****

**«Бездомный заяц».**

***Цель:*** развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве.

***Ход игры***. Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках. «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

**«Зайцы и волк».**

***Цель:*** учить детей правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

***Ход игры***. Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, «волк» находится на противоположной стороне. Воспитатель. Зайцы скачут, скок, скок, скок, На зеленый на лужок, на лужок, Травку щиплют, кушают, Осторожно слушают – Не идет ли волк. Под эти слова дети прыгают, выполняют движения. После того, как произносится слово волк, он бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в сторону.

**«Красочки»**

***Цели:*** учить различать цвета; развивать ловкость.

***Ход игры***. Играет 5 человек и более. Выбирается ведущий («монах»), который уходит в сторону, пока игроки («краски») выбирают себе цвет. «Краски» садятся на скамейку. Приходит «монах» и стучит в дверь. – Кто там? – спрашивает ведущий. – Это я, монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка! – За чем пришел? – За краской. – За какой? – За… (называет цвет). Если нет «краски», «монах» уходит. Если есть, он ее догоняет. Дети меняются ролями.

**«Казаки-разбойники».**

***Цели:*** познакомить с народной игрой; развивать ловкость.

***Ход 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».

**«Картошка».**

***Цели:*** познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

***Ход 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».

**«Садовник».**

***Цели:*** разучить названия цветов; развивать ловкость.

***Ход игры.*** Участники игры садятся в ряд. Каждый выбирает себе имя (название любого цветка). Считалкой выбираются ведущий и «садовник». Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. «Садовник» говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…» (Называет любой цветок.) Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

**«Жмурки»**

***Цели***: познакомить с русской игрой; учить внимательности.

***Ход игры***. Жмурка выбирает при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину комнаты и поворачивают несколько раз вокруг себя, разговаривая с ним: – Кот, кот, на чем стоишь? – На квашне\*. – Что в квашне? – Квас. – Лови мышей, а не нас! Игроки разбегаются, жмурка их ловит. Пойманного игрока он должен узнать, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

**«Пустое место».**

***Цель:*** развивать физические качества: ловкость, быстроту.

***Ход игры.*** Выбирается водящий, остальные дети становятся в круг, положив руки на пояс. Водящий идет за кругом и говорит: вокруг домика хожу и в окошечко гляжу, К одному я подойду и тихонько постучу. После этих слов водящий останавливается и заглядывает в круг. Происходит разговор со стоящим в кругу ребенком: – Тук-тук-тук. – Кто пришел? – Это… (водящий называет свое имя). – Зачем пришел? – Бежим наперегонки!

**«Гуси-лебеди».**

***Цель:*** развивать ловкость, гибкость.

***Ход игры.*** Выбираются «волк» и «пастух», остальные – «гуси». На одной стороне площадки стоят «гуси», сбоку – логово «волка». «Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг, затем говорит: – Гуси-гуси! «Гуси» останавливаются и отвечают хором: – Га-га-га! – Есть хотите? – Да-да-да! – Так летите, как хотите, только крылья берегите! «Гуси» летят через луг домой, а «волк», услышав их, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать. Пойманных «гусей» он уводит к себе.

**«Хитрая лиса».**

***Цель***: развивать умение быстро реагировать после сигнала.

***Ход игры***. Играющие стоят по кругу с закрытыми глазами. Воспитатель проходит и дотрагивается до кого-либо. Дети открывают глаза и три раза произносят: «Хитрая лиса, где ты?» После этого «лиса» выбегает в центр и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, а она их ловит. Пойманные отходят в сторону.

**«Медведь и пчелы».**

***Цель:*** развивать умение действовать по сигналу, правильно залазить на лесенку, имитировать действия персонажей.

***Ход игры.*** Играющие делятся на две группы – «пчелы» и «медведи». По сигналу «пчелы» летят на луг за медом и жужжат. Как только «пчелы» улетели, «медведи» лезут в улей (обручи) и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» «пчелы» летят и жалят не успевших убежать в лес. Ужаленный «медведь» не выходит за медом.

«Горелки».

