

МАДОУ «ДС №7 «Незабудка»

# **Картотека подвижных игр для подготовительной группы детского сада**

Картотеку составил  
воспитатель Невзорова Ю.В.

## Совушка

В одном из углов площадки обозначается гнездо Совушки. В гнезде находится водящий - Совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых.

Через некоторое время воспитатель говорит: "Ночь!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, Совушка уводит к себе в гнездо.

А воспитатель говорит: "День!". Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать.

После 2-3 вылетов Совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая Совушка.

До начала игры воспитатель рассказывает о повадках Совушки, о том, что она хорошо видит ночью. Воспитатель предупреждает, что Совушка должна следить одновременно за всеми насекомыми.

Загадка: Два огромных страшных глаза  
Кругом вертит голова,  
Ты её узнаешь сразу,  
Коль заушает ... (сова)

## Солнышко

Игроки образуют круг. В центре круга - "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

Солнышко, солнышко,  
Погуляй у речки,  
Солнышко, солнышко,  
Раскидай колечки!

-----  
Мы колечки соберем,  
Золоченые возьмем.  
Покатаем, поиграем.

-----  
И тебе назад вернем.

строки 1-4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим.

строки 5-7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4).

На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол.

По сигналу бубна все разбегаются врассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

Загадка: Ты весь мир обогреваешь  
И усталости не знаешь.  
Улыбаешься в оконце,  
А зовут тебя все... *солнце!*

## Два Мороза

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 посередине площадки лицом к детям:

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 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 заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов.

В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

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

## Космонавты

По краям площадки чертятся контуры ракет (двух-, четырехместные). Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

«Ждут нас быстрые ракеты  
Для прогулок по планетам.  
На какую захотим –  
На такую полетим!  
Но в игра один секрет:  
Опоздавшим места нет.»

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят.

После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.

Во время полета вместо рассказа об увиденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

## Школа мяча

Для игры дается небольшой мяч Дети выполняют следующие движения с мячом:

- Бросать мяч вверх и ловить его двумя руками.
- Бросать мяч о стену и ловить его двумя руками.
- Ударять мяч о землю и ловить его то правой, то левой рукой.
- Бросить мяч о стену, дать ему упасть на землю и отскочить, после чего ловить его двумя руками.
- Повторить упражнение и ловить мяч вначале правой, потом левой рукой.
- Ударять мяч о землю, отбивать его несколько раз, и ловить сначала правой, потом левой рукой.
- Бросать мяч о стенку и ловить его сначала правой, потом левой рукой.
- Бросать мяч в стену правой рукой, а ловить левой, затем наоборот.
- Подбросить мяч вверх и, не давая ему упасть, 5 раз отбить правой рукой. Затем отбивать левой рукой.
- Ударить мяч о стену 5 раз, отбить правой рукой к стене, потом поймать той же рукой. Затем упражнение повторяется левой рукой.

Можно использовать и такие варианты:

- Подбрасывать мяч двумя руками вверх и, не сходя с места, ловить его. Повторить, делая во время полета мяча хлопок в ладоши перед собой, за спиной, по коленям. Во время полета мяча повернуться кругом, а затем поймать мяч.
- Ударить мяч о землю и поймать его. Повторить упражнение с хлопками перед собой, за спиной.
- Ударять мяч по 5 раз о землю правой и левой рукой.
- Ударить мяч о стенку и поймать его. Повторить с броском мяча из-под руки, из-под ноги, из-за головы, снизу. Бросок делается двумя руками, одной рукой, с хлопком в ладоши, с поворотом вокруг себя, с перепрыгиванием через мяч после его отскока от земли.

## День и ночь

Участники игры делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посредине проводится еще одна черта. На расстоянии одного шага от нее по ту и другую сторону выстраиваются команды спиной друг к другу.

Воспитатель говорит: «Приготовиться!» — я затем дает сигнал той команде, которая должна ловить. Если он сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, но только до границы дома убегающих.

Подсчитывается количество пойманных, затем все снова, выстраиваются и ждут следующего сигнала.

Игра повторяется 4—6 раз. Воспитатель может назвать одну и ту же команду два раза подряд, но нужно, чтобы в общей сложности каждая команда ловила одинаковое число раз.

Выигрывает та команда, которая поймала больше детей.

