«Великаны и гномы»

Водящий (чаще всего взрослый) объясняет участникам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки! А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры. Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы» — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы» — поднимается на носочки.

Темп игры всё ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который ни разу не ошибся, становится водящим

Подвижная игра «Оловянный солдатик»

Дети стоят в центре зала, педагог держит карточки – схемы (с изображением человечка, выполняющего разные виды движений – все движения из исходного положения – стойка на одной ноге).

Педагог показывает детям карточку и предлагает выполнить движение согласно рисунку.

Примечание: В конце игры, педагог подводит детей к пониманию того, как трудно выполнить движение, стоя на одной ноге

«Перелет птиц»

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки. Они – птицы. На другом конце площадки помещается вышка для лазания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами, пирамида, двойная лесенка. По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по площадке). По сигналу: «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась», - птицы спускаются с вышки и снова летят.

Подвижная игра «Не оставайся на полу»

Ловишка бежит вместе с детьми по залу (площадке). Как только воспитатель произнесет «Лови!» все дети разбегаются и стараются забраться на любое возвышение (скамейки, кубы, гимнастическая стенка). Ловишка старается осалить. Ребята, до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

Подвижная игра «Скворечники»

В разных местах зала разложить обручи - это «скворечники». В каждом из них размещается одна пара «скворцов». Число играющих - нечетное. Один «скворец» остается без «гнезда» (обруч). Игроки, изображающие «скворцов», бегают (летают) по площадке в разных направлениях. По сигналу «Скворцы прилетели!» они бегут в «скворечники». Можно занять любой обруч (скворец). Игрок, оставшийся без места, считается проигравшим.

«Ноги от земли»

Выбирают водящего. Остальные разбегаются. Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли. С этой

целью они залезают на какой-либо предмет или дерево, садятся, ложатся на спину, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить. Если же ноги игрока оказываются на земле, его можно осалить. Осаленный начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми.

«Раки на тропинке»

Играющие разбираются по парам, становятся по кругу. Каждый в паре поворачивается спиной друг к другу и подает руки. С началом текста все пары двигаются в одном направлении по кругу так, что первый в паре идет прямо по направлению движения и ведет за руки второго, идущего задом наперед (это рак). По окончании текста игра повторяется со сменой направления.

Тики-таки, тики-таки,
Ходят в нашей речке раки.
Ходят задом наперед,
ищут раки в речке брод,
Стали раки воду пить —
Выходи, тебе водить!

«Физкульт- Ура!»

Дети располагаются на одной стороне площадке за линией старта. На противоположной стороне в 15-20 м от линии старта – финиш. Ребята говорят:

Спорт, ребята, очень нужен.
Мы со спортом крепко дружим.
Спорт – помощник!
Спорт – здоровье!
Спорт – игра!
Физкульт-Ура!

С окончанием слов дети бегут наперегонки к финишу. Побеждают те, кто в числе первых трех пересек линию финиша. При повторе победители становятся на один- два шага дальше от линии старта.

«Второй лишний»

Детская подвижная игра «Второй лишний». Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10х10 метров.

Играющие образуют круг, встав на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может в любой момент встать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказался сзади, становится убегающим. Бегать можно как внутри круга, так и снаружи. Если догоняющий осалит убегающего, то они меняются ролями.

«Море волнуется»

Дети стоят в кругу. Выбирается ведущий, он стоит в центре. Все произносят слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри», по окончании все замирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, тот становится ведущим.

«Бездомный заяц»

Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы кладут на свое место кольцо, и каждый встает в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любое кольцо; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным зайцем и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

«Быстро в домик»

Дети располагаются в «домике» (на гимнастических скамейках или стульчиках). Инструктор предлагает им пойти на лужок – цветочками полюбоваться, на бабочек посмотреть – ходьба врассыпную, в разных направлениях. На сигнал: «Быстро в домик, дождь пошел!» - малыши бегут занимать место в «домике» (любое место).

«День и ночь»

Вначале игры выбирается ведущий, который берет бубен. Обручи раскладываются на земле – это гнездышки. Остальные дети – птички. Птичек должно быть больше, чем гнездышек. Пока бубен звенит – это день и птички летают вокруг гнездышек. Когда бубен замолкает, значит наступает ночь и птички занимают гнездышки (1 птичка в одно гнездышко). Кому не хватило гнездышка, тот выходит из игры. Далее убирается один обруч и т.д. пока не останется 1 победитель (самый ловкий, быстрый, внимательный).

