**подвижных игр,**

**музыкально-подвижных игр,**

**игр-эстафет,**

**Картотека**

**игр-забав**

**Подготовила муз. руководитель**

**Богданова М.В.**

**2018 г.**

**Эстафета « Сороконожка»**

Первый участник обегает кеглю, возвращается к команде, за него цепляется следующий и т. д. Побеждает команда, которая быстрее соберет всех своих участников.

**Игра « Дружные ребята»**

Под музыку дети бегают врассыпную. Как только музыка заканчивается, они должны успеть запрыгнуть на островок, кто не успел, выбывает из игры. С каждым разом островков становится все меньше и меньше.

**«Передай мяч поверху»** Для этой и последующих двух эстафет необходимо собрать 2 команды и построить их в две колонны, на небольшом расстоянии друг от друга. Ноги чуть шире плеч. Руки вверху. Мяч у капитанов команды. По команде ведущего участники передают мяч поверху. Как только мяч попадет к участнику, стоящему последним, задание меняется. Теперь нужно передавать мяч из рук в руки понизу. Катить мяч по полу запрещено правилами. Побеждает та команда, у капитана которой раньше окажется мяч.

**«Передай мяч сбоку»** Участники становятся в шеренгу, плечом к плечу. Мяч у капитанов команды. По команде его начинают передать друг другу. Как только мяч попадает к участнику, стоящему последним, все участники поворачиваются кругом, и мяч возвращается к капитану команды с другой стороны. Побеждает та команда, у капитана которой раньше окажется мяч.

**Эстафета « Сквозь игольное ушко»** Первый участник бежит до обруча, продевает его через себя, кладет обруч на место и бежит обратно, передавая эстафету.

**«Горячая картошка»** Дети встают в круг. По команде ведущей начинают передавать мяч из рук в руки по кругу. Как только ведущая скажет: “Стоп!”, игра останавливается. Игрок, у которого мяч оказался в руках выходит из игры. Играют до тех пор, пока не победит последний игрок. Играем в игру «Нос — ухо — нос». Играют все! Пальцем дотроньтесь до носа и скажите: «Нос». Повторите еще раз. Я буду делать то же самое. Если скажу «ухо», должны показать ухо. Понятно? Начали! Карлсон говорит «ухо», показывает на подбородок. Веселится. Игра повторяется несколько раз.

**«Гори-гори ясно»** с мячом

Участники игры встают в круг. Ребенок-ведущий с мячом в руках - за кругом. Дети и ведущий идут противоходом, произнося слова: “Гори-гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо, Птички летят, Колокольчики звенят!” После этих слов ведущий незаметно кладет мяч за кем-нибудь из игроков. Все дети считают: “Раз, два, три! Беги!” Ведущий и участник, около которого был положен мяч, бегут вокруг круга в разные стороны. Тот, кто первым оббежал и занял место в кругу, победил. Второй же игрок становится ведущим.

**Эстафета «Раз, два − взяли!»**

I этап. Команды строятся в две колонны, параллельно одна другой. По сигналу стоящий последним берет один из мягких строительных модулей и передает его вперед. Первый, получив объемную деталь, бежит с ней на «стройплощадку», оставляет ее там и быстро идет в конец колонны. (Родители переносят по две детали.)

II этап. Ребенок залезает в тренажер «Перекати поле» (полый мягкий цилиндр) - взрослый его катит. Оставляют цилиндр на «стройплощадке» и возвращаются, передают эстафету следующей паре. Выигрывает команда, которая быстрее переправит весь свой стройматериал.

**Игра «Капканы»** Участники одной команды встают парами по кругу. Взявшись за руки, взрослый и ребенок образуют «капканы». Участники другой команды по сигналу ведущего (под музыку) бегут по кругу через капканы. С окончанием музыки капканы «захлопываются» − пары опускают руки. Те, кого они поймали, выходят из игры. И так до тех пор, пока все члены одной команды не будут пойманы. Затем команды меняются местами. Выигрывает команда, потратившая меньше времени на «ловлю» соперников.

**Эстафета «Если с другом вышел в путь»**

проводится под аудиозапись песни «Вместе весело шагать» муз. В. Шаинского. Участники команд встают парами − родитель и ребенок. Каждая пара (по очереди) берет воздушный шарик и, удерживая его головами, бежит до стойки, обегает ее и возвращается обратно.

**Игра «Поймай рыбку».**

Участвуют 2 команды. Для игры понадобятся 2 пластмассовых таза, наполовину наполненных водой (вода тёплая) с рыбками и камушками, 2 пустых ведёрка. Нужно добежать до тазика, взять рыбку, вернуться назад, положить рыбку в ведёрко и передать эстафету следующему игроку. Побеждает команда, которая первой справится с заданием.

**Игра «Передача»**

Дети встают в 2 шеренги и передают друг другу полную кружку воды. Выигрывает та шеренга, которая первой закончила передавать кружку, пролив при этом как можно меньше воды. «Нептун» Море полно приключений и опасностей, никогда не знаешь, что тебя ждёт впереди. Вот и первое испытание: прямо по курсу рифы. Справятся ли наши команды с этой опасностью? Проводится игра «Пройди рифы». Дети выстраиваются за своими капитанами в две колонны. Капитанам завязывают глаза. Капитаны должны провести «змейкой» свою команду и не задеть «рифы» (кегли.) Выигрывает команда, на счету которой меньше сбитых кеглей.