Загадка: Держит солнце целый день  
Неустанно БЕЛЫЙ ДЕНЬ,  
Но едва он притомится,  
Тень в траве зашевелится.  
И без чьей-либо указки  
Расцветут заката краски.  
День устал. Поспать непрочь.  
Кто его заменит? (ночь)

## Успей пробежать

Воспитатель с кем-нибудь из детей держит за концы шнур (длина его 3-4 л) и медленно вращает его по направлению к бегущим детям. Дети, один за другим, должны успеть пробежать под шнуром в тот момент, когда он находится наверху.

Воспитатель регулирует движение детей; для каждого пробегающего он дает сигнал: «Беги!»

В дальнейшем дети должны сами следить за движением шнура и пробегать, когда он находится наверху.

## Бездомный заяц

Играющие, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3-5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - логове - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих - охотник, другой - заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков.

Руководитель дает команду для начала игры: "Раз, два, три!" На "раз" водящий заяц убегает, а на "три" охотник бросается его ловить. Заяц спасаясь от охотника может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, находившийся там, выбегает, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т.д.

Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. В заключение игры отменяются зайцы, ни разу не пойманные.

Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

Если играющих мало, то кружок образуют 2-3 человека. В данном случае вбегающий заяц встает спиной к любому из играющих. Оказавшийся сзади него убегает.

## Волк во рву

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле.

На слова воспитателя "Козы, в поле, волк, во рву!" дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: "Козы, домой!" Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров.

После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

Загадка: Серый, страшный и зубастый  
Произвел переполох.  
Все зверята разбежались.  
Напугал зверят тех... (волк)

## Горелки

Игроки (11-13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2-3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Игроки хором произносят:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Глянь на небо -  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!  
Раз, два, три - беги!

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди воды. Вода старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки.

Если воде удастся это сделать, то он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет водой. Если воде не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль.

Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

## Ловишка, бери ленту

Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка.

По сигналу воспитателя "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя "Раз, два, три - в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям.

Игра продолжается с новым ловишкой.

Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки.

## Ловишки в звеньях

Дети делятся на два звена. Звенья становятся друг против друга. Запоминают каждый свой номер. Первое звено держит руки ладошками вверх. У второго звена руки опущены.

По сигналу водящего: Первый номер из второго звена бежит к первому номеру первого звена, хлопает о ладоши его 3 раза и быстро бежит обратно на свое место, его старается догнать первый номер, если догоняет, то идет в его звено.

Выигрывает то звено, дети которого засалили больше игроков из другого звена. Переманит к себе.

## Ловля обезьян

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их.

Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Прделав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям.

По сигналу воспитателя "ловцы" обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе.

После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.

Загадка: Чьи ужимки без труда  
Повторяет детвора?  
Кто живет среди лиан?  
Стая диких... (обезьян)

## Перебежки в парах

На земле чертят два круга диаметром по 1,5 м каждый и на расстоянии 3-4 м один от другого. В каждый кружок встают по одному участнику игры, в руках у которого теннисный мяч.

По сигналу надо подбросить мячи вверх, а затем быстро поменяться местами с партнером, стараясь поймать брошенный им мяч.

Можно провести эту игру и с гимнастическими палками. Каждый ставит палку вертикально в центре своего кружка, поддерживая сверху рукой.

По сигналу руководителя надо перебежать в соседний кружок и успеть поймать палку партнера, пока она не упала.

Можно устроить соревнования между двумя или несколькими командами.



## Скачет зайчик

Игроки образуют круг. Выбирают Зайку. Он становится в середине круга.

Скачет зайчик по дороге,  
Скачет зайчик быстроногий,  
Раз, два, три, четыре, пять –

-----  
Как же зайку нам поймать.

-----  
Вот свернул в песочек зайка,

-----  
Поднял ушки: догоняй-ка!  
Эй, ребята, не зевай.  
Быстро зайку догоняй!

1 – 3 строка – дети идут по кругу, а Зайка прыгает внутри круга.

4 строка - все поворачиваются спиной в круг, а зайка дотрагивается до одного из игроков

5 строка - игроки поворачиваются лицом в круг, а Зайка выходит из круга

6 – 8 строка – зайка скачет за кругом.

С окончанием текста ребенка, которого осалили, старается его догнать. Если это ему удастся, то он становится новым зайкой.

