

|  |  |
| --- | --- |
| **«Перстень»****Цель и задачи:** Закрепление умения выделять звук из состава слова и придумывать слова с заданным звуком через игру.**Правила игры:**Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:Я по лавочке иду,Золот перстень хороню –В матушкин теремок,Под батюшкин замок.Вам не отгадать, не отгадать!Мне вам не сказать, не сказать!Сидящие отвечают:Мы давно уже гадали,Мы давно перстень искали-Все за крепкими замками,За дубовыми дверями.Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сеням. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.**Оборудование:**Перстень (колечко, камушек, орех) | **«Гуси-гуси»**познакомить детей с народным фольклором,  развить у них двигательную активность, речь, быстроту реакции и ловкость.Перед самым началом игры, желательно выбрать подходящую площадку, на которой  обозначаются линией два домика.  Один домик необходим для гусей, а другой для их хозяина. Между домами (линиями) живет волк. Его выбирают дети самостоятельно или при помощи воспитателя, используя считалочку. Волк – это водящий. Игра начинается с того, что хозяин и гуси должны вести между собой всем известный диалог в стихах:— Гуси-гуси!— Га-га-га-га.— Есть хотите?— Да-да-да-да.— Так летите же домой!— Серый волк под горой ,Не пускает нас домой,Зубы точит – съесть нас хочет .- Ну, летите как хотите, только крылья берегите!Гуси разбегаются, волк их ловит. Когда волк переловит всех гусей, хозяин говорит ему:-Волк у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди прогони их. Волк просит ее прогнать их. Хозяйка трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда волк идет прогонять их  сам, а хозяйка в это время уводит гусей домой. |
| **«Катай каравай»****Цель и задачи:** Приобщение детей к народной культуре и культуре народов России.**Правила игры:**Одному из детей закрывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг и припевают:Катай каравай,Поворачивай, давай,К лесу-куролесу.В огород залезу,Плетень изломаю,Гряды ископаю.Говори, слепой,Куда головой?Ребенок должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Если он отгадывает правильно, его место занимает другой участник.**Оборудование:**Платок. | **«Бег по стволу»****Цель и задачи:** Закрепить навык равновесия, ходьба и бег с меняющимся темпом движения.**Правила игры:**Произносятся слова:“Белая береза,Чёрная роза,Ландыш душистый,Одуванчик пушистый,Колокольчик голубой.Поворачивай! Не стой!”Дети поточно идут по бревну (гимнастической скамейке, всё ускоряя темп движения, затем бегут по скамейке в быстром темпе, замедляя темп, переходят на ходьбу и постепенно останавливаются. (Повторить игру 2-3 раза)Методические указания: не толкаться, соблюдать дистанцию.**Оборудование:**Гимнастическая скамейка. |
|  **«Игровая»****Цель и задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.**Правила игры:**Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:У дядюшки ТрифонаБыло семеро детей,Семеро сыновей:Они не пили, не ели,Друг на друга смотрели.Разом делали, как я!При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. | **«Казаки-разбойники»****Цель и задачи:** Познакомить с народной игрой; развивать ловкость.**Правила игры:**«Казаки» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком («нагайкой»). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убегать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казаком». Разбойники могут освободить своих товарищей, дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казаком-сторожем», то также попадают в «темницу». Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице». |
| **«Капуста»**Развивать  двигательные способности, быстроту реакции, умение действовать по правилам, воспитывать доброжелательность в коллективе.Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом , а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». « Хозяин»  изображает движениями то, о чем поет:                                               Я на камушке сижу ,Мелки колышки тешу,Мелки колышки тешу,Огород свой сторожу.                                               Чтоб капусту не украли,                                               В огород не прибежали               Волк и лисица, бобер и курица,                  Заяц усатый, медведь косолапый. Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем. | **«Бабка -Ёжка»****Цель и задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.**Правила игры:**Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ежка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:Бабка Ежка - Костяная НожкаС печки упала, Ногу сломала,А потом и говорит:— У меня нога болит.Пошла она на улицу -Раздавила курицу.Пошла на базар –Раздавила самовар.Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.**Оборудование:**Веник. |
