



«КОРШУН

Развивает умение » действовать по сигналу, упражняет в беге по разным направлениям.

Описание: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой - «курицей», все остальные - «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друг друга. Игра начинается

с диалога:

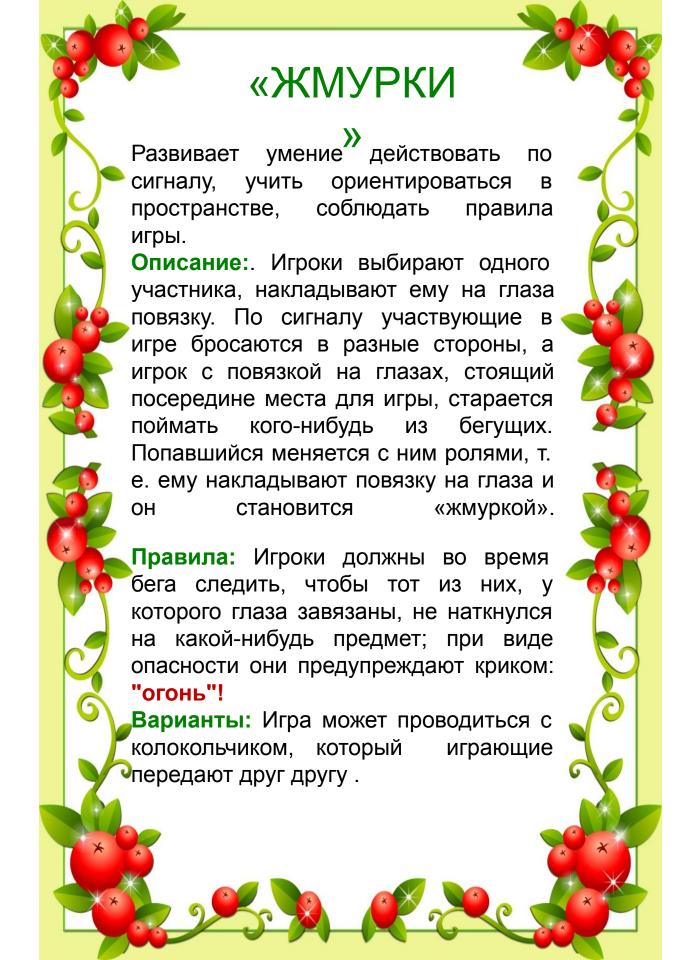
- Коршун, коршун, что с тобой? - Я ботинки потерял.
- Эти? («курица», а в след за ней «цыплята» выставляют в сторону правую ногу.
- Да! отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят», не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры. Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»

