ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ПРОГУЛКЕ

ПО ТЕМАМ НЕДЕЛИ

подготовительная группа 6-7 лет

**Тема недели: «День знаний»**

**«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»**

**Цель:** развивает ловкость, смекалку, быстроту, умение играть в коллективе, стремление к победе, а также умение действовать по правилам.

**Оборудование:** обручи для домиков, или мел (нарисовать круги) - в зависимости от времени года.

**Содержание:** Из числа игроков выбираются Охотник и Бездомный заяц. Остальные играющие - «зайцы». Они селятся в домах – кругах. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотник осалил зайца, он становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

**Правила:** Ловить можно только бегающего между домиками зайца. Нельзя толкать игрока в момент осаливания.

**Усложнение/Упрощение:**  
*Упрощение*: Количество домиков соответствует количеству зайцев. Каждый заяц может то выскакивать из своего домика и убегать, то забегать в него снова. Если домик занимает охотник, пока заяц был вне дома, «бездомный заяц» становится охотником.  
*Усложнение*: Круг образуют взявшиеся за руки 4-5 детей. В каждом таком кружке становиться по одному зайцу. Игра проводится по тем же правилам, что и в первом варианте.

**Тема недели: «День знаний»**

**«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»**

**Цель:** упражнять правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость, быстроту реакции, внимательность.

**Оборудование:** обручи или мелки для кругов.

**Содержание:** Нужно минимум 6 человек. Одного из играющих выбирают волком. О стальные дети изображают зайцев.

На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках; «волк» — на другом конце площадки (в овраге).  
Воспитатель говорит:

Зайки скачут,

Скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают —

Не идет ли волк.

«Зайцы» выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идет ли «волк». Когда воспитатель произносит последнее слово, «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», стараясь их поймать (коснуться). «Зайцы» убегают каждый в свой домик. Пойманных «зайцев» «волк» отводит в овраг.

Как только «волк» уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения, и игра возобновляется. После того как пойманы 2—3 «зайца», выбирается другой волк.

**Упрощение:** Можно сразу несколько волков.

**Примечание:** Надо следить за тем, чтобы дети не делали домики слишком близко один от другого.

**Тема недели: «День знаний»**

**«ОХОТНИК И ЗАЙЦЫ»**

**Цель:** упражнять метать в подвижную мишень; развивать быстроту, глазомер, ловкость.

**Оборудование:** мяч.

**Содержание:** Площадка делится на две части. На одной стороне площадки очерчиваются круги (заячьи норки) по количеству «зайцев», на другой- дом охотника. Выбирается охотник, ему дается мяч. «Охотник» в доме. Затем «охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы зайцев, возвращается к себе. Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». Они бегают, прыгают, играют на «полянке». По сигналу «Охотник!» «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а «охотник» «стреляет» в них- бросает мяч. Тот, в кого попали мячом, считается подстреленными и идёт в дом охотника.

Затем назначается новый «охотник», и игра возобновляется

**Правила:** Бросать мячом можно только по ногам. «Охотник» может стрелять только из своего «дома», т.е. не выходя из своего круга.

**Усложненение:**  
Охотников может быть больше (2-4).

Можно каждому «охотнику» дать по несколько мячей (3-5).

Охотники «Стреляют» левой рукой.

После 2-3 повторений подсчитывается число «зайцев», которых подстрелил «охотник».

**Примечание:** Если играть в эту игру зимой, вместо мячей можно использовать снежки, которые нужно слепить перед игрой. Можно использовать обручи для «норок» и «домов» охотников.

**Тема недели: «Осень»**

**«ПЧЁЛКИ И ЛАСТОЧКА»**

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

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Играющие дети – «пчёлки» - сидят на корточках. «Ласточка» в своём гнезде. Играющие - пчелы сидят на поляне и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: Ласточка встанет,

Пчелку поймает.

