

# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР для детей старшего дошкольного возраста

**Время года: ВЕСНА**

## **ЗАЗЫВАЛКА**

Таю, таю, налетаю  
Вас в игру всех приглашаю  
Мы собрались поиграть  
Ну, кому же начинать?  
Раз, два, три-  
Начинаешь водить ты!

## **Народные игры**

### **1. «Бояре» (командная)**

**Цель:** развивает умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

**Количество команд:** от двух до пяти.

**Описание игры:** участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речевку:

«Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...»

Диалог заканчивается словами:

«Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда».

Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда.

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

## 2. «Огородник» (массовая)

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** в центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сижу,  
Мелки колышки тешу,  
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 3. «Верба – вербочка» (массовая)

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вѐт» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,  
Вербочка кудрявая.

Не расти, верба, во ржи,  
Расти, верба, на меже.

Как во городе царевна  
Посреди круга стоит,

Ее ветер не берет,

Канарейка гнездо вѐт.

Канарейка — Машенька,

Соловейка — Ванечка.

Люди спросят: «Кто такой?»

«Ваня, — скажет, — милый мой».

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

#### 4. «Аисты и лягушки» (командная)

**Цель:** закрепление в игровой форме навыков бега, прыжков на двух ногах, развитие ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,  
На болото ты глядишь,  
А мы весело, прыг – скок,  
Догони – ка нас, дружок!

(«Аисты» догоняют «Лягушек». На следующий раз дети меняются ролями).

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

#### 5. «Гори ясно» (массовая)

**Цель:** развивать у детей ловкость, быстроту, закрепление в игровой форме навыков бега.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 6. «Ворон» (массовая)

**Цель:** способствуют развитию ловкости, быстроты движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание 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.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 7. «Шатёр» (массовая)

**Цель:** способствуют развитию ловкости, быстроты движений, внимания.

**Количество играющих:** от 15 до 60 детей.

**Описание игры:** участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

## 8. «Грачи летят» (массовая)

**Цель:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** дети становятся в круг. Идут по кругу в одну сторону.

Ведущий выходит на середину и поет:

Грачи летят,  
На всю Русь трубят:  
Гу-гу-гу-  
Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки. Дети идут по кругу в другую сторону.

Журавли летят  
На всю Русь кричат.  
Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

**Летят! Летят!** – кричат дети и поднимают руки.

Дети снова меняют направление движения, идут по кругу в другую сторону.

Поросята летят,  
Полосаты визжат.  
Хрю-хрю-хрю  
Надоело нам в хлеву!

Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

## 9. «Золотые ворота» (массовая)

**Цель:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,

Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел –

Всех детей привел.

А за ним и апрель –

Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май –

Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна

По полям, лесам одна

Первый раз прощается,

Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар .

образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

**Количество повторов игры:** от 2-3 раз.

## 10. Русская народная хороводная игра «Вьюн»(массовая)

**Цель:**способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Все участники хоровода встают в круг. Можно взяться за руки. Исполняется песня «Со вьюном я хожу»:

Со вьюном я хожу,

*(все участники хоровода двигаются к центру, плавно поднимая руки)*

С золотым я хожу,

*(хоровод расходится от центра, руки опускаются)*

Я не зная, куда вьюн положу,

Я не зная куда вьюн положу.

*(участники хоровода поднимают руки вверх и раскачивают ими из стороны в сторону)*

Положу я вьюн, положу я вьюн

Положу я вьюн на правое плечо,

Положу я вьюн на правое плечо.

*(Левую руку кладут на свое правое плечо, а правой рукой берут левую руку впереди стоящего участника хоровода. Хоровод медленно двигается по кругу)*

А со правого, а со правого,

А со правого налево положу,

А со правого налево положу.