|  **«Скакалка»**Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.Один из играющих берет веревку и раскручивает ее.остальные прыгают через веревку:чем выше, тем больше будет доход и богатсво .Перед  началом игры говорят следующие слова:*Чтоб был долог колосок,**Чтоб вырос лен высок,**Прыгайте как можно выше .**Можно прыгать выше крыши.* |  **«Плетень»**Дети встают  в ряд и берутся за руки, впереди- « матка». Она ведет всех за собой, подходя под руки стоящей на другом конце ряда пары. Те перевертываются, тогда матка подводит ряд под руки второй пары и т.д. В конце концов получается, каждый держится с другим левой рукой, перекинутой через правое плечо. Когда плетень завит, его начинают развивать. Во время игры поют:*Вейся, ты вейся, капустка моя.**Вейся, ты вейся, виловатая моя.**Вечер на капустке, вечер на виловатой,**Частый сильный дождик.**Как мне, капустке, не виться?**Как мне, виловатой, не свиться.* |
| **«Шоферы»****Цель и задачи:** Учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.**Правила игры:**Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Берет в руки руль. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин. Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.**Оборудование:**Руль. |  **«Льдинки, ветер и мороз»**Формирование умения быстро менять действия: становиться вкруг, образовывать пары и хлопать в ладоши, бегать в рассыпную. Дети  встают парами лицом друг к другу, хлопают в ладоши приговаривая:Холодные льдинки,Прозрачные льдинкиСверкают, звенятДзинь, дзинь!По сигналу *«Ветер»* дети –льдинки разбегаются в разные стороны и медленно под музыку *«Вальс снежинок»* бегают кружатся на носках. На сигнал *«Мороз!»* выстраиваются в круг и берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу *«Ветер»* или *«Мороз»*  |
|  **«В ногу»****Цель и задачи:** Развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять в метании.**Правила игры:**Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5, после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.**Оборудование:**Мягкие мячи. | **«Молчанка»****Цель и задачи:** Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.**Правила игры:**Перед началом игры все играющие произносят распевалку:Первенчики, червенчики,летали голубенчикиПо свежей росе, по чужой полосе,Там чашки, орешки, медок, сахарок - молчок!Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.**Оборудование:**Фанты. |
| **Рожок»****Цель и задачи:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.**Правила игры:**Дети по считалке выбирают Дедушку.По божьей росе,По поповой полосеТам шишки, орешки,Медок, сахарокПоди вон, дедушка Рожок!Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».Дети:Ах ты, дедушка Рожок,На плече дыру прожёг!Дедушка: Кто меня боится?Дети: Никто!Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.в противоположный дом.Морозы также пытаются их осалить. Только теперь игроки могут размораживать своих осаленных друзей, коснувшись их рукой. Вырученные игроки **«отмирают»** и убегают за черту вместе с другими игроками.Через некоторое время выбираются новые водящие-Морозы и игра начинается сначала. | **« Два мороза»**развивать быстроту и ловкость, координацию, равновесие, память, умение ориентироваться в пространстве. Воспитывать стремление к победе, честность, смелость, чувство товарищества.Перед началом игры выбирается и очерчивается площадка .На расстоянии 3-4 шагов от каждого края площадки проводится еще одна черта. Огороженные места теперь будут называться домиками, а место между ними — улицей**.**[Выбираются](https://www.google.com/url?q=https://bosichkom.com/%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B-%25D0%25B4%25D0%25BB%25D1%258F-%25D0%25B4%25D0%25B5%25D1%2582%25D0%25B5%25D0%25B9/%25D1%2581%25D1%2587%25D0%25B8%25D1%2582%25D0%25B0%25D0%25BB%25D0%25BA%25D0%25B8-%25D0%25BD%25D0%25B0-%25D0%25B2%25D0%25BE%25D0%25B4%25D1%258F%25D1%2589%25D0%25B5%25D0%25B3%25D0%25BE&sa=D&ust=1528041811400000) двое водящих, один — **Мороз-красный-нос**, другой — **Мороз-синий-нос**. При наличии цветных носов на резиночке восторгу вообще не будет конца.**Морозы** становятся посреди площадки — улицы, остальные дети прячутся в один из домов.**Морозы** хором произносят:*Мы два брата молодые,Два мороза удалые:Я — мороз Красный нос,Я — мороз Синий носКто из вас решитсяВ путь дороженьку пуститься?*Все дети хором отвечают:*Не боимся мы угрозИ не страшен нам мороз!*После этих слов дети пытаются перебежать на противоположную сторону площадки, в другой дом. Водящие **Морозы** стараются их **осалить** — **«заморозить**». Игроки, настигнутые **Морозами**, останавливаются, замерев — они замерзли, пострадали от мороза. Остальные ребята собираются в доме,  **Морозы** повторяют свою кричалку, ребята свою, и опять перебегают через улицу **«Дедушка**  |
| **«Пирог»**Цель и задачи:Упражнять в беге, умению играть в коллективе, развивать умение действовать по сигналу.**Правила игры:**Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:Вот он, какой высоконький,Вот он, какой мякошенький,Вот он, какой широконький.Режь его да ешь!После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.**Оборудование:**Шапочка. | **«Цепи кованные»****Цель и задачи:** Развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.**Правила игры:**Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:- Цепи, цепи, разбейте нас!Кем из нас? – отвечает другая- Стёпой! - отвечает перваяРебёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков. |