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

**Правила:** Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

**Тема недели: «Осень»**

**«КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»**

**Цель:** познакомить с народной игрой: развивать ловкость.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** «Казаки» находят место – «темницу», «разбойники» тем временем прячутся. «Разбойник» считается пойманным если «казак» дотронулся до него 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».

**Правила:** Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».

**Тема недели: «Осень»**

**«СЧИТАЙ НОГАМИ»**

**Цель:** развитие глазомера.

**Оборудование:** платок.

**Содержание:** На асфальте рисуется квадрат со стороной, равной 1 метру. 2 ребенка становятся в центр квадратов, им завязывают глаза и просят выполнять точно команды: «Кругом», «6 шагов вперед» «2 прыжка на левой ноге вправо», «Кругом» «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает тот, кто ближе всех окажется к своему месту.

**Тема недели: «Овощи. Фрукты»**

**«САДОВНИК»**

**Цель:** разучивать названия цветов; развивать ловкость.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Дети выбирают считалкой ведущего и садовника, остальные - цветы. Садовник отходит, а ребята договариваются, кто каким цветком будет. Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. Подходит садовник и говорит:

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме…

(Называет любой цветок).

Если такой цветок есть, он убегает, садовник ловит его, ведет в «сад».

**Тема недели: «Овощи. Фрукты»**

**«КАПУСТА»**

**Цель:** развивать двигательную активность детей.

**Оборудование:** платки или листы картона, бумаги.

**Содержание:** Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:

 Я на камешке сижу,

Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибегали

Волки и синицы, бобры и куницы,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель.

**Тема недели: «Овощи. Фрукты»**

**«КАРТОШКА»**

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

**Оборудование:** мяч.

**Содержание:** Игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится «картошкой»). Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в круге 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».

**Тема недели: «Лесные дары»**

**«НЕ ПОПАДИСЬ!»**

**Цель:** упражнять правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость.

**Оборудование:** шнур.

**Содержание:** Игроки располагаются вокруг шнура, выложенного на полу в форме круга на расстоянии полушага. В центр круга встаёт водящий. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг и выпрыгивают обратно из круга играющих в то время. Водящий бегает по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Игрок, которого успели «запятнать», получает штрафное очко и выбывает из игры. Через 5 минут игра останавливается, подсчитывается количество проигравших. Игра повторяется с новыми водящими.

**Усложнение:** Можно выбрать двух водящих.

**Тема недели: «Лесные дары»**

**«МЯЧИК КВЕРХУ»**

**Цель:** развивать умение попадать в мишень.

**Оборудование:** мяч.

**Содержание:** Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

**Тема недели: «Лесные дары»**

**«ПУСТОЕ МЕСТО»**

**Цель:** упражнятьбыстро бегать наперегонки в противоположные стороны; развивает быстроту реакции, внимание.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Выбирается водящий. Играющие становятся в круг, положив руки на пояс - получаются «окошки». Водящий ходит вне круга и говорит:

Вокруг домика хожу, и в окошечки гляжу,

К одному я подойду, и тихонько постучу.  
После слов «постучу», водящий останавливается, заглядывает в «окошко» и говорит:

- Тук, тук, тук.  
Стоящий впереди спрашивает:

- Кто пришёл?  
Водящий называет своё имя.  
Стоящий в кругу спрашивает:

- Зачем пришёл?  
Водящий отвечает:

- Бежим вперегонки.

И оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу. Опоздавший становится водящим, и игра продолжается.  
**Правила:** После слов «Бежим в перегонки» дети бегут в разные стороны. Тот, кто вернется на «пустое» место первым – встаёт в круг. Тот, кто последним – становится водящим.  
**Усложнение/ упрощение**

Водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

**Тема недели: «Транспорт. Профессии на транспорте»**

**«АВТОБУСЫ»**

**Цель:** развивать интерес к двигательной деятельности.

**Оборудование:** флажки.

**Содержание:** «Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т.д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок- «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал – поднять руки вверх. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

**Тема недели: «Транспорт. Профессии на транспорте»**

**«ГРУЗОВИКИ»**

**Цель:** развитие ловкости, координации движений.

**Оборудование:** рули, мешочки с опилками или с песком.

**Содержание:** Играющие держат в руках автомобильные рули – это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз – этот мешочек?