«Цирковые лошадки»

Сначала дети распределяются на две равные группы: одни дети изображают лошадок, другие конюхов. У каждого конюха вожжи – скакалка. По сигналу «конюхи» запрягают «лошадок» (надевают им вожжи-скакалки). По следующему указанию дети передвигаются сначала шагом, поднимая высоко ноги в коленях, затем переходят на бег (в разном направлении) так, чтобы не мешать друг другу. Через некоторое время «лошадки» останавливаются, их распрягают и выпускают на луг, «конюхи» также отдыхают. По сигналу дети меняются ролями и снова выполняют упражнения в ходьбе и беге. Игра повторяется несколько раз разными игровыми сюжетами (лошадки едут за сеном, за дровами и т. д.).

«Кто быстрее до флажка»

Все играющие сидят на скамейке. На расстоянии 5-6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4-5 детей.

На противоположной стороне площадки на расстоянии 18-20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии.

По сигналу воспитателя (удар в бубен или хлопок или при словах «раз, два, три – беги!») дети бегут к флажкам, берут их поднимают вверх, потом кладут обратно.

Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4-5 человек.

«Займи место»

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центр круга, его выбирает организатор игры. Водящий громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Игрок, оставшийся без места, идет водить.

Правила игры:

1) Нельзя менять номера присвоенные в начале игры, даже если участник становится водящим.

2) Нельзя толкать другого участника.

3) Нельзя выталкивать участника если он занял твое место.

Участники нарушившие правила выводятся из игры.

«Пингвины на льдине»

Дети – «пингвины» бегают свободно по залу. Степы – «льдины» в произвольном порядке стоят на полу. Водящий ребенок – «охотник» пытается поймать «пингвинов» и запятнать их. Если «пингвин» забрался на льдину, то есть встанет на степ, ловить его не разрешается.

«Космонавты» («Ракета»)

Степов «ракет» на один меньше, чем игроков. Все дети свободно маршируют по залу, проговаривая слова:

Ждут нас быстрые ракеты

Для полётов на планеты,

На какую захотим,

На такую полетим.

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет.

После эти слов дети разбегаются и занимают «ракеты». Ребенок, оставшийся без степа, пропускает игру.

«Охотники и обезьяны»

Дети делятся на две подгруппы. Одна из них (две трети) – «обезьяны», вторая (одна треть) – «охотники». Обезьяны играют возле деревьев - гимнастической стенки. Услышав выстрелы охотников (аплодисменты в ладони), они взбираются на стенку. Охотники выходят на середину площадки (залы) и выполняют разные движения (отводят руки у стороны, поднимают их, приседают и т.п.). Выполнив 3-4 движения, охотники отходят в сторону, обезьяны спускаются с деревьев, приближаются к тому месту, где были охотники, и подражают их действиям.

На слова воспитателя: "Охотники!" обезьяны снова залезают на стенку, охотники ловят тех, что не успели. Когда будет поймано несколько обезьян (по договорённости), избирают других охотников. Игра повторяется.

«Перемени предмет»

Играющие встают у черты в 2-3 колонны по 4-5 человек в каждой. На другой стороне площадки, против каждой колонны, в кругу или на стуле лежит один кубик. У детей, стоящих в колоннах первыми, - мяч для метания.

По сигналу они бегут к стулу, кладут на него мешочек, берут кубик и бегут обратно. Встав на свое место, они поднимают принесенный предмет вверх. Тот, кто оказался первым, получает флажок. Затем прибежавшие передают принесенный предмет следующим в колонне, а сами идут в конец ее. Игра продолжается, и всегда ребенку, прибежавшему первым, вручается флажок. Когда все дети пробегут по одному разу, отмечают, в какой колонне флажков больше.

Игра повторяется до тех пор, пока не иссякнет к ней интерес. При повторении игры дети могут переходить из одной колонны в другую, но число их должно быть все время равным.

«Птички на дереве»

Дети делятся на группы по 5—6 человек. Каждая группа имеет свой домик.

Дети, стоя на возвышенности, изображают птенчиков на деревьях, водящий — птичку.

На слова «Полетели — полетели!» птенчики слетают с «деревьев» и стараются улететь за кормом подальше.

Взрослый произносит слова:

Вот летели птички, птички невелички.

Все летали, все летали - крыльями махали.

На дорожку сели, зернышки поели.

Клю-клю-клю-клю, как я зернышки люблю.

Перышки почистим, чтобы были чище.

Вот так, вот так, чтобы были чище!

Прыгаем по веткам, чтоб сильнее быть деткам.

Прыг-скок, прыг-скок, прыгаем по веткам.

