыми игроками. Дети хором говорят: Раз, два, не воронь И беги, как огонь! Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.	Ст. – Подг. гр. КОРОЛЬ И РАБОТНИКИ Играющие по считалке выбирают короля, остальные – работники. Работники договариваются между собой о том, какую работу будут выполнять. Затем работники подходят к королю и вступают с ним в диалог: - Здравствуй, Король! - Здравствуйте! - Не нужны ли вам работники? - Нужны. После этой реплики работники изображают разные виды работ. Король должен правильно угадать, чтобы заполучить себе работников. 1 вариант: каждый играющий показывает свой вид деятельности. 2 вариант: играющие изображают совместные работы.

МАКОВОЕ ЗЁРНЫШКО (русская народная игра)

Из участников игры выбирают ведущего и ворону.

Ведущий переговаривается с вороной:

- Ворона, ворона, куда полетела?
- К ковалю на двор.
- На что тебе коваль?
- Косы ковать.
- На что тебе косы?
- Травку косить.
- На что тебе травка?
- Коровок кормить.
- А на что коровы?
- Молочко доить.
- А на что молочко?
- Пастухов поить.
- А на что пастухи?
- Кабанов пасти.
- А на что кабаны?
- Гору рыть.
- На что горы?
- В тех горах маковое зёрнышко.
- Для кого зерно?

Ворона загадывает загадку.

Ходить пан по двору,
Придирается ко всему.
Колпачок аленький,
Кафтанчик рябенький,
Двойная борода,
Царская походка.
Раньше всех он встаёт,
Красны песенки поёт. (петух)

Кто первым отгадает загадку, тот становится «вороной» и загадывает свою загадку.

ВОРОБЕЙ (русская народная игра)

Дети берут себе названия птиц: сова, воробей, синица, и т.д. Участник, изображающий воробья, ложится и делает вид, что болен. Около воробья хлопочет сова. К сове подходит синица и спрашивает:

- Дома ли воробей?
 - Дома.
 - Что он делает?
 - Болен лежит.
 - Что у него болит?
 - Плечики.
 - Сходи сова в огород, сорви травки гречки, попарь ему плечики.
 - Попарила, синичка, попарила сестричка. Его пар не берёт, только жару придаёт.
- Все птицы подходят к сове и спрашивают:
- Дома ли воробей?
 - Дома.
 - Что он делает?
 - По двору шныряет, крошки собирает,
 - Дома не ночует, коноплю ворует.
- Птицы бегут за воробьём, дразнят его и поют:
- Ах, ты воробейка,
 - Серая шейка.
 - В поле не ночуй,
 - Коноплю не воруй.
 - Сторожа придут,
 - Тебе ножки перебьют.

КОРОЛЬ МАВРОВ (эстонская игра)

Один из играющих становится королём мавров, все остальные – маврами. Король встаёт за одной чертой, все остальные за другой на расстоянии 10-20 шагов. Мавры подходят к королю и хором ведут с ним переговоры:

- Здравствуй король мавров!
- Здравствуйте, Кто вы?
- Мы мавры!
- Что вы умеете делать?
- Любую работу.

Играющие изображают какую – либо работу, о которой заранее договариваются, например, пилят, колют и т. д. Если король отгадает, что они делают, игроки убегают, а король пытается их догнать. Проигравшие переходят на сторону короля.

КОЛДУН (украинская игра)

В начале игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под неё по одному указательному пальцу. По команде: «Раз, два, три!» - или по окончании считалки все отдёргивают пальцы, а игрок с вытянутой рукой пытается захватить их. Тот, чей палец захватили, трижды становится колдуном.

Все разбегаются. А колдун пытается догнать кого-нибудь, и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой и только кто – либо снимает чары. Он повторным прикосновением старается снова их напустить. Кроме того, он пытается заколдовать и тех. Кто отважился выручить товарища.

Правила игры: заколдованный игрок остаётся на месте. Заколдованный трижды – сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

КУВШИНЧИК (русская народная игра)

Один из участников – водящий. Он берёт мяч – «кувшинчик» и ударяя им о землю, поёт

Я кувшинчик уронил

И об пол его разбил.