**Правила:** Играющий может поднять упавший мешочек (груз) и продолжить движение.

**Тема недели: «Транспорт. Профессии на транспорте»**

**«ВЕСЁЛЫЕ ТРАМВАЙЧИКИ»**

**Цель:** развивать интерес к двигательной деятельности.

**Оборудование:** обручи.

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

**Содержание:** Дети делятся на две команды. В каждой команде считалкой выбирается водитель трамвая, остальные пассажиры. Водитель трамвая держит в руках обруч. Пассажиры занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира за один рейс, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне площадки.

**Правила:** Побеждает та команда, которая первая перевезёт всех пассажиров.

**Тема недели: «ПДД»**

**«ЗАПОМНИ СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

Здесь на посту в любое время

Стоит знакомый постовой.

Он управляет сразу всеми,

Кто перед ним на мостовой.

Никто на свете так не может

Одним движением руки

Остановить поток прохожих

И пропустить грузовики.

**Подготовка:** Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

**Содержание игры:** По сигналу регулировщика дорожного движения(красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью- приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам по команде Регулировщика дорожногодвижения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

**Правила игры:** Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле; запрещается отнимать флажки друг у друга; за линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя; капитаны команд играют на равных

правах со всеми.

**Тема недели: «ПДД»**

**«ДОРОЖНОЕ – НЕДОРОЖНОЕ» (и.м.п.)**

**Цель:** развивать ловкость, внимание; упражнять действовать по сигналу инструктора.

**Оборудование:** мяч.

**Содержание:** Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово – игрок должен поймать мяч, «недорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

**Тема недели: «ПДД»**

**«САМЫЙ БЫСТРЫЙ»**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу инструктора, воспитывать интерес к игре.

**Оборудование:** мелки красного, жёлтого, зелёного цветов.

**Содержание:** Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде «Раз, два, три — беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три — в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

**Тема недели: «Кем быть?»**

**«ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНИЯХ»**

**Цель:** создать условия для проявления радостных эмоций, удовольствия от удачно выполненных заданий в ходе соревнований.

**Оборудование:** игрушки зверей, кубики, доска, кегли.

**Содержание:** Вам необходимо спасти из горящего леса как можно больше жителей. Для этого нужно на двух ногах перепрыгнуть через кочки (кубики), пройти по мостику через речку (ребристая доска); пробежать, обогнув деревья (кегли), взять одну игрушку и обратно прибежать к своей команде со спасённым.

Не забывайте, когда вернетесь, спасенного садим на скамейку и встаете в конец колонны. Побеждает та команда, которая быстрее спасёт лесных жителей.

**Правила:** Продолжать эстафету можно только после того, как игрок прибежит обратно и заденет товарища за плечо.

**Тема недели: «Кем быть?»**

**«ДОКТОР АЙБОЛИТ»**

**Цель:** создать условия для проявления радостных эмоций, удовольствия от удачно выполненных заданий в ходе соревнований.

**Оборудование:** пеньки.

**Содержание:** Доктор Айболит торопится к своим больным. Дети делятся на две команды и строятся в две колонны. Дети в колоннах стоят друг за другом за чертой. Перед ними на площадке разложены «пеньки». Айболит должен переходить с «пенька» на «пенек» и таким образом дойти до черты. Как только он оказался за чертой, второй игрок начинает передвиженье по пенькам. Побеждает та команда, которая быстрее преодолеет путь.

**Тема недели: «Кем быть?»**

**«РЕГУЛИРОВЩИК»** (и.м.п.)

**Цель:** развивать внимание, реакцию.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Во время ходьбы в колонне по одному, воспитатель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного - руки на пояс. Это движение - запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

**Тема недели: «Мой дом»**

**«СТРОИТЕЛЬ»**

**Цель:** создать условия для проявления радостных эмоций, удовольствия от удачно выполненных заданий в ходе соревнований; развитие ловкости, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** кубики.

