



Подвижные игры

«Прыгающие воробушки»

Место. Зал, площадка, коридор.

Подготовка к игре. На полу (земле) чертится круг диаметром 4-6м. Выбирается водящий – «кошка». Кошка стоит или приседает в середине круга. Остальные играющие – «воробьи» - становятся вне круга.

Описание игры. По сигналу учителя воробьи начинают впрыгивать в круг и выпрыгивать из него. Кошка старается кого – либо из воробьев поймать, не успевшие выпрыгнуть из круга. Пойманный садится в кругу у кошки. Когда кошка поймает трех – четырех воробьев, выбирается новая кошка из не пойманных. Игра начинается сначала. Побеждает тот, кого ни разу не запятнали.

Правила игры. 1. Кошка может ловить воробьев только в кругу.

2. Воробьи могут прыгать на одной или обеих ногах(по договоренности в начале игры).

3. Спасаясь от кошки, воробьи не имеют права бежать, они должны только прыгать, если воробей пробежал через круг, он считается пойманным.

4. Ловить – значит пятнать.



«Чай-чай-выручай»



Задорная, активная игра «Чай-чай, выручай» известна многим как разновидность салочек. Эта забава способствует не только физическому развитию детей, но и пробуждает в них командный дух, учит оказывать поддержку сверстникам, приходит им на помощь.

Правила

Перед началом игры в «Чай-чай-выручай» ребята определяют размер свободной зоны, выбирают ведущего. Он остается в центре, а остальные участники разбегаются в пределах выбранной территории для салочек.

Как только прозвучал клич о начале игры, водящий мчится из центра в надежде выхватить кого-то из разбежавшихся в разные стороны ребят. Дотронувшись до одного из них, он приводит игрока в ступор. Тот, в свою очередь, должен выкрикивать фразу: «Чай-чай, выручай!», застыв на месте и широко раскинув руки. Спассти товарища можно просто дотронувшись до него, как можно скорее подбежав и увильнув от ведущего. Освобожденный ребенок с этого момента снова в игре.

Цель водящего – дотронуться до каждого из группы, не давая детям помогать друг другу.

Перебежчики

На игровой площадке чертятся кружки диаметром 50 см. Это «домики» для играющих. Их число должно быть на одно меньше, чем количество играющих. Из числа играющих выбирается водящий, который остается без «домика». Все дети занимают свои кружки-«домики», а водящий становится в центре между кружками и громко говорит: «Раз, два, три — беги!..»

После слова водящего «беги» дети начинают меняться своими кружками-«домиками», а водящий в это время старается занять любой из освободившихся «домиков». Ребенок, не успевший занять свободный кружок-«домик», становится водящим и идет в центр игровой площадки. Игра начинается сначала.



Серый волк

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?*
- В лес дремучий мы идем.*
- Что вы делать там хотите?*
- Там малины наберем.*
- Вам зачем малина, дети?*
- Мы варенье приготовим.*
- Если волк в лесу вас встретит?*
- Серый волк нас не догонит!*

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!*

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Правила игры: Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