*(Хоровод меняет направление движение, меняется положение рук – теперь правая рука на своем левом плече, а левая рука на левом плече соседа)*

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

### 1. «Лягушка» (массовая)

**Цель:** развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет, развить координацию, моторику движений, внимание, целеустремленность.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** на стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 11. Горелки с платочком (массовая)

**Цель:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие говорят хором:

*Гори, гори, масло,*

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло. Глянь на небо,*

*Птички летят!*

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».



*«Горелки с платочком»*

*По материалам сборника Марии Литвиновой «Русские народные подвижные игры» Художники Е. Н. Рудько, И. С. Слуцнер*



# Игры с предметами:

## 1. «Колечко-колечко» (массовая)

**Цель:** способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

**Описание игры:** игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 2. «Перебежки» (командная)

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увертыванием, формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** дети делятся на 2 команды, встают друг напротив друга на расстоянии 3-4 метров и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встаёт за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков. Мяч игроки перебрасывают по порядку друг другу. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны за ним повторить.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

### 3. «Круглый город» (командная)

**Цель:** формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру. Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из играющих. Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая:

«Уж я иногоогрею, уж я иногоожгу!»

Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: «Сгорел!», и игрок выходит из игры. Если же играющему удастся попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет.

**Количество повторов игры:** игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

### 4. «Отдай хвостик» (массовая)

**Цель:** формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** все играющие, кроме водящего, засовывают себе сзади за пояс или в боковой карман кончик яркой цветной ленточки длиной 50–70 см. Когда ребята разбегаются в разные стороны по площадке, за ними развеваются их разноцветные «хвостики». Водящий пытается догнать кого-нибудь, чтобы сорвать ленточку.

**Количество повторов игры:** игра продолжается до тех пор, пока не будет сорвана последняя ленточка. Затем водящий меняется и игра может повторяться.

## 5. «Принеси палочку!» (командная)

**Цель:** формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость, закрепление в игровой форме навыков бега,

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** для этой спортивной командной игры нужно подготовить две совершенно одинаковые палочки длиной 40 см и толщиной 2–3 см.

На своей палочке команда делает какой-либо отличительный знак: рисует черточку или крестик, делает зарубку. После этого команды меняются палочками. Теперь победа команды в основном зависит от капитанов. Это должны быть самые сильные игроки. Они вместе со своими командами подходят к черте метания и по команде ведущего стараются забросить палочку как можно дальше. Они могут бросать с места или с разбега. Как только палочка, брошенная капитаном соперников, коснулась земли, команда может бежать за ней. Тот, кто первым найдет палочку, бегом несет ее ведущему.

Побеждает команда, которая принесет свою палочку первой. Ведущий должен быть очень внимательным и следить, чтобы команды выбегали за черту лишь тогда, когда их палочка приземлится.

**Количество повторов игры:** от 4–6 раз.

## 6. «Жмурки с колокольчиком» (массовая)

**Цель:** развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей.

**Описание игры:** одному из детей дают колокольчик. Двое – трое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком и другие дети убегают, а жмурки их догоняют. Если жмурке удастся поймать кого-то из детей, то этот ребенок на время выбывает из игры.

**Количество повторов игры:** игра повторяется до тех пор пока не будет пойман последний ребенок, затем жмуркой становится тот кого поймали последним.

## 7. «Пекарь» (массовая)

**Цель:** развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

**Количество играющих:** от 5 до 15.

**Инвентарь:**

- палки;
- жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);
- мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

**Описание игры:** сначала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладонку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам.

Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышается в звании (продвигается дальше по полю и приближался к рюхе).

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 8. Шапка-невидимка» (массовая)

**Цель:** формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих.

Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед. Если при этом шапка окажется у игрока, он меняет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры. Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу. Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

## 9. «Малечина-калечина» (массовая)

**Цель:** развивать ловкость, умение концентрировать внимание, крупную моторику.

**Количество играющих:** от 2 до 30 детей.

**Описание игры:** играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

Малечина - калечина, сколько часов

Осталось до вечера, до зимнего?