**Содержание:** Дети встают друг за другом в две колонны. Около каждой колонны – стул, напротив каждой колонны тоже стул- с кубиками (по числу играющих детей). По сигналу воспитателя первые игроки бегут к столу, берут по одному кубику, несут на свой стул и становятся за последним игроком (на площадке кубики располагаются на земле, асфальте). Как только прибежал игрок и положил кубик, отправляется следующий игрок. Все игроки, начиная со второго строго, должны ставить кубик на кубик, чтобы «башня» не упала. Побеждает команда, которая перенесет все кубики, и чья постройка не упадет.

**Тема недели: «Мой дом»**

**«МАЛЯР И КРАСКИ» (татарская народная игра)**

**Цель:** развивать быстроту реакции.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «крас­ками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, ка­кой цвет назовет «маляр». Названная «краска» долж­на вскочить с лавки и успеть добежать до противопо­ложного конца комнаты или площадки, где можно бу­дет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убе­гающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

**Правила:**

- Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.

- Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

**Тема недели: «Мой дом»**

**«СВОЙ ДОМ»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Каждый из игроков находится в своем небольшом круге – «доме». Водящий приглашает игроков одного за другим на прогулку – покинуть свой дом. Как только водящий крикнет: «Дождь идет!», все бегут занимать любой свободный кружок. Оставшийся без кружка игрок водит.

**Тема недели: «Наша страна - Россия»**

**«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ» (башкирская народная игра)**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Водящие (их несколько человек одновременно) при­саживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда­лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

**Правила:**

- Нельзя ловить игроков за одежду;

- «Пеньки» не должны сходить с места.

**Тема недели: «Наша страна - Россия»**

**«ВЕСТОВЫЕ» (якутская народная игра)**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** 2 конуса

**Содержание:** На бескрайних просторах Крайнего Севера, где дав­ным-давно зародилась эта игра, вести передавались спе­циальными людьми — вестовыми. Они ездили на оле­нях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавлива­лись с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В поме­щении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обе­гать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «весто­вой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» пер­выми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

**Правила:**

- «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя»;

- Надо обязательно сделать два круга возле столба;

- Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

**Тема недели: «Наша страна - Россия»**

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (русская народная игра)**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота.

Водящие («солнце» и «луна») речитативом повто­ряют скороговорку:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз — запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спе­шат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

Дальше команды устраивают между собой соревно­вания в перетягивании (каната или взявшись за руки).

**Тема недели: «Домашние животные»**

**«СТАДО И ВОЛК»**

**Цель:** развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Считалкой выбирают одного из играющих «пастухом», другого - «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

**Тема недели: «Домашние животные»**

**«МЫШЕЛОВКА»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг- «мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели.

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вам поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас.

Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают- мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

**Тема недели: «Домашние животные»**

**«СТАДО»**

**Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, внимания, интереса к двигательной деятельности.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Играющие по считалке выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле.

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом — на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**Правила:** во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли; волк овец не ловит, а салит рукой; пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

**Тема недели: «Семья. Семейные традиции»**

**«БАБУШКА, РАСПУТАЙ НАС!»**

**Цель:** развивать подвижность, смекалку.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Все становятся в круг, взявшись за руки. По считалке выбирается судья (в игре – бабушка). Пока судья (в игре – бабушка) отворачивается, все участники должны переплестись между собой так, чтобы их сложно было распутать, но по правилам руки расцеплять нельзя. Если бабушке удается распутать всех детей так, чтобы вновь образовался круг в первозданном своем виде, то игра считается завершенной.

**Тема недели: «Семья. Семейные традиции»**

**«ДЕДУШКА САПОЖНИК»**

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

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Дети стоят в кругу, в центре «дедушка сапожник». После каждого слова дети на шаг подходят к водящему.