***Цель:*** развивать быстроту, ловкость, реакцию.

***Ход игры***. Играющие становятся парами. Впереди колонны, на расстоянии 2–3 шагов, проводится линия. Один из играющих – ловящий – становится на эту линию. Дети, стоящие в колонне, говорят: Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо – птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги! После команды «Беги!» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного, если поймал, образует пару и встает впереди колонны.

**«Караси и щука».**

***Цель:*** развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

***Ход игры.*** Один ребенок выбирается «щукой». Остальные играющие делятся на две группки: одна из них – «камешки» – образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом. По сигналу воспитателя «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камушки). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

**«Волк во рву».**

***Цель:*** развивать ловкость, внимание.

***Ход игры***. Посреди площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80–100 см. Это ров. На одной стороне стоят «козы». «Волк» становится в ров. По сигналу: «Волк во рву!» – «козы» бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а «волк» старается их поймать.

**«Не попадись!».**

***Цели***: учить правильно прыгать на двух ногах, развивать ловкость.

***Ход игры***. Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Водящий становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бегает по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Через 30–40 секунд воспитатель прекращает игру.

**«Не намочи ног».**

***Цели:*** развивать у ребят координацию движений; учить выполнять двигательные задания, стремиться к достижению цели.

***Ход игры***. Две команды, в руках у первых дощечки. По команде воспитателя «Вперед!» каждый должен, наступая только на дощечки, перейти «болото» и отдать дощечку второй части команды, находящейся на другой половине «болота». Выигрывает тот, кто первым перейдет «болото».

**«Угадай, что поймал».**

***Цель:*** развивать фантазию, гибкость, пластику.

***Ход игры***. Воспитатель предлагает детям пойти в воображаемый лес и понаблюдать за его обитателями (белками, зайцами, муравьями, пчелками, и т. д.), вернувшись с прогулки, рассказать жестами, без слов, за кем они наблюдали.

**«Лягушки».**

***Цель:*** учить сопоставлять движения со словами.

***Ход игры***. Дети делятся на две группы. Одна из них – «кочки на болоте», другая – «лягушки». «Кочки» стоят большим кругом. За каждой «кочкой» спряталась «лягушка». Одна «лягушка» (водящий) стоит в середине круга, у нее нет своего домика. Воспитатель говорит: «Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки». Все дети скачут внутри круга и говорят: «Ква-ква-ква». Дети («кочки») говорят: «Вот из лужицы на кочку да за мошкою вприскочку». После этих слов все «лягушки» и водящий прячутся за «кочки». Тот, кому не хватило «кочки», становится водящим. Он говорит: «Есть им больше неохота, прыг опять в свое болото». «Лягушки» снова прыгают внутрь круга, и игра начинается сначала, только дети меняются местами.

**«Замри».**

***Цель***: учить понимать схематическое изображение позы человека.

***Ход игры.*** Ведущий объясняет детям правила, согласно которым все должны передвигаться по площадке, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри!» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Ребята должны замереть в той же позе. Тот, кто примет неправильную позу, выбывает из игры.

**«К названному дереву беги».**

***Цель:*** тренировать в быстром нахождении названного дерева.

***Ход игры.*** Водящий называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебегать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводится на скамейку штрафников.

**«Пробеги тихо».**

***Цель:*** учить бесшумно двигаться.

***Ход игры***. Дети делятся на группы 4–5 человек. Водящий становится в середине зала. По сигналу одна группа бежит мимо водящего бесшумно, если он услышит шум шагов, то говорит: «Стой!», и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, где слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так бегут поочередно все группы. Выигрывает та группа, которую не услышал водящий.

**«Космонавты».**

***Цель:*** развивать ловкость, воображение детей.

***Ход игры***. По залу разложены обручи. Их на один меньше, чем игроков. Посредине «космонавты», взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая: Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет. С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в «ракетах», те, кто не успел, остаются на «космодроме», а те, кто сидит в «ракетах», поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

**«Песенка стрекозы».**

***Цель:*** развивать ритмичную, выразительную речь и координацию движений.

***Ход игры***. Дети становятся в круг, произносят хором стихотворение, сопровождая слова движениями: Я летала, я летала, устали не знала. Плавно взмахивают руками. Села посидела опять полетела. Опускаются на одно колено. Я подруг себе нашла, весело нам было. Делают летательные движения руками. Хоровод кругом вела, солнышко светило. Берутся за руки и водят хоровод.