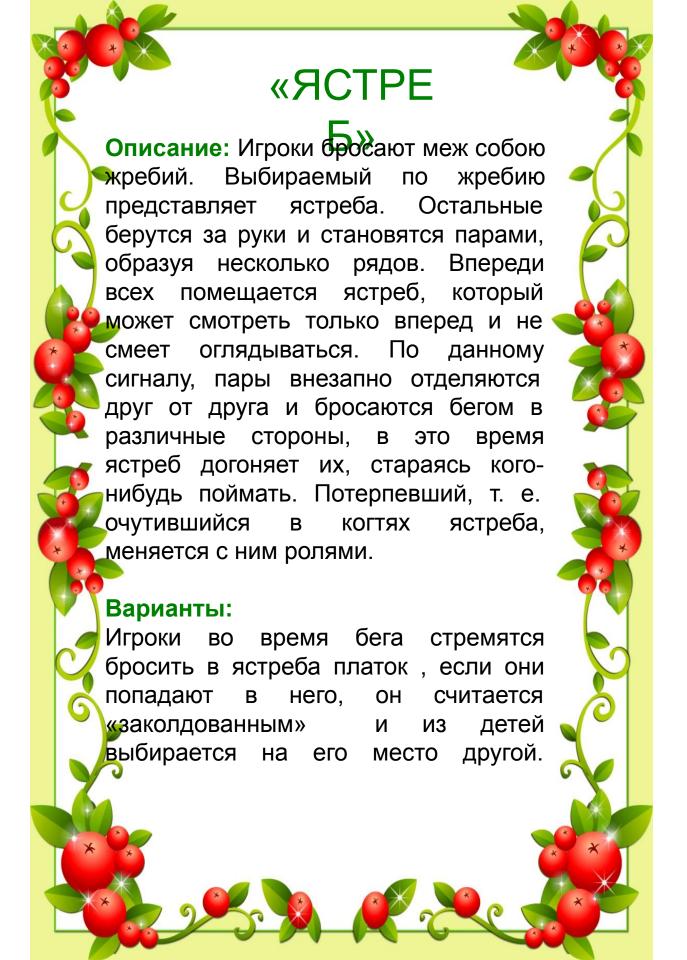






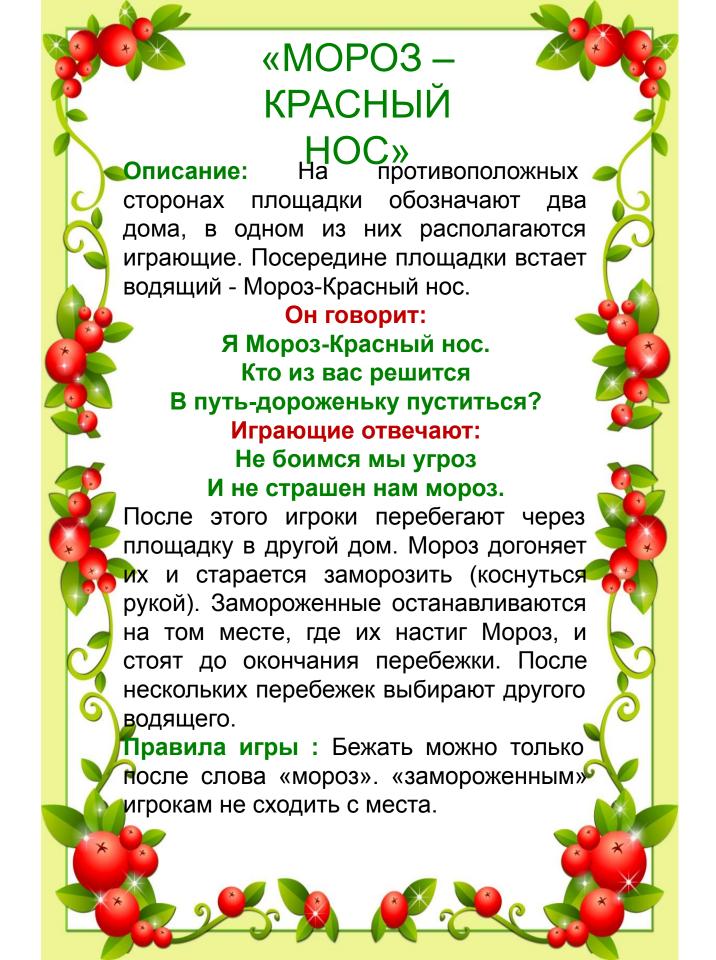












«ЛОШАДКИ

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!
Ты лети, конь, скоро-скоро
Через реки, через горы!
Все-таки в галоп - гоп-гоп!
Трух-трух! Рысью, милый друг!
Ведь сдержать-то станет силы, Рысью-рысью, конь мой милый!
Трух-трух! Не споткнись, мой друг!
(1864г. Л.Н. Модзалевский)

Правила игры : Бежать можно только после слова «догоняет».





«B

НО У» Игроки делятся Описание: на равные по числу команды. Вдоль линий И3 ОДНОЙ чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их попасть МЯГКИМИ мячами задача команды-соперницы. игроков длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. команда, набравшая Побеждает большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Развивает силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Описание: Игроки 2-ве делятся на команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают ладонями вытянутых толкаться рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Варианты: «БОЙ ПЕТУХОВ»

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

быс**ткогу уканкосты** гл вует ориентировку Развивает глазомер, совершенствует пространстве. Описание: Из играющих выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные становятся парами, лицом друг К другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и под нимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу ведущего (хлопок, свисток) «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его. Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача». Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе дару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без становится «ткачом». Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.