Дети: Дедушка сапожник, сшей нам сапоги.

Дедушка: Подождите, дети, потерял очки!

Дети: Дедушка сапожник, сколько с нас возьмешь?

Дедушка: Два рубля с полтиной, пятачок и грош.

Дети: Дедушка сапожник, ты с ума сошел?

Дедушка: Подождите, дети, я очки нашел!

Дед догоняет детей, кого поймает, то и водит.

**Тема недели: «Семья. Семейные традиции»**

**«ПОМИРИЛИСЬ» (и.м.п.)**

**Цель:** развить координацию речи с движением.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:**

Плохое настроение у нас в семье с утра,

И потому в семье у нас не ладятся дела.

*(голова опущена вниз, руки вдоль туловища, повороты вправо, влево)*

У дедушки у нашего весь день болит спина,

*(наклониться вперёд, руки за спину)*

У бабушки у старенькой кружится голова,

*(круговые движения головой)*

Папуля гвоздь хотел забить, по пальцу вдруг попал

*(стучим кулачками друг о друга)*

У мамы ужин подгорел, в семье у нас скандал

*(смотрим на раскрытые ладони)*

Давайте будем их мирить, семью свою нужно любить.

Друг другу улыбнёмся и за руки возьмёмся

*(взяться за руки и улыбнуться друг другу)*

Дружно все обнимемся и тогда помиримся!

*(Семью помирили, ладошку переворачиваем, семья улыбается)*

**Тема недели: «Птицы»**

**«СОКОЛ И ГОЛУБИ»**

**Цель:** упражнять детей в беге с увёртыванием.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Водящий выбирается по считалке. Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!». Голуби перелетают (Перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

**Тема недели: «Птицы»**

**«ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ»**

**Цель:** формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; развивать ориентировку в пространстве; воспитывать выдержку, терпение.

**Оборудование:** шапочка ветерка.

**Содержание:** Ведущий:

Есть у нас игра одна, вам понравится она.

Птицы все на юг летят, зимовать они хотят

Там, где солнышко, тепло,

Ждать весны будет легко

Только ветер им мешает

И с дороги их сбивает.

**1 вариант**: По считалке выбирается «ветерок». Дети стоят на одной стороне зала, читают речитатив, по окончанию слов дети перебегают на противоположную сторону зала «теплые страны», «ветерок» ловит их «сбивает с пути», кого запятнали, тот пропускает одну игру.

**2 вариант:** По считалке выбирается «ветерок», становится в середину круга. Дети идут по кругу читают речитатив, по окончанию текста разбегаются, «ветерок» ловит, кого запятнал, тот пропускает одну игру.

«Ветерка» выбрать по считалке:

Ветер за море летал,

Ветер певчих птиц считал.

Посчитал всех до одной!

А потом взял выходной.

Наша очередь считать!

Раз, два, три, четыре, пять!

**Тема недели: «Птицы»**

**«ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ»**

**Цель:** развитие внимания, эмоциональной отзывчивости, обучение действиям в парах и по одному.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** На расстоянии 15-20 метров друг от друга проводятся две черты, означающие границы игровой зоны. Участники игры делятся на две равные команды и встают в центре площадки двумя шеренгами лицом друг к другу параллельно начерченным линиям. Расстояние между шеренгами около метра.

Ведущий встает в конце шеренг точно посредине между двумя командами. Игроки слева от него – команда воронов, справа – команда воробьев. Когда ведущий называет имя одной команды, ее игроки дружно разворачиваются и бегут за линию позади себя. Задача второй команды – догнать и осалить убегающих.

Так, если ведущий крикнет: «Вороны!», они убегают, в воробьи их догоняют и салят тех, кто не успел пересечь спасительную черту. Если он крикнет: «Воробьи!», бежать придется им, а вороны будут их салить.