**«Пузырь».**

***Цель***: учить правильно делать длительный плавный выдох.

***Ход игры.*** Дети стоят тесным кругом, наклонив голову вниз, имитируя пузырь. Повторяют слова за воспитателем: «Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, оставайся такой и не лопайся», дети поднимают голову и постепенно отходят назад, образуя большой круг. По сигналу воспитателя «Воздух выходит» или «Пузырь лопнул» дети идут к центру круга, произнося: «С-С-С», подражая выходящему воздуху. После сигнала «Лопнул» нужно следить, чтобы дети не бежали, а шли (воздух медленно выходит).

«Стайка».

***Цель:*** развивать ритмическую и выразительную речь; активизировать словарь по теме «Птицы»; воспитывать спортивную сноровку.

***Ход игры***: Дети выбирают водящего. Педагог вместе с детьми произносит считалочку И. Токмаковой: Пой-ка, подпевай-ка, Десять птичек – стайка: Эта птичка – соловей, Эта птичка – свиристель, Эта птичка – воробей, Эта птичка – коростель, Эта птичка – совушка, Эта птичка – скворушка, Сонная головушка, Серенькое перышко, Эта – зяблик, эта – стриж, Эта – развеселый чиж, Ну а эта – злой орлан. Птички, птички, по домам! Дети после этих слов разбегаются, а водящий (злой «орлан»), старается кого-нибудь поймать.

**«Совушка».**

***Цель:*** учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

***Ход игры.*** Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

**«Стоп!».**

***Цель:*** приучать слушать текст и выполнять движения в соответствии с ним.

***Ход игры.*** На одной стороне стоят дети в одну линию, на другой, в обруче, водящий. Стоя спиной к играющим, говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах дети шагают к водящему. Как только он произнес: «Стоп!», поворачивается. Кто не успел остановиться, тот возвращается на линию. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не встанет в обруч.

**«Жмурки» вариант 2.**

***Цель:*** развивать внимание.

***Ход игры***. Водящему закрывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладони его вытянутых рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Правила игры. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников.

**«Кто сделает меньше шагов».**

***Цель:*** развивать ловкость движения.

***Ход игры***. Дети становятся за линию и по сигналу взрослого бегут на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места. Каждый из играющих старается делать шаги как можно длиннее и считает их. По окончании бега дети говорят, кто сколько сделал шагов, и определяют, у кого их меньше. Правила игры. Вначале воспитатель предлагает пробежать установленное расстояние по очереди и считает шаги каждого ребенка, а затем дети делают это сами.

**«Ловишки на одной ноге».**

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры.*** С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре зала. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. Ловишка не может ловить ребенка, который остановился на одной ноге, обхватив колено другой ноги двумя руками. В конце игры определяют, какой ловишка самый ловкий.

**«Шоферы».**

***Цели:*** учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.

***Ход игры***. Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин. Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.

**«Кот на крыше».**

***Цели***: развивать ритмичную, выразительную речь; автоматизировать произношение звука «Ш» в связном тексте; координировать движения.

***Ход игры***. На стуле или скамеечке сидит с закрытыми глазами один из играющих. Он «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса: тише, мыши, тише, мыши… Кот сидит на нашей крыше. Мышка, мышка, берегись И коту не попадись… После этих слов «кот» «просыпается», мяукает, вскакивает и гонится за «мышками». «Мышки» убегают. Правила игры. Нужно отметить чертой «мышкин» дом – «норку», куда «кот» не имеет права забегать.

**«Лягушки и цапля».**

***Цели:*** упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества – ловкость, быстроту.

***Ход игры***. В середине площадки рисуется болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки нарисован ручей, в стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего «Лягушки прыгают в болоте!» играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» «цапля», перешагнув ручей, прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеек», стараясь спрятаться. «Цапля» пытается поймать «лягушек».

