

## Пробеги тихо

**Ход игры.** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу воспитателя одна группа бежит мимо водящего на противоположный конец площадки до условленного места (черты). Дети должны бежать бесшумно. Если водящий услышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону; если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегают все группы детей.

Выигрывает та группа, которую не услышал водящий. При повторении игры водящий меняется.

**Указание к игре.** Эту игру лучше проводить в помещении, когда дети в тапочках или другой легкой обуви и им удобнее бежать на носочках. Кроме того, на участке бесшумно бежать трудно: шуршит песок, листья и пр.

## Лошадки

**Ход игры.** Дети становятся парами: один — лошадка, другой — возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за пояс. Поехали, поехали С орехами, с орехами К дедке по репку, По пареньку, По сладеньку, По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивая языком до тех пор, пока воспитатель не скажет «тпру-у». При повторении игры дети меняются ролями.

**Указания к игре.** После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега высоко поднимать колени.

Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3—4 пар.

## Цветные автомобили

**Материал.** Флажки 3 цветов или круги, кольца (по числу участников и еще по одному флажку каждого цвета).

**Ход игры.** Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке флажки тех же цветов. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, начинают бегать по площадке (в любом направлении); на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и возвращаются на место. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

**Указания к игре.** Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда на площадку выезжают все «автомобили».

Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным «автомобили *(называет цвет)* остановились».

Воспитатель может заменить цветовой сигнал словесным (например, «выезжают синие автомобили», «синие автомобили возвращаются домой»).

## Пробеги тихо

**Ход игры.** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу воспитателя одна группа бежит мимо водящего на противоположный конец площадки до условленного места (черты). Дети должны бежать бесшумно. Если водящий услышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, дети отходят в сторону; если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегают все группы детей.

Выигрывает та группа, которую не услышал водящий. При повторении игры водящий меняется.

**Указание к игре.** Эту игру лучше проводить в помещении, когда дети в тапочках или другой легкой обуви и им удобнее бежать на носочках. Кроме того, на участке бесшумно бежать трудно: шуршит песок, листья и пр.

## Лошадки

**Ход игры.** Дети становятся парами: один — лошадка, другой — возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за пояс. Поехали, поехали С орехами, с орехами К дедке по репку, По пареньку, По сладеньку, По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивая языком до тех пор, пока воспитатель не скажет «тпру-у». При повторении игры дети меняются ролями.

**Указания к игре.** После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега высоко поднимать колени.

Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3—4 пар.

## **Огуречик, огуречик...**

**Ход игры.** На одном конце площадки — ловишка (воспитатель), на другом — дети. Ребята приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Педагог говорит:

Огуречик, огуречик, Не ходи на тот конечик: ■ Там мышка живет, Тебе хвостик отгрызет.

При последних словах дети убегают на свои места, а воспитатель их догоняет.

## **Лиса в курятнике**

**Ход игры.** На одной стороне площадки очерчивается курятник (размер зависит от числа играющих). В курятнике на насесте (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки огорожена лисья нора. Все остальное место — двор.

Один из играющих назначается лисой. По сигналу воспитателя «куры» спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «лиса!» «куры» убегают в курятник и взбираются на насест, а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные «куры» снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

Когда «лиса» поймает 2-3 кур, на эту роль назначается другой ребенок.