Ворона или воробей, которых осалили, сразу же переходит в другую команду и начинает ловить своих уже бывших товарищей. Во время игры каждый участник может любое количество раз побывать и вороном, и воробьем, поэтому важно не запутаться, и в каждый момент точно знать, к какой команде он принадлежит в данный момент, убегать ему или догонять.

Можно усложнить игру, называя одну и ту же команду несколько раз подряд и делая паузы после первого слога: «во…роны» или «во…робьи» — чтобы игроки не расслаблялись и были внимательными.

**Тема недели: «Как звери к зиме готовятся»**

**«ДВЕ БЕЛКИ»**

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

**Оборудование:** две корзинки или ведёрка, орехи.

**Содержание:** По считалке выбирать «две белки», раздать корзинки или ведёрки. На площадке разбросать орехи. «Белки» собирают орехи пока дети произносят слова:

Белки по лесу гуляют  
И орехи собирают  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Нам пора их сосчитать.

«Белки» останавливаются, подсчитывают орехи, побеждает тот, у кого больше и игра продолжается с новыми участниками.

**Тема недели: «Как звери к зиме готовятся»**

**«ОХОТНИК И ЗВЕРИ»**

**Цель:** развивать меткость, точность броска.

**Оборудование:** мяч.

**Содержание:** По считалке выбирается «**охотник**».

Иван с косой,

Не ходи босой,

А обутый ходи,

Себе лапти сплети.

Если будешь ты обут –

Волки, лисы не найдут,

Не найдет тебя медведь,

Выходи, тебе гореть!

Остальные дети – «**звери**». **Звери потихоньку от «охотника**» договариваются, каких **зверей** они будут изображать: зайцев, медведей, белочек и т. п.

«**Звери**» и «**охотник**» встают напротив друг друга на расстоянии 2-3 метров. У «**охотника**» в руках небольшой резиновый мяч. «**Звери**» говорят «**охотнику**»:

Что за **звери**, угадай?

Догадаешься, стреляй!

И начинают изображать то животное, о котором заранее договорились. Если «**охотник**» долго не может угадать, выбирают другого, и игра начинается сначала.

Когда «**охотник**» угадывает, кого изображают остальные, он громко выкрикивает ответ. Если «**звери**» отвечают «да!», «**охотник**» в них «стреляет» - мяч. Задача детей - увернуться от мяча.

Случается, что «**охотник**» ни в кого не попадает. Тогда выбирают другого. Если же попал, ему даются следующие попытки, пока он не промахнется.

Кто больше «**зверушек**» настреляет, тот лучший «**охотник**».

Если игра повторяется многократно, и дети затрудняются с выбором животных, каждый может изображать кого угодно.

Дети, прогуливаясь перед «**охотником**»говорят:

Вот животные гуляют,

И о том они не знают,

Что **охотник ждет в кустах**.

Бах!

Тогда «**Охотник**», ничего не угадывая, «стреляет» сразу после слова *«бах!»*. Дети разбегаются, стараясь, чтобы в них не попали.

**Тема недели: «Как звери к зиме готовятся»**

**«ЗВЕРИ В ДОМИКИ»**

**Цель:** развивать внимание, быстроту реакции, взаимодействие.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Участники должны встать в круг, взяться за руки. Ведущему (выбранному по считалке) нужно разъединить круг в некоторых местах. Игроки звеньев, которые образовались в итоге деления круга, должны создать небольшие кружки. Теперь они - звери (ежи, зайчики, лягушки, медведи и так далее), а эти круги - их домики.

По знаку ведущего звери выходят из домиков (разъединяют круги) и стараются имитировать движения различных животных: прыгать, идти маленькими шагами или косолапо. Звери собираются в один большой круг, начинают водить хоровод и петь веселые песенки.

В определенный момент ведущий неожиданно говорит детям: «Прячьтесь в домики!»*.* Зверята стараются как можно быстрее занять свои места и образовать маленькие круги. Выигрывают те, кто образовал круг-домик первыми.