**«Ловушка».**

***Цели:*** закреплять в активном словаре существительные по темам: «Дикие животные», «Птицы»; развивать быстроту, гибкость.

***Ход игры.*** Дети делятся на группы (4–5 человек). Они берутся за руки и образуют круг – ловушку. 1-й ребенок – «охотник». Остальные дети – «обитатели леса». Они бегают и прыгают через ловушку и вокруг нее (изображающие ловушку стоят неподвижно, взявшись за руки и подняв их на уровне плеч). «Хлоп», – неожиданно говорит «охотник». Дети быстро опускают руки и приседают. «Посмотрю, кто попал в мою ловушку», – говорит «охотник». Дети, попавшие в ловушку, движением и голосами подражают разным зверям и птицам. «Охотник» отгадывает. Если угадал, то ребенок уходит на скамейку, а если нет, то теперь он изображает ловушку.

**«Ловишка, бери ленту».**

***Цели:*** развивать ловкость; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

***Ход игры***. Все играющие закладывают за пояс сзади ленточки. По сигналу воспитателя «Беги!» разбегаются по площадке, а ловишка бегает за ними, стараясь вытянуть больше ленточек. По сигналу «Раз-два-три – в круг быстрей беги!» дети становятся в круг. Подсчитывается число взятых лент, после чего они возвращаются детям. Лишившись ленты, ребенок временно покидает игру.

**«Два Мороза».**

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры.*** На противоположных сторонах площадки отмечаются два дома. Играющие располагаются на одной стороне. Выбираются Мороз, Красный нос и Мороз, Синий нос, которые стоят в середине зала. По сигналу: «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: – Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз. После сигнала «Мороз» все играющие перебегают на другую сторону, а Морозы стараются их «заморозить», то есть коснуться рукой. «Замороженные» останавливаются и не двигаются, пока все не перебегут. В конце подсчитывают, какая пара Морозов «заморозила» большее число играющих.

**«Лиса в курятнике».**

***Цель:*** учить мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

***Ход игры.*** На одной стороне площадки очерчивается место под «курятник». В «курятнике на насесте» (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки готовится «нора лисы». Все остальное – двор. Один из играющих называется лисой, остальные – курами. По сигналу воспитателя «куры» спрыгивают с «насеста», ходят и бегают по двору, «клюют» зерна, хлопают «крыльями». По сигналу воспитателя «Лиса!» «куры» убегают в «курятник» и взбираются на «насест», а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит её в свою «нору». Остальные «куры» снова выбегают, и игра возобновляется. Игра кончается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

**«Мороз, Красный нос**».

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту движений.

***Ход игры***. На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз, Красный нос. Он произносит: – Я Мороз, Красный нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься? Играющие хором отвечают: – Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз. После этого они перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается «заморозить» (коснуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, стольких он «заморозил». После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце нескольких перебежек подводится итог, сравнивают, какой Мороз «заморозил» больше играющих.

**«Не оставайся на полу».**

***Цель:*** развивать умение правильно спрыгивать с возвышения двумя ногами, мягко приземляясь, сгибая колени.

***Ход игры.*** В различных местах зала находятся разные предметы высотой 25–30 см. Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Под удары бубна дети спрыгивают с предметов и бегают или прыгают по залу. Ловишка принимает участие в беге. По сигналу «Лови!» все дети снова взбираются на предметы. Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение, и те садятся в стороне.

**«Мяч водящему».**

***Цель***: развивать умение бросать и ловить мяч.

***Ход игры***. Участники делятся на равные команды. На расстоянии 3 м от команд проводится линия. Выбираются два водящих, которые становятся за этой линией против колонн. По сигналу оба водящих бросают мячи стоящим впереди в своих командах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны и т. д. Выигрывает та команда, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему.

**«Рыбак и рыбки».**

***Цель:*** развивать ловкость.

***Ход игры***. Играющие стоят. Очерчивается «пруд» – площадка, за пределы которой выходить нельзя. Дети плавно разводят руками – «рыбки плавают». Двое «рыбаков» растягивают скакалку («сети») и пытаются окружить и поймать «рыбок». Те, кого коснулась скакалка, выходят из игры. Когда будут пойманы все «рыбки», игра повторяется и дети меняются ролями.