Загадка: Серый байковый зверюшка,  
Косолапый длинноушка.  
Ну-ка, кто он, угадай!  
И морковку ему дай! ( Заяц )

## Чье звено скорее соберется?

Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование - "зеленые", "синие", "красные", и т.п.

Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу "на места" водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке "смирно". Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.

Вариант. Когда все находятся в движении, воспитатель говорит: "Стой!" Все играющие останавливаются и закрывают глаза, а водящие тем временем перебегают на другие места, поднимают ленточки и замирают. Воспитатель произносит: "На места!" Дети открывают глаза и спешат построиться за своим водящим.

В игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т.п. Можно ввести условие: "Делай, как водящий", тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.

## Шишки, желуди, орехи

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех-четыре шагах от водящего).

Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет: "Желуди!" - меняются местами стоящие вторыми в тройках, если: "Шишки!" - меняются местами стоящие в тройках первыми.

Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или трех игроков в тройках, например: "Шишки! Орехи!" Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

## Щука

Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:

Мимо леса, мимо дач,  
Плыл по речке красный мяч,  
Увидала щука, -  
Что это за штука?

После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:

Хвать, хвать, не поймать,  
Мячик вынырнул опять.

По команде воспитателя ведущий может выполнять и другие задания.

## Бросить и поймать

На двух столбиках или стойках для прыжков укрепляется веревочка на высоте ребенка с поднятой вверх рукой.

Дети бросают мяч через веревочку, затем пробегают следом за ним под веревочкой и ловят его.

Играть может один ребенок и несколько детей. В зависимости от количества играющих изменяется и расстояние между стойками, чтобы дети не мешали друг другу.

## Не попадись!

Чертится круг или кладется шнур в форме круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга в любом месте.

Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит в кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. При приближении водящего играющие возвращаются за линию. Тот, до кого дотронулся водящий, отходит в сторону.

Через 30—40 секунд воспитатель прекращает игру и считает пойманных. Затем выбирается новый водящий (из тех детей кого ни разу не коснулся предыдущий водящий).

### В а р и а н т и г р ы

До начала игры дети договариваются, как перепрыгивать черту или шнур: на двух ногах, на одной правой или на одной левой ноге. Тот, кто прыгнет иначе, считается проигравшим и выбывает из игры вместе с пойманными.

## Ключи

Играющие дети встают в кружки, начерченные на площадке. Выбирается один водящий.

Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Пойди к Сереже (называет имя одного из детей), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять освободившийся кружок.

Если водящий долго не сумеет запясть кружка, он может крикнуть: «Нашел ключи!»; тогда все играющие должны меняться местами. В это время водящий легко займет чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

Если игра проводится в помещении, вместо начерченных кружков можно использовать пластмассовые обручи.

## Стоп!

На расстоянии 10—16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром — 2—3 метра) место водящего.

Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

## Пустое место

Играющие становятся в круг, положив руки на пояс, — получают «окошки». Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу  
И в окошечки гляжу,  
К одному я подойду  
И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук-тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим вперегонки», — и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

## Эстафета по кругу

Играющие делятся на четыре отряда. На площадке чертится круг. Его размер зависит от количества играющих, так как отряды выстраиваются по четырем радиусам. Все стоят спиной к центру, у первых в руках флажок.

По сигналу воспитателя (удару в бубен) дети с флажками бегут по кругу в одну сторону и, добежав до своего отряда, передают флажок следующему игроку, стоящему первым, а сами встают в конец колонны. То же самое проделывают все играющие. Когда отряд закончит бег и выстроится в первоначальном порядке, ребенок, стоящий впереди, поднимает флаг вверх.

Выигравшим считается тот отряд, который сделает это первым.

Игра может повторяться с тем же составом, но, если воспитатель видит, что силы неравные, следует предложить детям перегруппироваться,делиться на отряды путем жеребьевки.

## Море волнуется

Из числа играющих выбирается водящий.

Остальные встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своем месте кружок.

Ведущий идет вокруг играющих «змейкой», при этом те дети, кому он скажет: «Море волнуется», — встают за ним, постепенно образуя цепочку. Так, цепочкой, они еще немного ходят или бегают. Неожиданно ведущий говорит: «Море спокойно», — все отпускают руки и бегут занимать какой-либо кружок. Тот, кто останется без кружка, становится водящим, и игра повторяется.