**Тема недели: «Зима»**

**«ДВА МОРОЗА»**

**Цель:** продолжать развивать ловкость, быстроту реакции, закрепить умение действовать согласно правилам.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые,

Я Мороз - красный нос,

Я Мороз - синий нос,

Кто из вас решится

В дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморосить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

**Правила:** Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

**Тема недели: «Зима»**

**«ЗИМУШКА-ЗИМА» (и.м.п.)**

**Цель:** воспитывать внимание.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** По команде дети выполняют следующие задания: «Мороз» - стоять, «Вьюга» - бег на месте, «Метель» - присесть, «Снег» - кружиться на месте. Воспитатель при этом может показывать другие движения, например, говорит «Снег», а сам приседает. Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки.

**Тема недели: «Зима»**

**«ЛЬДИНКА»**

**Цель:** упражнять в ориентировке на местности.

**Оборудование:** льдинка или шайба, или деревянная чурка.

**Содержание:** Участники игры образуют круг и становятся на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга — водящий, которого выбирают по считалке. Он кладет перед собой гладкий кусочек льда (или шайбу, деревянную чурку) и ударом ноги старается выбить льдинку за пределы круга. Играющие препятствуют этому и отбивают льдинку назад. Тот, кто пропустит льдинку с правой стороны от себя, сменяет водящего и становится внутрь круга.

Можно играть и по-другому. Играющие перебрасывают льдинку друг другу в самых разных направлениях. Водящий, находящийся внутри круга, старается перехватить ее. Если ему это удастся, он становится в круг, а тот, по чьей вине это произошло, становится водящим.

**Тема недели: «Посуда. Бытовые приборы»**

**«ЛОВИШКИ ПОСУДЫ»**

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

**Оборудование:** ленточки с изображением посуды.

**Содержание:** Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка с картинкой посуды на конце, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка, выбранный по считалке. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три  – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три  в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После  подсчета пойманных,  игра повторяется.

**Тема недели: «Посуда. Бытовые приборы»**

**«ЧАЙНАЯ, СТОЛОВАЯ, КУХОННАЯ» (и.м.п.)**

**Цель:** упражнять детей действовать в соответствии с правилами игры, быстро и четко реагировать на сигналы ведущего.

**Оборудование:** мяч.

**Содержание**: Играющие становятся в круг, в середине его ведущий. Он бросает кому-нибудь мяч, произнося одно из трех слов: «чайная», «столовая», «кухонная». Тот, кто поймал мяч, должен назвать предмет, который относится к этой посуде. Кто ошибся, выходит из игры.

**Тема недели: «Посуда. Бытовые приборы»**

**ЭСТАФЕТА «МЯЧИК (СНЕЖОК) В ЛОЖКЕ»**

**Цель:** упражнять детей действовать в соответствии с правилами игры, развивать быстроту, ловкость, взаимодействие.

**Оборудование:** мячи (снежки), 2 кастрюли (ведра), 2 корзины (санки-ледянки).

**Содержание:** Дети делятся на две команды. На старте стоят 2 кастрюли (ведра) с мячами (или горка снежков), дети по очереди переносят мячи (снежки) в ложке в свои корзины (санки-ледянки). Побеждает команда, которая быстрее перенесёт мячи (снежки).

**Тема недели: «Почта»**

**«ПОЧТА» (и.м.п.)**

**Цель:** развивать игровую фантазию, умение соблюдать правила игры.

**Оборудование:** фанты.

**Содержание:** Игра начинается с переклички игроков и водящего:

- Динь, динь, динь!  
- Кто там?  
- Почта!  
- Откуда?  
- Из города…  
- А что в том городе делают?

Водящий может сказать, что танцуют, поют, рисуют и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Потом фанты выкупаются, выполняя различные задания.