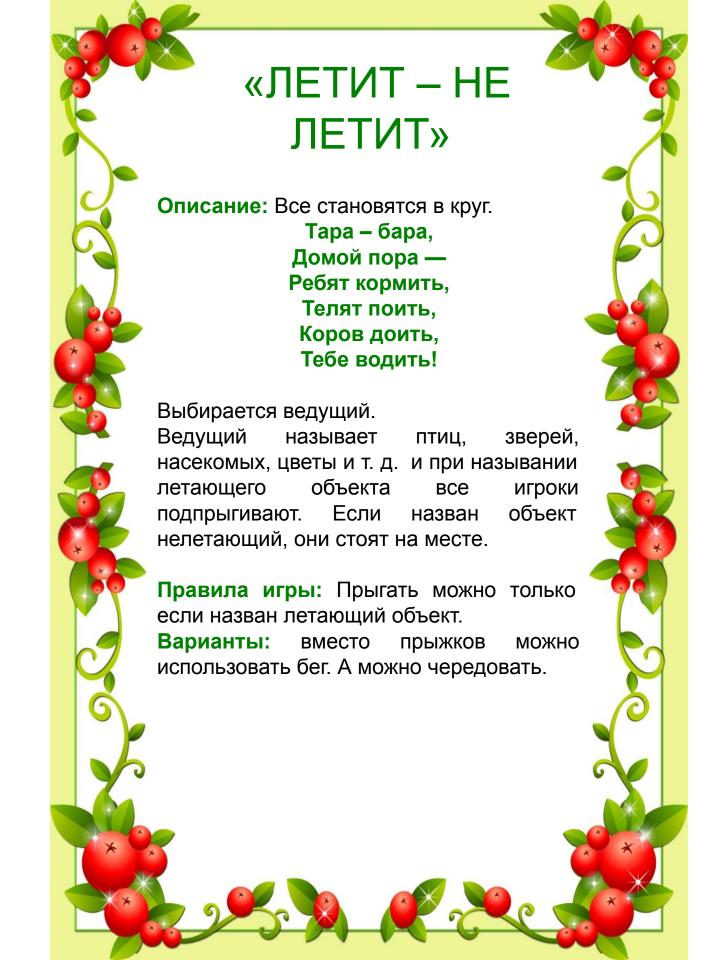
ТКАЧИХА

Описание: Две шеренги, плотно переплетясь руками стоят напротив лицом. Посереди друг К другу коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой коридора каждый. стороне все команде начинают петь речитатив.

> Я весёлая ткачиха, Ткать умею лихо, лихо. Ай, лю-ли, ай, лю-ли, Ткать умею лихо, лихо!

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. "заткали Если успевают, TO не Когда ниточку« (плохо ткут). «челноки» пробежали присоединяются к «деревне» встают шеренгу. В

Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.















Количество участников: игра для

больших компаний

Что понадобится: ничего

Правила игры: все, кроме трех игроков, выстраиваются в квадрат так, чтобы в каждом ряду было столько игроков, сколько и самих рядов. Стоящие шеренгой берутся за руки, образуя внутри квадрата улицы. Оставшиеся трое — это преследуемый, и ведущий. Задача преследователь поймать второго убегающего по улочкам. Но на стороне первого и как команда, только ВСЯ его настигают, ведущий делает знак. Все быстро отпускают игроки руки, и образуют поворачиваются налево руками новые улочки. Преследователь, который практически поймал убегающего, в мгновение оказывается с ним на разных улицах. И так каждый раз, пока преследователь не окажется проворнее команды. Тогда выбираются новые игроки для погони и веселье продолжается.

