

№1 «Пустое место»

Задачи: Воспитывать внимание и быстроту.

Описание игры: Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает дальше бежать по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположном направлении от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

№2 «Филин и птички»

Задачи: Учить подражать животным; вырабатывать быстроту и ловкость.

Описание игры: Выбирается филин, который уходит в гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке. На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

№3 «Корзинки»

Задачи: развивать внимание; слух; быструю реакцию.

Описание игры: Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чье имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалит убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

№4 «Дедушка-рожок»

Задачи: Вырабатывать быстроту; учить четко проговаривать слова.

Описание: Играющие делятся на две равные группы и занимают места на противоположных сторонах площадки, где линией отмечены дома. Для игры выбирают водящего и называют его «дедушка-рожок». Дом его находится в стороне. Водящий громко говорит: «Кто боится?». Игроки ему отвечают: «Никто!» - и перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и поддразнивают водящего:

Дедушка-рожок,

Съешь с горшком пирожок!

Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков. Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра повторяется

№5 «Коршун»

Задачи: Учить четко проговаривать слова; уметь защищать друг друга.

Описание игры: Выбирается коршун и наседка, остальные дети – цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

Коршун, коршун, что делаешь? На что тебе мешочек?

Ямку рою. Камешки класть.

На что тебе ямка? На что тебе камешки?

Копеечку ищу. В твоих деток кидать.

На что тебе копеечка? За что?

Иголочку куплю. Они потоптали капусту.

На что тебе иголочка? у меня в огороде Мешочек сшить. А высока ли у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывает высоту изгороди. «Вот какая!». «Нет, мои цыплята через такую не перелетят» «А я их все-таки поймаю». «Не дам тебе своих деток ловить». Коршун старается поймать, наседка защищает. Пойманный цыпленок выбывает из игры.

№6 «Челнок и догонялки»

Задачи: Закреплять бег «змейкой» между препятствиями.

Описание игры: Дети встают в разомкнутый круг. Выбирается челнок и догонялка, остальные поднимают руки вверх, образуя воротца. К началу игры в первых воротцах стоит догонялка, а во вторых – челнок. По свистку игра начинается. Челнок бежит змейкой по кругу, не пропуская ни одного воротца, а догонялка со жгутом в руках неотступно преследует его. Если догонялка успеет догнать челнока прежде, чем он дойдет до конца круга, то сам становится челноком, а третий челнок, осаленный им, идет в конец круга и образует новые воротца. Если челнок не будет настигнут раньше, чем проскочит последние воротца, то он получает жгут и становится догонялкой, а челноком становится очередной игрок из круга.

№7 «Колесо»

Задачи: Развивать внимание и быстроту.

Описание игры: Играющие делятся на равные группы по 5-7 человек и выстраиваются в колонну по одному. Группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе лицом к обручу, который находится в центре (или чертится круг). Водящий бежит вокруг колеса, становится в затылок последнему игроку в какой-либо спице и салит его. Тот передает удар стоящему впереди и т.д. Когда первый в спице игрок получает удар, он кричит «Есть!», бежит вдоль своей колонны, выбегает за колесо, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его спицы (и водящий) бегут за ним, стараясь обогнать друг друга. Игрок, оказавшийся в спице последним, становится водящим.

№8 «Бери под руку»

Задачи: Воспитывать внимание и быстроту.

Описание игры: Все становятся парами в круг. Двое водящих – в стороне. Один из них убегает, а другой догоняет. Пары под музыку или под песню двигаются

по кругу. Убегающий, спасаясь от догоняющего, подбегает к кому-нибудь из идущих в паре и берет его под руку. Тогда стоящий в этой паре с другой стороны должен убежать. Если догоняющему удастся запятнать убегающего раньше, чем он успеет взять кого-нибудь под руку, они меняются ролями. Если нет, то догонялка остается тот же.

№9 «День, ночь, огонь, вода»

Цели и задачи: Закреплять физические качества; четко и быстро выполнять движения по команде.

Ход игры:

«День!»- свободное перемещение по залу;

«Ночь!»- замереть;

«Огонь!»- нужно быстро залезть на предметы высотой 30-50см.

«Вода!»- дети ложатся на живот, на пол, поднимают верхнюю часть туловища, руками имитируют плавание брассом.

Команды даются быстро в любом порядке. (3-4мин.).

№ 10 «Замри»

Цели и задачи: Выбатывать быстроту и ловкость.

Ход игры:

Одного ребенка выбирают «льдинкой», а остальные разбегаются в разных направлениях. «Льдинка» считает до 5, затем догоняет убегающих. Когда «льдинка» дотронулась, они замирают на месте в широкой стойке. Чтобы разморозить их, другие дети должны проползти между ногами замороженных.