|  **«Картошка»****Цель и задачи:** Познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.**Правила игры:**Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто уронит мяч, садится в круг, становясь «картошкой». Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в кругу берутся за руки и постепенно поднимаются. Мяч перебрасывать через них становится трудно, и тогда «картошку» выбивают: один игрок бросает мяч другому, тот отбивает и должен попасть в «картошку». Если попадает, игрок выходит, если нет, он сам становится «картошкой». | **«Жмурки»**Развитие  двигательных способностей с закрытими глазами ; формирование умений вести диалог.Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и жмуркой происходит диалог:              -Кот, Кот, на чем стоишь?              -На квашне.              - Что в квашне?              -Квас.              -Лови мышей , а не нас.После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого поймал- тот становится жмуркой. |
| **«Здравствуй дедушка Прокоп!»****Цель и задачи:** Развитие характера, воли, ума, физического развития ребенка, развития нравственного чувства.**Правила игры:**Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа, он встает в центр круга.Дети. Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.Дети. Дождик, дождик поливай, будет славный урожай (поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя) Здравствуй Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет. | **«Горелки»**Развивать ловкость, увёртливость, умение действовать по сигналу ,приобщать детей к русской культуре.Считалкой выбирают водящего-горелку. Остальные игроки делятся на пары. Традиционно, в каждой паре девушка и юноша или мальчик и девочка. Но играя сегодня с детьми этого правила можно и не придерживаться. Пары встают друг за другом, а перед ними, примерно за три-пять метров от первой пары встает «горельщик». Это расстояние обозначают чертой. Все дети хором произносят слова:*Гори-гори ясно, чтобы не погаслоГлянь на небо, направо -налево,Птички летят, колокольчики звенят!Гори, не воронь, беги как огонь!*Как только прозвучали слова «беги как огонь!», последняя пара должна рассоединить руки и бежать по разные стороны колонны. Их задача – опять взяться за руки. Но сделать они это могут, только после того, как пересекут черту, где стоит «горельщик». «Горельщик» старается не допустить этого и поймать кого-нибудь из пары. Если ему это удается, то он с пойманным игроком становится первой парой, а оставшийся в одиночестве игрок становится новым «горелкой». Если пара смогла соединиться, то она становятся первой в колонну, а «гореть» продолжает все тот же водящий. Если «горельщик» долго не может никого поймать, его поддразнивают:*Гори, не спиСгоришь, смотри!В огне стоишь,Совсем сгоришь!* |
| **«Жаворонок»****Цель и задачи:** Создание условий для формирования фонематической стороны речи, закрепления звукопроизношения и дифференциации звуков.**Правила игры:**В небе жаворонок пел,Колокольчиком звенел.Порезвился в тишине,Спрятал песенку в траве.Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.**Оборудование:**Колокольчик. | **«Ястреб»****Цель и задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге в различных направлениях, построению парами.**Правила игры:**Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.Варианты:Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.**Оборудование:**Платок. |
| **«Селезень»****Цель и задачи:** Закреплять умение ходить по кругу, упражнять в быстром беге, развивать ловкость, быстроту реакции, скорость.**Правила игры:**Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:Селезень утку догонялМолодой утку загонял:«Ходи, утица, домой,Ходи, серая, домой!»Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.**Оборудование:**Мяч. | **«Охотники  и собаки»**закреплять умения ловить и бросать мяч , уходить от попадания.Выбирается «охотник», который берет мяч и становится в ценр группы играющих.  Охотник подбрасывает мяч и ловит его , когда тот отскакивает от земли. Пока охотник трижды подбрасывает и ловит мяч, остальные разбегаются  в разные стороны. Поймав мяч в третий раз, охотник должен тут же бросит в кого-нибудь из играющих. Тот , кого настиг мяч становится «собакой», помощником охотника. Собаки не могут самостоятельно выбивать играющих, но могут ловить отскачивший мяч и бросать охотнику. если играющий  поймает мяч, то онможет выбить одну из собак. Выбитая собака становится снова играющим. Игра заканчивается, когда охотник с помощбю собак выбьет всех участников игры. |
