**«Мы веселые ребята»**

**Цель:** упражнять в беге, быстроте.

**Ход игры**: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки так же проводиться вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:

«Мы веселые ребята,

любим бегать и скакать,

ну попробуй нас догнать.

Раз, два, три лови».

После слов «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот кого ловишка задел, пропускает одну перебежку.

**«Охотники и зайцы»**

**Цель:** упражнять в метании и прыжках.

**Ход игры**: Выбирается один охотник, остальные зайцы. На одной стороне площадки дом охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают из кустов и прыгают на двух ногах (или на правой и левой поочередно). По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч (в руках у него два, три мяча). Те в кого он попал, считаются подстреленными, и он их забирает в свой дом. После каждой охоты охотник меняется, но не из числа пойманных.

**Пожарные на учении**

**Цель**: упражнять детей в прыжках, беге, лазании.

**Ход игры**: Дети строятся перед чертой в три, четыре колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте подвешены колокольчики. По сигналу воспитателя дети, стоящие первыми, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в ее конец. Воспитатель отмечает тех, кто быстрее выполнил задание. Затем дает сигнал для следующей тройки детей.

**Перебежки**

**Цель**: упражнять детей в беге.

**Ход игры:** Выбирается ловишка, путем считалки. С противоположных сторон площадки проведены линии. Дети стоят на одной стороне площадки, ловишка стоит с боку. По сигналу воспитателя дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит, прежде чем они успеют пересечь черту.

**Караси и щуки**

**Цель:** упражнять в беге, развивать быстроту реакции, ловкость.

**Ход игры**: Один ребенок выбирается щукой, а остальные играющие делятся на две команды. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга.

По сигналу воспитателя: «щука» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем - нибудь из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются.

**Медведи и пчелы**

**Цель**: упражнять в прыжках, беге, лазании.

**Ход игры**: Играющие дети делятся на две команды: одна – пчелы, другая – медведи. На одной стороне зала находится улий, а на противоположной – луг. В стороне располагается берлога медведя. По сигналу воспитателя пчелы вылетают из улия, жужжат и летят на луг за медом. Медведи выбегают из берлоги забираются в улий и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «медведи» пчелы летят к улиям, стараясь ужалить (дотронутся) медведей, те убегают в берлогу. Ужаленные медведи пропускают одну игру.

**Лохматый пес**

**Цель**: упражнять детей в беге.

**Ход игры:** Выбирается пес, он сидит в стороне закрыв глаза. Дети идут к нему со словами:

Вот сидит лохматый пес,

В лапы он уткнул свои нос.

Тихо – тихо он сидит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим и посмотрим,

Что же будет?

С последними словами пес просыпается, лает, догоняет детей.

**«Гуси-лебеди»**

**Цель:** Развивать образные движения, воспитывать выносливость.

**Ход игры:** Участники выбирают волка и хозяина, остальные—гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой—живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

· Гуси-гуси!

- га-га-га.

· Есть хотите?

- да-да-да.

· Гуси-лебеди! Домой!

- Серый волк под горой!

· Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

· Ну бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый становиться волком.

**«Обыкновенные жмурки»**

**Цель:** Учить ориентироваться в пространстве, ловкость.

**Ход игры:** Одному из играющих—жмурке—завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

· Кот, кот, на чем стоишь? На квашне.

· Что в квашне? Квас

· Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становиться жмуркой. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: Огонь!Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.