**«Голубь».**

***Цель:*** упражнять в произношении звуков «Л» и «Р».

***Ход игры.*** Дети выбирают «ястреба» и «хозяйку». Остальные дети – «голуби». «Ястреб» становится в стороне, а «хозяйка» гонит «голубей»: «Кыш, кыш!» Они разлетаются, а «ястреб» их ловит. Затем «хозяйка» зовет: «Гули-гули-гули», и «голуби» слетаются к ней. Тот, кого «ястреб» поймал, выполняет его роль, а прежний «ястреб» становится «хозяйкой».

**«Дети и волк».**

***Цель:*** учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

***Ход игры***. Выбирается «волк». Остальные дети «собирают в лесу землянику и грибы» и приговаривают: Дети по лесу гуляли, Землянику собирали. Много ягодок везде: И на кочках, и в траве. Но вот сучья затрещали… Дети, дети, не зевайте, Волк за елью – убегайте! Дети разбегаются, «волк» ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

**«Зайцы и медведи».**

***Цель:*** развивать ловкость, умение перевоплощаться.

***Ход игры***. Ребенок («медведь») сидит на корточках и «дремлет». Дети («зайцы») прыгают вокруг и дразнят его: мишка бурый, мишка бурый, отчего такой ты хмурый? «Медведь» встает со стула, отвечает:я медком не угостился, вот на всех и рассердился. 1, 2, 3, 4, 5, начинаю всех гонять! На последнем слове «медведь» ловит «зайцев» и отводит их к стульчику («берлоге»).

**«Повар».**

***Цель:*** развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

***Ход игры***. Все дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом. У него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение: будем в повара играть, никому нельзя зевать, Если повар будешь ты, то скорей кругом иди. После слов «Скорей кругом иди» водящий останавливается и надевает колпак на рядом стоящего ребенка. Получивший колпак и водящий становятся спиной друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет (не бежать) круг, тот выигрывает и становится водящим.

**«Ловишки с приседанием».**

***Цель***: развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры***. С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре площадки. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают, а ловишка ловит. В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть. В конце говорят, какой ловишка самый ловкий.

**«Мышеловка».**

***Цель:*** развивать ловкость, умение быстро действовать после сигнала.

***Ход игры***. Делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг («мышеловку»). Остальные – «мыши». Они находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и, начиная ходить по кругу, говорят: Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели, Всюду лезут – вот напасть. Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!Затем 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 садятся. Пойманные становятся в круг. Когда большая часть «мышей» поймана, дети меняются ролями.

**«Сделай фигуру».**

***Цель:*** развивать воображение.

***Ход игры***. Ходьба в колонне по одному, по сигналу «Стоп!» дети останавливаются и выполняют какую-либо фигуру. Отмечаются самые быстрые и интересные.

**«Удочка».**

***Цель:*** учить детей правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

***Ход игры.*** Дети стоят по кругу. В центре – воспитатель. В руках веревка, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны через нее перепрыгнуть.

**«Быстро возьми».**

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту движений.

***Ход игры.*** Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки), которых должно быть на один или два меньше. По сигналу «Быстро возьми» каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел это сделать, считается проигравшим. Правила игры. Предметы постепенно убираются.

**«Кот Васька».**

***Цель***: развитие двигательной активности.

***Ход игры.*** «Мыши» сидят на стульчиках. «Кот» идет на носочках, смотрит по сторонам, мяукает. Педагог и дети. Ходит Васька беленький, Хвост у Васьки серенький, А летит стрелой, а летит стрелой. «Кот» бежит в конец площадки, садится и «засыпает». Дети. Глазки закрываются – Спит иль притворяется? Зубы у кота – острая игла. Одна из «мышек», подойдя к «коту», смотрит, спит ли он. Машет руками, приглашая к себе других. Педагог. Только мышки заскребут, Серый Васька тут как тут, Всех поймает он! «Кот» вскакивает и бежит за «мышками».

**«Ловишки парами».**

***Цель***: развивать быстроту движений.

***Ход игры.*** Дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 3–4 шагов друг от друга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются поймать, прежде чем первые пересекут обозначенную линию финиша. После двух перебежек дети меняются местами.