| **«Крепость»****Цель и задачи:** Развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.**Правила игры:**Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, гоже выходит из игры.Правила игры: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но ним о очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).**Оборудование:**Доска (камень, коврик). |  **«Ворон»**Играющие выбирают ворона и зайца, а остальные зайчата. Они цепляются за зайца, растягиваясь в длинную цепочку. Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает-Ворон, Ворон , что ты делаешь?-Ямку копаю.- На что тебе ямка?-Денежку ищу.-На что тебе денежка?- Ситцу куплю-Зачем тебе ситчик?- Мешочек сшить.-Зачем тебе мешочек?- Камешки класть.- На что тебе камешки?- В твоих деток кидать.- что тебе мои детки сделали?Ворон поет: В огород мой прибегали,Городьбу разломали,А репу, да мяточкуПотоптали пятачками. Каррррр!Ворон бросается на зайчат, а заяц их защищает. Так продолжается до тех пор, пока ворон не вытянет кого-нибудь из зайчат. Этот зайчонок становится вороном. |
|  **«Ткачиха»****Цель и задачи:** Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.**Правила игры:**Две шеренги, плотно переплетясь руками стоят напротив друг к другу лицом. Посереди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив:Я весёлая ткачиха,Ткать умею лихо, лихо.Ай, лю-ли, ай, лю-ли,Ткать умею лихо, лихо!Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку« (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга. | **«Золотые ворота»**Развивать умение двигаться с разной скоростью, уменьшая и увеличивая темп движения; ориентироваться в пространстве; закреплять умение совместных действий; упражнять в ходьбе цепочкой.                          Золотые ворота,                        Проходите, господа,                        Первой мать пройдёт,                        Всех детей проведёт.                        Первый раз прощается,                        Второй раз запрещается,                        А на третий раз                        Не пропустим вас!Правила: два человека становятся друг напротив друга и берутся за руки, образуя ворота. Остальные, взявшись за руки, проходят под песенку в эти ворота хороводом. Когда песенка закончится, ворота  захлопываются (опускают руки) и тот, кто в них попался, “превращается” тоже в ворота |
| **«Горячее место»**1.На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3—4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю. Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место, взять ленточку и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место 2.На земле очерчивается круг, обозначается «горящее место». Один из играющих по жребию водит: становится поодаль горячего места и оберегает его. Остальные играющие стараются проникнуть в горячее место, водящий не пускает и старается осалить детей. Кого осалил, тот ему помогает. Проникнувший в горячее место может отдыхать там столько, сколько ему угодно, но как только он выбежит оттуда, помощники водящего снова его ловят. Когда все  | **«Луна или Солнце»****Цель и задачи:** Развитие ловкости, гибкости, точной координации движений, быстроты реакций, образного и логического мышления, а также двигательных, коммуникативных и творческих способностей.**Правила игры:**Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными. |
| **«Капуста»****Цель и задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.**Правила игры:**Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:Я на камушке сижуМелки колышки тешу/ 2разаОгород свой горожу,Чтоб капусту не украли,В огород не прибегалиВолк и лисица,Бобр и куница,Заинька усатыйМедведь толстопятый.Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем. |  **«Льдинка»****Цель и задачи:** Учить детей использовать двигательный опыт в новых условиях; учить детей правильно дышать холодным воздухом; закреплять признаки зимы (морозно, идет снег, метели, вьюги); воспитывать у детей интерес к совместным действиям.**Правила игры:**Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:Капитан, капитан,Не бей льдинкой по ногам,По кривым сапогам!У тебя нос сучком,Голова лучком,Спина ящичком!На это водящий отвечает:Скачу по дорожке на одной ножке,В старом лапоточке,По пенькам, по кочкам,По холмам, по горкам.Бух! По норкам!С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру. |
| **«Кружева»****Цель и задачи:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, подлезание; совершенствовать ориентировку в пространстве.**Правила игры:**Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу учителя (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача».Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары. | **«Муха»**Формировать умение метать в цель,На земле очерчивается круг. В центре вбивается кол, на него вешается кружок- «муха». Играющие встают за кругом и бросают палочки, кусочки дерева – стараются сбить «муху» с кола. У кола стоит караульщик, который всякий развешает сбитую муху на кол. Когда играющие бросят все свои «снаряды», то бегут за ними, и кто вернувшись не успеет занять место, тот становится караульщиком. |