

## Подвижные игры

### «Затейники» (Игра малой подвижности)

Один из играющих выбирается затейником, он становится в середину круга. Остальные, взявшись за руки, идут по кругу и произносят:

Ровным кругом друг за другом  
Мы идём за шагом шаг.  
Стой на месте дружно вместе  
Сделаем ... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны повторить его. После 2-3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается.

### «Колечко» (Игра малой подвижности)

В руках у водящего колечко (любой маленький предмет). Дети сидят, ладошки сложены вместе, руки лежат на коленях. Водящий идёт вдоль каждого, держа в сложенных ладошках колечко, и протягивает через ладони каждого свои руки. Кому он вложит кольцо, должен быстро выскочить после слов: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Если ребёнка поймали- он остаётся на месте. Если не поймали- становится водящим.

### «Сантики- фантики» (Игра малой подвижности)

Считалкой выбрать водящего, который уходит за круг и закрывает глаза. Дети, стоящие в кругу, жестами договариваются, кто будет показывать движения. Как только выбрали, начинают хором вслух говорить, выполняя показанное движение: «Сантики- фантики лимпопо, сантики- фантики лимпопо» и т.д., пока водящий не отгадает того, кто показывает движения. Ребёнок, показывающий движения, должен периодически их менять. Когда его отгадают, он выходит за круг и закрывает глаза. Игра начинается снова.

### «Гигантский прыжок»(Игра м/п-прыжки)

Дети стоят в колонне. Каждый выполняет прыжок с места по очереди. Местом начала прыжка игроков(от 2 и далее) является место приземления

предыдущего игрока. Затем измеряется длина прыжка всех участников и суммируется.

Варианты игры: 1) Детей разделить на 2 команды.

2) Взяться за руки и прыгнуть всем вместе, оттолкнувшись двумя ногами с места, выполнив энергичный взмах руками;

3) Победит та команда, в которой дальше всех прыгнет последний игрок.

«Волшебные фигуры» (Игра малой подвижности)

Дети делятся на группы по 6-10 человек. Все берутся за руки и передвигаются по кругу. Воспитатель даёт задание каждой группе, кому какую фигуру образовать: круг, квадрат, треугольник и др. По сигналу воспитателя, указанные группы, образуют заданные фигуры. Игра повторяется 4-5 раз. Затем группы можно поменять.

«Вечный двигатель» (Игра малой подвижности-мяч)

Дети парами становятся в круг (1-спиной в круг, 2-напротив). Бросают мяч по кругу. Можно разделить на 2 команды. Чья команда дольше не уронит мяч, та и выигрывает.

«Огненный шар» (Игра малой подвижности - мяч)

Все игроки, стоя в кругу, перебрасывают большой мяч друг другу в разных направлениях, не давая ему упасть на пол. Кто мяч уронил, выбывает из игры. Можно разделить детей на 2 команды, зафиксировав время, для определения победителя. Делать акцент на то, что удержать мяч можно дольше, помогая партнёрам по игре точными бросками.

«Море волнуется» (бег)

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своём месте кружок. Ведущий идёт вокруг играющих «змейкой», при этом те дети, кому он скажет: «Море волнуется», - встают за ним, постепенно образуя цепочку. Так, цепочкой, они ещё немного ходят или бегают. Неожиданно ведущий говорит: «Море спокойно», - все отпускают 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.

#### «Волк во рву» (прыжки)

По середине площадки проводятся две линии на расстоянии 50-70 см. Эти линии образуют ров, в котором живёт волк. Остальные дети-козочки. Они находятся на одной из сторон площадки. По сигналу воспитателя козочки перепрыгивают через ров, выполняя прыжок с разбега, оттолкнувшись одной ногой. Волк, не выбегая из рва, ловят коз. Пойманные козы подсчитываются и отпускаются. После 3-4 перебежек выбирают нового волка.

#### «Классики» (прыжки)

На ровной площадке дети мелом (на асфальте) или полочкой (на земле) чертят классики, т.е. геометрические фигуры определённой конфигурации.