Раз, два, три,

Его Ваня лови!

Сразу по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его. Игрок, поймавший мяч, отходит в сторону. А все остальные ребята поднимают руки, образуя над головой круг – колесо и поют:

Мы знаем всё подряд.

Что ребята говорят:

Оля, Коля, дуб зелёный,

Ландыш белый, заяка серый,

Брось!

Участник с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, Что ребята говорят:

Дуб зелёный, ландыш, мак,

Я бросаю мяч – вот так!

Он бросает мяч, стараясь попасть кому-нибудь в сцепленные над головой руки. Кому попадёт мячом в круг – колесо. Тот и водит.

ПОДНИМИ МОНЕТУ (казахская игра)

На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. На площадке раскладывается большое количество монет (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу «джигиты» начинают скачки, передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. На скаку, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты. Побеждает тот, кто смог во время скачки собрать больше монет.

Правила игры: начинать скачку можно только по команде. Во время скачки нельзя наталкиваться друг на друга. Поднимая предмет, нельзя останавливаться.

БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Ведущий вталкивает в круг один за другим несколько теннисных мячей, которые не должны ни остановиться, ни выкатиться за пределы круга.

ВОЛЕЙБОЛ БЕЗ МЯЧА

Две команды имитируют игру в волейбол по правилам (на три паса), но без мяча, а за счёт обмена взглядами и соответствующих движений.

СЛАЛОМ – ГИГАНТ

Из стульев делается две параллельные «трассы» слалома, которые соревнующиеся команды должны преодолеть, двигаясь в оба конца вперед спиной. Тот, кто, лавируя между стульями, заденет один из них, возвращается на старт. Побеждает команда, первой прошедшая трассу без ошибок.

ШАПКА-НЕВИДИМКА

В течение 3 сек. Нужно запомнить все предметы, собранные под шапкой. Затем перечислить их.

МЯЧ В КРУГЕ

Стоя в круге, участники перебрасывают друг другу 1-2-3 и более мячей, сигнализируя свое намерение без слов. Выбывает тот, чей брошенный мяч не был пойман.

СИЛА ЧЕСТНОСТИ

Каждый член команды должен по очереди отжиматься от пола столько раз, сколько он сможет, но «ЧЕСТНО». Как только честный отжим не получается, игрока сменяет партнер по команде. Побеждает команда, набравшая 100 «честных» отжиманий.

ГОНКА ЗА ЛИДЕРОМ

Двое участников соревнуются, стоя за кругом из расставленных стульев. Они находятся по оба конца диаметра круга. Одновременно взяв старт, игроки бегут змейкой, вперед спиной, стараясь догнать соперника. Победитель выявляется 5 кругов. Если до этого кто-то три раза заденет стул – он проиграл.

СКАМЬЯ ЗАПАСНЫХ

Выбывший, из какой либо игры должен сидеть на стуле до ее окончания. Если он встанет со стула раньше или будет вертеться, на всю команду налагается штрафное очко или засчитывается поражение.

АВТОМОБИЛЬ

Дети выступают в роли деталей автомобиля (колеса, дверцы, багажника, капота) из которых водящий собирает автомобиль.

СКАЛОЛАЗЫ

Участники должны пройти вдоль свободной стены, касаясь ее раз за разом минимум тремя конечностями. Кто оторвал или передвинул одновременно две конечности, считается «сорвавшимся» и возвращается на старт. Побеждает команда, первая добравшаяся до финиша всем составом.

ВОСКОВАЯ СКУЛЬПТУРА

До окончания игры каждый участник должен оставаться в той позе, в какой его оставил скульптор.

Литература

1. Э.Л. Степанникова «Сборник подвижных игр для детей 2-7 лет», М: Мозаика Синтез, 2012 г.
2. Э.М. Богуславская, Е.О, Смирнова «Развивающие игры для детей младшего возраста», М: Просвещение , 1991 г.
3. А.В. Кенеман «Детские подвижные игры народов СССР», М: Просвещение, 1988 г.