Воспитатель следит, чтобы цепочка двигалась змейкой, не пропуская ни одного кружка.

## Кто скорее снимет ленту

На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4—5 человек в каждой. На расстоянии 10—15 шагов напротив колонн протягивается веревка, высота которой на 10—15 см выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента.

По сигналу воспитателя: «Беги!» — все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Воспитатель снова вешает ленты на веревку; те, кто были в колонне первыми, становятся в конец ее, а остальные подвигаются к черте. По новому сигналу бегут следующие дети.

Игра кончается, когда все дети снимут ленты. Отмечается колонна, снявшая больше лент.

В дальнейшем игру можно усложнить, поставив на пути детей препятствия: например, протянуть веревку на высоте 40—50 см, под которую нужно подлезть, не задев ее, или провести две линии на расстоянии 30—35 см, через которые надо перепрыгнуть.

## Кто скорее к своему флажку

На одной стороне комнаты (площадки) проводят линию. В 10 см от нее ставят на подставках флажки. Дети (4—5) с обручем в левой руке становятся на линии левым боком к флажкам на расстоянии один от другого.

По сигналу воспитателя: «Приготовились!» — дети ставят обруч на пол по направлению к флажкам, придерживая его левой рукой; правой руку они держат наготове для удара по обручу.

Затем воспитатель говорит: 'Раз, два, три -- кати!' — и дети катят обручи в сторону флажков, ударяя по ним правой ладонью или палочкой. Дети, первыми докатившие обручи, поднимают флажки над головой. Одна та же группа детей может повторить игру несколько раз, соревнуясь в ловкости между собой.

Игру можно проводить и со всей группой. В этом случае дети разбиваются на отряды. Обручи катят поочередно каждые 4—5 человек, стоящие в отрядах первыми. Когда обручи прокатят все дети, подсчитывается, чей отряд набрал больше флажков.

## У кого мяч?

Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центре круга, остальные придвигаются плотно друг к другу, руки у всех за спиной.

Воспитатель дает кому либо мяч (диаметром не более 10 см), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он говорит: «Руки», — и тот, к кому он обращается, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого найден мяч, начинает водить.

Игра повторяется до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

## Саранча

Перед началом игры выбирают ребенка – ловца «саранчи». Он встает с одной стороны зала (площадки). Остальные дети – «саранча» стайкой располагаются в любом месте. Среди них выбирают ведущего.

По сигналу воспитателя «ловец» начинает шагать на месте или по периметру зала (площадки), произнося текст:

Стрекоча, стрекоча, стрекоча,  
Черной тучею летит саранча.  
Все съедает на своем пути –  
Ни листочка, ни травинки не найти.  
Чтобы сад и огород сохранить,  
Надо быстро саранчу переловить!

Ребята стайкой за ведущим в любом направлении выполняют медленный бег или подскоки с ноги на ногу.

После слова «переловить» начинается бег с ловлей и увертыванием. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

Загадка: Съест все посевы она хохоча.  
С поля на поле летит .... (*саранча*)

## Синичка

Перед началом игры выбирают ребенка, который будет выполнять роль синички-мамы. Остальные дети «птенцы» встают в круг, берутся за руки и по сигналу взрослого начинают ходьбу, произнося текст:

Покинула мама-синичка гнездо.  
Без мамы-синички пусто оно.  
Синички-птенцы без мамы скучают,  
Один за другим из гнезда вылетают.  
Скорее, синичка, найди малышей,  
В семейном гнезде будет всем веселей!

«Мама» в это время выполняет за кругом любые движения, имитирующие полет.

С окончанием слов дети разъединяют руки и начинают бегать в медленном темпе врассыпную по площадке.

По команде воспитателя «Найди малышей!» «мама» ловит «птенцов». Ребенок, которого запятнали, отходит в указанное место, где лежит большой обруч – «гнездо», и выполняет любой вид ходьбы.

Загадка: К нам в окно зимой стучится  
Желтогрудая ..... (*синица*)



## Сова

По всему пространству зала (площадки) расставлены предметы для подлезания под них и проползания под ними.

Выбирают ребенка, который будет выполнять роль совы. Он садится на стул (скамейку). Остальные дети – «мыши» располагаются врассыпную по залу (площадке).