**«Птички и кошка».**

***Цели:*** учить двигаться по сигналу; развивать ловкость.

***Ход игры***. В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить их, а они убегают за круг. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

**«Солнечные зайчики».**

***Цель:*** упражнять в произношении стихотворения в соответствии с движениями.

***Ход игры.*** Воспитатель с помощью маленького зеркала пускает солнечного зайчика и произносит стихотворение: Солнечные зайчики играют на стене, Помани их пальчиком, пусть бегут ко мне. Ну лови, лови скорей, вот он, светленький кружок, Вот-вот-вот – левей, левей! Убежал на потолок. Дети ловят зайчика на стене.

**«Охотники и утки».**

***Цель:*** развитие меткости.

***Ход игры***. Играющие делятся на две группы – «охотники» и «утки». «Утки» становятся в середину круга, а «охотники» располагаются снаружи, перебрасывают мяч и стараются попасть в «уток», те увертываются. Когда треть игроков поймана, игра останавливается и дети меняются местами.

**«Не дай мяч водящему».**

***Цель:*** развивать ловкость, меткость.

***Ход игры***. В центре круга находятся 2–3 водящих. Стоящие вне круга перебрасывают мяч друг другу во всех направлениях, а водящие стараются до него дотронутся. Если кому-нибудь это удается, то он выходит из круга, а водящим становится тот, при броске которого был пойман мяч

**«Где мы были, не скажем».**

***Цель:*** развивать логическое мышление, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

***Ход игры***. Дети делятся на две команды. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, что будут показывать. Одна группа показывает, а другая должна отгадать, кого или что они изображают. Затем дети меняются местами.

**«С кочки на кочку».**

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры.*** Воспитатель выкладывает на участке обручи (6–8 штук) 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 прыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок колонны и т. д. Побеждает команда, быстро и правильно (не оступившись ни разу) перебравшаяся на другой берег. Игра повторяется 2–3 раза.

**«Волшебное зеркало».**

***Цель:*** развивать ритмичность, выразительность речи и координацию движений.

***Ход игры***. Дети стоят в кругу. Водящий подходит к одному из ребят и говорит: Ну-ка, зеркальце, смотри! Все нам верно повтори! Встану я перед тобой, Повторяй-ка все за мной! Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее каким-либо движением. Тот, к кому он обращается, должен точно повторить и фразу, и движение. Если он допустил ошибки, он выбывает из игры. Новым водящим становится тот, кто выполнил все без единой ошибки.

**«Мяч передавай – слово называй».**

***Цель:*** развивать фонематические представления, быстроту реакции.

***Ход игры***. Играющие выстраиваются в колонну. У первых игроков по мячу, диаметр которых 25–30 см. Ребенок называет слово на заданный звук и передает мяч назад двумя руками над головой. Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на этот же звук и передает мяч дальше.

**«Взрослому мяч бросай и животных называй».**

***Цели:*** расширять словарный запас за счет употребления обобщающих слов; развивать внимание и память.

***Ход игры.*** Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы. Например: фрукты – яблоко, груша, лимон, апельсин. Можно использовать другие темы: овощи, деревья, домашние и дикие животные, птицы, мебель, посуда, одежда, транспорт.

**«Карусель».**

***Цель:*** учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

***Ход игры***. Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: Еле-еле, еле-еле Завертелись карусели. А потом кругом, кругом, Все бегом, бегом, бегом. В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли». После того как дети пробегут два раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: Тише-тише, не спешите! Карусель остановите! Раз-два, раз-два! Вот и кончилась игра! Движение карусели становится постепенно все медленнее. При произнесении слов «Вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. После того как дети немного отдохнули, воспитатель дает три звонка или три раза ударяет в бубен. Играющие спешат занять места на карусели, то есть становятся в круг, берут шнур. Игра возобновляется. Не успевший занять место до третьего звонка не катается на карусели, а стоит и ждет, когда будет новая посадка.