После слов «до зимнего», дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки.

Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет.

Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

**Вариант:** для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

# Игры без предметов:

## 1. «Стоп!» (массовая)

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести:

Быстрее шагай, смотри не зевай — стоп.

Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 2. «Караси и щука» (массовая)

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, развитие умений выполнять движения по сигналу.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** на противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе.

По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится всё больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей. Щука не должна забегать в корзину за карасями. Осаленные игроки делают сеть, когда их не менее 3-4. Если игроков не достаточно для цепи они просто стоят в стороне и ждут еще пойманных.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

### 3. «Краски и маляр» (массовая)

**Цель:** обучение детей основным видам движения (ходьба, бег, прыжки), развитие воображения у детей.

**Количество играющих:** от 5 до 20 детей

**Описание игры:** дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». – «Зачем пришел?» - «Краской». – «За какой?» - «За голубой». Если краски нет хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если есть, то забирает краски.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

### 4. «Светофор» (массовая)

**Цель:** развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** рисуется «дорога» - две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убежать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать «дорогу», не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

### 5. «Зайчик» (массовая)

**Цель:** приучать детей реагировать на звуковой сигнал.

**Количество играющих:** от 5 до 20 детей

**Описание игры:** игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди:

"Зайчик-зайчик, сколько время,  
я спешу на день рожденья,  
а часы мои стоят,  
ничего не говорят".

В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 6. «Совушка-сова» (массовая)

**Цель:** тренировать координацию движений, реакцию, внимательность.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей

**Описание игры:** по считалке выбирается ведущий (сова).

Днем сова спит, а все двигаются. Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шелохнется.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

## 7. «Хромая лиса» (массовая)

**Цель:** развивать умение быстро бегать, тренировать координацию движений, реакцию, внимательность,

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** Водящий (Хромая лиса) должен запятнать кого-либо из игроков, после чего тот становится Хромой Лисой. У водящего должна быть «нора». Для этого используется свободный угол комнаты. Нора отделяется от остальной комнаты полукруглой чертой, проведенной мелом на полу. Все игроки бегают на двух ногах, а Хромая Лиса должна догнать их, прыгая на одной ноге. В начале игры Лиса уходит в свою нору, где она имеет право стоять на двух ногах. Но выйдя из норы, она уже должна скакать на одной. Остальные игроки стараются ее выманить. Они, то подбегают к норе, то отскакивают подальше, лают, изображая охотничьих собак, дразнят: «Хромая лиса! Хромая лиса!». Хромая лиса старается запятнать игроков и, если ей это удалось, она может встать на обе ноги.

А новая Хромая Лиса должна поспешить в нору, так как она может пятнать кого-либо только после того, как побывает в норе и выскочит от туда на одной ноге. Лисе разрешается пятнать игроков и не выходя из норы, т.е. даже стоя на обеих ногах.

Хромая Лиса должна все время скакать на той ноге, на которой она вышла из норы. Если Лиса переменит ногу, или встанет на обе ноги, или даже просто коснется пола другой ногой, она должна отправляться в свою нору и начинать водить снова.

Никто из играющих, кроме Лисы, не имеет права входить в нору или даже наступать на черту.

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.



## 8. «Водяной» (массовая)

**Цель:** тренировать координацию движений, внимательность, моторику рук, сообразительность, память.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:**

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,*

*Что сидишь ты под водой?*

*Выгляни на минутку,*

*На одну минутку.*

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

## 9. «Запрещённое движение»

**Цель:** развивать моторную память, внимание.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** игроки строятся в круг, в центре – ведущий. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки.

Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков.

Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

## 10. «Зеркало» (массовая)

**Цель:** воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.).

Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

## 11. «Фантазёры» (массовая)

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

## 12. «Повтори наоборот» (массовая)

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

**Количество играющих:** от 5 до 30 детей

**Описание игры:** развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.