По сигналу взрослого ребенок-«сова» начинает произносить слова:

Днем мышата веселятся,  
Днем мышата все резвятся,  
Так как спит сова при свете,  
Это знают даже дети!  
А наступит темнота –  
Мыши, прячьтесь кто куда!

Ребята в это время передвигаются по площадке: бегают в медленном темпе, ползают, выполняют подскоки, проползают под предметами.

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием.

Правила игры:

- «Ловишка» не пятнает ребенка, который успел подлезть под предмет
- Нельзя находиться под предметом больше трех счетов: один, два, три.

Загадка:   Всю ночь летает –  
              Мышей добывает.  
              А станет светло –  
              Спать летит в дупло.     (сова)

## Сороконожки

Все играющие делятся на две равные по количеству участников подгруппы, в каждой из которых выбирают ведущего – «голову сороконожки». Остальные дети – «ножки сороконожки». Ведущие запоминают ребят своей группы, затем встают в середине зала (площадки) лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные ребята располагаются за ними в колонны, кладут ладони на плечи впереди стоящего.

По сигналу взрослого все начинают ходьбу приставным шагом вправо (влево) и одновременно произносят:

Как-то две сороконожки  
Разыгрались на дорожке.  
В «карусельку» играют,  
Всеми ножками шагают.  
А потом так закружились –  
Друг от друга отцепились.

После слова «отцепились» ходьба прекращается, Ведущие остаются стоять на месте, держась за руки, а остальные дети разбегаются. Затем ведущие вместе произносят:

Свои ножки лови,  
На другие - не смотри.

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием. Каждый ведущий пытается вернуть в свою колонну убежавшие «ножки». Пойманный ребенок отходит заранее указанное для своей подгруппы место.

## Тихо бегают мышата.

Перед началом игры выбирают «кота». Он встает (садится на стул, скамейку) на одной стороне зала (площадки). Остальные дети – «мышата» располагаются врассыпную по залу.

По сигналу воспитателя «кот» начинает произносить слова:

Тихо бегают мышата  
На носках по кладовой.  
Только я все это слышу,  
Старый я, но не глухой.  
Тише, тише, не топчитесь,  
Вот возьму и изловлю!  
*(грозит пальцем)*  
Котик я совсем не злобный  
*(улыбается)*  
С мышками играть люблю!

Ребята все это время бегают врассыпную по площадке.

С окончанием слов «котик» начинает догонять «мышат», и вместо простого касания рукой он их щекочет. В этой игре нет выбывающих – все продолжают бегать до ее остановки взрослым. Выигрывают ребята, которых «котику» не удалось пощекотать.

Загадка: «Маленький рост, длинный хвост.  
Собирает крошки, прячется от кошки.  
Кто эта малышка, скажите, дети?»  
*(мышка)*

## Цапля

Перед началом игры выбирают ребенка, который будет исполнять роль цапли. Остальные дети - «лягушки». Они встают врассыпную по залу (площадке).

По сигналу воспитателя ребенок-«цапля» начинает выполнять ходьбу с высоким подниманием бедра вдоль одной из сторон зала (площадки), произнося слова:

Птица с длинными ногами,  
Цапля с тонкими ногами  
По болоту шагает и лягушек считает:  
«Один, два, три, четыре, пять...  
Надоело мне считать.  
Дальше – шесть, дальше – семь.  
Лучше их поймаю, съем!»

Ребята в это время выполняют любые прыжки на месте или с продвижением.

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

Загадка: Так важно она по болоту шагает!  
И живность болотная прочь убегает.  
Ведь если лягушка укрыться не сможет,  
То этой лягушке никто не поможет! *(цапля)*

## Эй, ловишка, выходи!

Дети встают в круг и закрывают глаза. Воспитатель обходит ребят по внешнему кругу и мягко касается плеч одного из них. Он будет в игре 2ловишкой2.

По сигналу воспитателя дети открывают глаза и начинают ходить в рассыпную по залу (площадке), произнося слова:

Мы шагали по площадке,  
Только строили догадки –  
Кто нас будет догонять?  
От кого нам убежать?  
Эй, ловишка, выходи!  
Нас попробуй догони!

После слова «догони» дети останавливаются, а «ловишка» встает в заранее указанное место (обруч, положенный на краю площадки) и произносит:

Быстро всех переловлю.  
Я ловить ребят люблю.

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием. Пойманные дети выбывают из игры.