**«Ручейки и озера».**

***Цель:*** развивать ловкость.

***Ход игры***. Дети строятся друг за другом по 4–6 человек, руки кладут на пояс или плечи стоящему впереди – это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе.

**«Пятнашки».**

***Цель***: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

***Ход игры***. 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 из играющих. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду «Стой!», игра останавливается, подсчитывают количество пойманных и выбирают нового водящего.

**«Сороконожка идет по детсадовской дорожке».**

***Цель***: развивать двигательную активность.

***Ход игры***. Дети встают друг за другом, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача – не упасть.

**«Маргаритки».**

***Цели***: закрепить знания о растениях цветника; упражнять в беге с увертыванием.

***Ход игры***. С помощью считалки выбирают ведущего. Он в игре будет исполнять роль девочки Маргариты. Все остальные дети будут представлять цветы маргаритки. «Цветы» становятся в круг, а Маргарита находится в его центре. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова: Собирала Маргарита маргаритки на горе, Растеряла Маргарита маргаритки во дворе. Хочет снова все собрать, Только надо нас догнать. Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Ведущий, догоняя ребенка, произносит: «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник». Когда там будет 5–6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала «маргариток», и называет других соседей маргариток в «цветнике». Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше растений цветника. Правила игры. «Маргаритки» начинают убегать только после команды «Догнать!». Названные растения второй раз повторять

**«Передал – садись».**

***Цель:*** развивать ловкость, быстроту движения.

***Ход игры***. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны, одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3–4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та команда будет считается победительницей.

**«Догони свою тень».**

***Цель***: познакомить понятием света и тени.

***Ход игры*** Воспитатель. Кто отгадает загадку? Я иду, она идет; я стою, она стоит; побегу, она бежит. (Тень.) В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение. Оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. (Где еще есть? На что похожа?)

**«Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем».**

***Цель:*** развивать сообразительность и наблюдательность детей.

***Ход игры.*** Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего. Ведущий. Здравствуйте, дети! Где вы были, Что вы делали? Дети. Где мы были, мы не скажем, А что делали – покажем. Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

**«Огурцы».**

***Цели:*** развивать быстроту реакции, внимание; закрепить знания об употреблении огурцов в пищу.

***Ход игры.*** Игру проводят на игровой площадке, которая в данном случае будет «огородом». Дети ходят в колонне друг за другом по всему «огороду», произносят слова и выполняют соответствующие движения: Вырастали на грядке Дети ходят в колонне. Зеленые прядки, Переход в полуприсед. Прятались в них огурцы. Приседают. А солнце пригрело, Встают, поднимают руки вверх. Вмиг пожелтели. Руки опустили. Но в бочке они хороши! После слова хороши дети бегут и занимают место в «бочке» (нарисованном круге или обруче) по пять человек. Кто остался вне «бочки», тот называет блюдо, приготовленное из огурцов. В конце игры воспитатель привлекает детей к оценке выполнения движений, отмечает, как быстро ребята действовали по сигналу, что узнали они об огурцах в этой иг

**«Вратарь».**

***Цели:*** закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать быстроту реакции, точность движения.

***Ход игры.*** Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении. Ребенок. Вратарем зовусь не зря: мяч всегда поймаю я. Взрослый: Раз, два, три, Справа (слева, прямо) мяч смотри!

**«Напои лошадку».**

***Цель:*** развивать ловкость движений.

***Ход игры***. Ребенок становится на расстоянии 4–5 метров от игрушки лошадки. Ему дают в руки ведерки и завязывают глаза. Надо подойти к лошадке и «напоить» ее из ведра (поднести ведерко к морде лошади

**«Бабочки, лягушки и цапли».**

***Цель:*** развивать подражательные движения.

***Ход игры***. Дети свободно бегают по площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут руками), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произносит: «Снова побежали», дети начинают бегать по лугу в произвольном направлении.

**«Угадай, какой наш дом?».**

***Цель:*** описать деревья и найти их по описанию.

***Ход игры***. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая подгруппа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети. Например, дети говорят хором: «Угадай, какой наш дом, все расскажем мы о нем». Затем один из детей дает описание: называет цвет ствола, вспоминает о высоте дерева, форме, величине листьев, плодах и семенах.