**Тема недели: «Почта»**

**«ПЕРЕВЕЗИ ПОЧТАЛЬОНА»**

**Цель:** развивать быстроту, взаимодействие, умение соблюдать правила игры.

**Оборудование:** санки-ледянки, флажки (конусы).

**Содержание:** На игровом поле отмечают флажками линии старта и финиша. Игроки делятся на команды по 3 человека. Первые номера каждой команды становятся впереди саней на стартовую линию и берутся за веревку; вторые (почтальон) садятся на санки, а третьи встают позади для подталкивания. По сигналу ведущего тройки везут санки вперед до линии финиша к своему флажку, огибают его и быстро меняются местами: первые номера встают назад для подталкивания, вторые берут веревку, а третьи садятся на санки, и сразу без сигнала тройки снова везут санки к стартовой линии. Огибают флажок, снова меняются местами и едут к финишу. Когда последний ребенок, подталкивающий санки, встанет на финишную линию, он берет флажок в руки и поднимает его вверх. Выигрывает тройка, первая поднявшая флажок.

**Тема недели: «Почта»**

**ЭСТАФЕТА «ДОСТАВЬ ПОЧТОВУЮ КОРРЕСПОНДЕНЦИЮ»**

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

**Оборудование:** 2 лопатки, поворотная стойка, 2 снежных комка (почтовая корреспонденция).

**Содержание:** У первого игрока в руке детская лопатка, на ней небольшой снежный комок (почтовая корреспонденция). По сигналу надо добежать до поворотной стойки, удерживая комок на лопатке, обежать ее и вернуться к своей команде, передав лопатку со снежным комком следующему игроку.

Если игрок потерял снежный комок или уронил лопатку, он возвращается к своей команде, кладет на лопатку новый комок и выполняет свое задание сначала.

**Тема недели: «Новый год»**

**«ДЕД МОРОЗ И МОЛОДЦЫ»**

**Цель:** упражнять детей действовать в соответствии с правилами игры, развивать быстроту, ловкость.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** По считалке выбирается Дед Мороз, ему отводится какое-либо место — «дом» — это может быть очерченный круг. Подальше от Деда Мороза находится «дом» молодцев.

Здесь молодцы тихо договариваются, на какую работу к Деду Морозу они будут наниматься. Работу показывать только движениями одновременно.

Молодцы подходят и говорят:

— Здравствуй, Дед Мороз!

— Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?

— На работу наниматься!

— А что вы умеете делать?

Молодцы отвечают:

— А вот что.

Если Дед Мороз догадывается, что ребята показывают, то он говорит: «Такие мне не нужны!» И с этими словами бежит ловить молодцов. Пойманные замирают на месте и считаются «замороженными». Последний из молодцев становится Дедом Морозом, а бывший Дед Мороз становится молодцем. Если Дед Мороз не отгадает с трех попыток, то молодцы ему «делают нос»и говорят: «Не догадался — без работников остался!» И дают Деду Морозу задание.

**Тема недели: «Новый год»**

**«ШАПКА ДЕДА МОРОЗА»**

**Цель игры:** развитие двигательной активности.

**Оборудование:** шапка Деда Мороза.

**Содержание:** По считалке выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шапке. Остальные игроки постоянно передают шапку друг другу. Если игроку передали шапку, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шапку в руке, запрещается. Если водящему удалось осалить игрока в шапке, они меняются ролями. Можно ввести в игру нескольких *(двух-четырех)* водящих и несколько шапок.

**Тема недели: «Новый год»**

**«ДЕД МОРОЗ»**

**Цель:** развитие двигательной активности.

**Оборудование:** специального не требуется, дети могут играть самостоятельно.

**Содержание:** Из числа играющих при помощи считалки выбирается Дед Мороз. Все игроки вместе идут по кругу и произносят такие слова:

Дед Мороз, Дед Мороз!

У тебя красный нос,

Вместе с нами погуляй:

Не морозь, а догоняй!

После этих слов дети разбегаются по игровой площадке, а Дед Мороз старается осалить кого-либо из игроков. Пойманный игрок считается «замороженным» и замирает на площадке в той позе, в которой его осалили. Игра продолжается до тех пор, пока Дед Мороз не поймает 2 - 3 игроков. Затем происходит смена водящего. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.