На слова водящего «Полетели домой!» дети возвращаются на свои «деревья». Игра повторяется 3—4 раза.

«Самый ловкий»

За линией 5-6 детей, в руках у каждого предмет (кегля). На другом конце зала на степях лежат по одному кубику. По сигналу «Бегом!» дети быстро бегут к степам кладут кеглю, берут кубик и быстро возвращаются на свое место. Сигнал к выполнению может быть любой (прыжками, подскоками и т.п.). Выигрывает тот, кто первый поменял предмет и вернулся на место.

«Дед Мазай»

Степы расположены на одной стороне зала, за степами находится водящий – «Дед Мазай». Остальные дети – «зайцы». Зайцы договариваются, какое упражнение они будут показывать на степе и идут к водящему со словами:

- Здравствуй, Дедушка Мазай! Ты из лодки вылезай!

- Зайцы, зайцы, заходите, обо всем мне расскажите!

- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем.

Дед Мазай должен сказать название упражнения, которое выполняют зайцы (например, «галочка», «петушок», «шаг принцессы» и т.д.). Если он

угадал, по сигналу начинает ловить зайцев. Пойманные зайцы встают на степ.

«Гори, гори ясно»

Дети образуют круг. Водящий (ребенок) под речевку ходит внутри круга. Дети все вместе говорят речёвку:

«Гори, гори ясно,
чтобы не погасло,
глянь на небо, птички летят,
колокольчики звенят».

Как только заканчивается речёвка, водящий подходит к детям, взмахивает платочком между двумя детьми, как бы их разделяя. Эти два ребёнка бегут в разные стороны, обегая круг снаружи. И возвращаются к своему месту и ведущему.

Тот из «бегунов, кто» первым добегают до ведущего, выхватывает у него платок и становится сам водящим.

«Паук»

В одном из углов зала обозначается обручем место, где живет «паук» (водящий). В другой стороне зала расположены степы. Остальные дети изображают мошек, степы – домики мошек.

Мошки стоят напротив паука и читают стихотворение:

Раз, два, три, четыре,
Жили мошки на квартире,
К ним повадился сам друг,
Крестовик - большой паук,
Пять, шесть, семь, восемь,
Паука мы все попросим,
Ты, паук, к нам не ходи,
Лучше всех нас догони.

По сигналу мошки бегут к степам, стараясь занять домик, паук догоняет.

«Я люблю степ»

Дети делятся в две шеренги и распределяются друг против друга.

Придумал друг мой озорной веселую игру (шаг на степ и со степы правой ногой)

Теперь игра его со мной и в холод и в жару! (шаг на степ и со степы левой ногой)

Себя он стукнул по лбу: «Хей!» (стоя на степе, имитируя удар по лбу произнести «Хей»- притоп правой ногой на степ, руки поднять вверх);

Пора позвать сюда друзей (дети подходят друг к другу и выполняют дружеское объятие)

Когда пришли к нему друзья (встают на степ)

Он крикнул им: «Привет!» (стоя на степе - дети произносят слово «привет»)

Эх, как безумно рад вам я, не виделись сто лет (дети хлопают друг друга по плечам)

Спасибо вам, спасибо вам! Спасибо вам, друзья! (дети пожимают руки друг другу)

За то, что любите вы степ, без памяти как я!

«Пчелки»

Пчелки «летают» - бегают и машут крылышками.

«Пчелки гудят,

В поле летят,

С поля летят,

Медок несут.»

После последних слов: «С поля летят – медок несут, все пчелки летят в свои домики-ульи и забираются в него (в обруч и садятся на корточки). Воспитатель следит, чтобы дети аккуратно перешагивали через обруч и не толкались. Игра повторяется

«Мы веселые ребята»

Дети стоят на одной стороне площадки, за чертой, на противоположной стороне также обозначается линия. Сбоку от детей, примерно на середине между линиями, находится ловишка. Дети говорят:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три, лови!

После этого дети перебегают на другую сторону, ловишка салит. После двух-трех перебежек подсчитываю пойманных, выбирают нового ловишку.

«Пингвины»

В руках у детей мешочки (мячи). Инструктор предлагает детям зажать мячи между колен и прыжками продвигаться до кубика (Зм). Задание выполняется в шеренге или по кругу

«Бубен»

(у кого бубен, тот ловишка, кого поймал, тому отдаёт бубен):

«Бубен, бубен, длинный нос,

Почем в городе овес?»

«Две копейки с пятаком,

Овса Ваня не купил,

Только лошадь утопил»

«Бубен, бубен, беги занами, хватай руками!»