**Подвижная игра «Горелки»**

# Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

# Дети хором:

# Гори, гори ясно,

# Чтобы не погасло.

# Глянь на небо,

# Птички летят,

# Колокольчики звенят!

# Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

# Подвижная игра «Заря - заряница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Водящий – заря ходит за спиной игроков в кругу с лентой или платочком и говорит:

Заря-заряница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила.  
Косы золотые,   
В ленты обвитые.–  
С последними словами заря осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, берёт ленту, и оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто добежал первым становится на свободное место в кругу. Тот, кто остался без места становится зарёй и игра повторяется.Бегущие не должны пересекать круг, играющие в кругу не оборачиваются, пока заря выбирает, кому положить на плечо платочек.

**Подвижная игра «Гуси – лебеди»**

 На одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово (примерно на середине зала), в котором живет волк, остальное место – луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

     ПАСТУХ: Гуси, гуси!

     ГУСИ*:(останавливаются и отвечают хором).* Га, га,га!

     ПАСТУХ: Есть хотите?

     ГУСИ: Да, да, да!

     ПАСТУХ: Так летите же домой!

     ГУСИ: Серый волк под горой

               Не пускает нас домой.

Зубы точит, съесть нас хочет!

     ПАСТУХ: Так летите, как хотите,

                       Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (расставив руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые водящие – волк и пастух.

**Подвижная игра «Поясок»**

Дети образуют круг. Выбирается водящий. Ему даётся в руки поясок. Дети начинают двигаться по кругу. Водящий идёт в кругу, в противоположную сторону. Дети поют:

Вот наш Вова (имя ребёнка) идёт

Поясочек несёт.

Кому дать, кому дать,

Кому поясочек передать?

Водящий останавливается, кланяется, передаёт поясок другому ребёнку.

**Подвижная игра «Мышеловка»**

Играющие делятся на две  неравные  группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

                                 Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть!

                                 Всё погрызли, всё поели,

Всюду лезут, вот напасть.

                                Берегитесь же, плутовки,

                                 Доберёмся мы до вас.

                                Вот поставим мышеловки,

                                 Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу взрослого «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается.  Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

**Подвижная игра «Мы веселые ребята»**

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Ловишка назначается или выбирается детьми. Дети хором произносят:

                 Мы, веселые ребята,

                 Любим бегать и скакать.

                 Ну, попробуй нас догнать.

                 Раз, два, три – лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2 -3 перебежек выбирается другойловишка.

**Подвижная игра «Водяной»**

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

**Подвижная игра «Жмурки»**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают водящего «жмурку», завязывают глаза, ставят на середину круга. Поворачивают «жмурку» несколько раз вокруг себя и спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов игроки разбегаются, а «жмурка» их ловит. Пойманного нужно угадать на ощупь. Если «жмурка» угадает то, игрок меняется с ним местами.

**Подвижная игра «Салки»**

«Салки с домом». Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спасаться от «салки», но долго находиться там не имеют права.

Правила ко всем «Салкам»

• Ловить (салить) играющих — значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

• Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу, считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.

• Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спасаться.

**Подвижная игра «Золотые ворота»**

Участники (3-4 человека) игры образуют круг, стоя лицом к центру и подняв сомкнутые руки. Через эти «ворота» пробегает цепочка остальных игроков, взявшихся за руки. Стоящие игроки (ворота) поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз - запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После слов «не пропустим вас» те, кто образует «ворота», руки опускают. Оказавшиеся внутри круга берутся за руки с образующими круг, увеличивая число «ворот». Не пойманные восстанавливают цепочку и бегут снова. С каждым закрытием ворот бегущих всё меньше. Троих не пойманных участников игры объявляют победителями.

**Подвижная игра «Аленушка и Иванушка»**

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, Иванушке завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать, он может звать её: «Алёнушка, ты где?». Алёнушка обязательно должна откликаться: «Я здесь!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

Вариант. У Аленушки может быть в руках колокольчик, для сложности.

**Подвижная игра «Мороз – красный нос»**

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети 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 до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

**Подвижная игра «Лягушки в болоте»**

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

**Подвижная игра «Редька»**

Выбираются «попрошайка» и «бабка». За «бабкой» становятся игроки, держась за плечи друг друга. «Попрошайка» обходит колонну с песней:

Вокруг бабки хожу

Уней редьки прошу:

Бабка – сопливка,

Редька – червивка,

Бабка, бабка, дай редьки!

«Бабка отвечает»: Иди-ка, потяни.

«Попрошайка» идёт в конец колонны, обхватывает последнего игрока за талию и тянет к себе. Все игроки, которых он сумел вытянуть становятся за ним, держась уже за талию друг друга. Задача «попрошайки» вытянуть всю редьку с «бабкой». Та часть команды, которая за "попрошайкой" держат за талию друг друга.

**Подвижная игра «Колечко»**

Дети сидят на скамейках, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с колечком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет колечко каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно кладет колечко, затем отходит от колечка и зовет: «Колечко, колечко – выйди на крылечко!». У кого колечко, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущий остается прежний.

**Подвижная игра «Здравствуй,сосед»**

Играющие делаются на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки – ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку «Здравствуй, сосед!» Тот, к кому обращаются, отвечает: «Здравствуй!» - и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

**Подвижная игра «Зевака»**

Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 2-3 упражнения с мячом.

**Подвижная игра «Веревочка»**

Берут длинную веревку, концы ее связывают, участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий заденет по руке, тот идет водить.

**Подвижная игра «Пирожок»**

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний-пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает «Где мой пирожок?», булочник отвечает «за печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит «Я бегу, бегу!». С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди идущего, он становится булочником, а последний игрок – пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель – булочника.