**Игра «Рыбалка»**

Для игры нужно 10 рыбок, два ведёрка, две удочки с крючками. Вызываются по 5 детей. Кто больше поймал рыбок и положил в ведёрко, тот и победил. 48 Игра – эстафета «Рыбка, плыви» Для игры понадобятся 4 больших обруча, 2 маленьких обруча (озера), рыбки по количеству детей. Дети делятся на две команды. У каждого игрока в руках «рыбка». По сигналу, играющие «подплывают» под обручи, кладут рыбку в «озеро», и возвращаются к своей команде.

**Игра «Караси и щука»** под музыкальное сопровождение на фортепиано. «Щука» находится в центре круга, «карасики» по кромке игрового поля. Воспитатель вызывает несколько «карасиков» и после слов: «щука в море нагулялась, очень уж проголодалась» карасики начинают бегать вокруг «щуки». По сигналу «щука» нападает. «Карасики», до которых дотронется «щука», превращаются в маленьких «щучат» и помогают ловить играющих. Игра длится до тех пор, пока все не станут «Щучатами».

**Эстафета «В гости к Карлсону»**

Дети залезают на шведскую стенку, срывают конфету и спускаются. Эстафета «Бег с мячами» проводится под аудиозапись песни «Полосатый мяч» муз. М. Минкова из телефильма «Ребята с нашего двора». Дети обегают стойку, держа в руках два мяча, а родители − три. Задача − не потерять мячи.

**Игра «Разложи мячи по ведеркам»**

Дети собирают мячи, складывая их в ведра соответствующего цвета (синее, желтое, красное, зеленое).

**Эстафета «Посадил дед репку»**

Играют 2 команды по 6 человек (персонажи сказки). Дети строятся в колонны друг за другом, первым бежит дед, обегает «репку» (кеглю), которая находится на расстоянии 5м, бежит обратно, берет за руку бабку, бегут уже вдвоем, обегают кеглю, возвращаются, берут за руку внучку, бегут втроем и т. д. Последний персонаж − мышка − хватает кеглю. Цель: прибежать первыми, не расцепив руки.

**Эстафета «Доберись до мяча»**

Участвуют 2 команды. Напротив каждой − 4 обруча, в 4-м лежит мяч. Дети бегут по одному, пролезают в каждый обруч, встают в 4-й, подбрасывают мяч вверх, ловят его, снова кладут в обруч, бегут обратно, осаливают следующего (передают эстафету) и т. д.

**Эстафета «Держи мяч»**

Зажать мяч между ногами (руками можно поддерживать) и в таком положении прыгать до условленного места. Обратно бежать, держа мяч в руках, передать мяч следующему участнику.

**Игра «Букет»**

Девочки встают в 3 или 4 кружка. В руках у них цветы 3-4 видов. В каждом кружке выбирается ведущая девочка. У ведущей на голове такой же цветок. Все девочки запоминают свою звеньевую. Под музыку все девочки разбегаются в разные стороны, с окончанием строятся в свои кружки. Выигрывает та команда, чей кружок-букет соберется быстрее.

**Соревнование «Перетягивание каната»**

(Дед Мороз читает разные заклинания, дети выполняют действия.) — Ти-ри, би-ри, мя-ца, бря-ца.Начинают все смеяться! (Все смеются.) — Ти-ри, би-ри, фи-ти, феть! Начинают все реветь! («Плачут».) — Ти-ри, би-ри, фи-ти, фать! Начинают все плясать! (Пляшут.) — Ти-ри, би-ри, баю-бай, Поскорее засыпай! («Засыпают»).

**ИГРА: «КТО СКОРЕЕ»**

(На полу раскладываются ленточки в виде лучиков, расходящихся от центра, по кол-ву меньше, чем детей. Играет музыка. С окончанием музыки каждый старается взять одну ленточку. Кому не хватило – выбывает.)

**«Ядро барона Мюнхгаузена»**

Ядро – обычный воздушный шарик, на котором крупно написано: «Ядро». Участник эстафеты должен «оседлать ядро», зажав его между колен и придерживая руками. Таким образом он должен совершить путь до поворотной метки и обратно, передать шарик следующему игроку. Если «ядро» взрывается, команда проигрывает.

**«Кот в сапогах»**

Реквизит этой эстафеты – сапоги очень большого размера (сколько команд, столько и пар), широкополая шляпа для каждой команды. По команде, участники одевают сапоги и шляпу, бегут до поворотной метки, там совершают поклон и возвращаются обратно, передавая эстафету следующему участнику.

**«Лиса Алиса и кот Базилио»**

Участники команд разбиваются на пары. В каждой паре одному участнику завязывают глаза и он кладет руку на плечо своему напарнику, который в свою очередь сгибает одну ногу в колене и придерживает ее рукой. В таком вот положении (один – слепой, другой – хромой) они должны дойти до поворотной метки и возвращаются к старту, передавая эстафету следующей паре.

**«Лягушка – путешественница»**

Реквизит – гимнастическая палка. Два самых сильных участника кладут палку на плечи, а третий берется за нее руками и отрывает ноги от земли. По сигналу все трое должны дойти до поворотной метки. Если игрок, висящий на палке, касается во время движения пола, то с команды снимаются штрафные очки. На финише «лягушки» отцепляются от палки и остаются там, а «утки» бегут за следующим участником – «лягушкой». Таким образом, вся команда должна оказаться на старте. «Баба-Яга» Все помнят, что Баба-Яга путешествует в ступе, помогая при этом помелом. Вместо ступы будет ведро, а вместо помела будет швабра. Участник встает одной ногой в ведро и придерживает его за ручку одной рукой, а в другой руке держит швабру. В таком положении ему надо дойти до поворотной метки, вернуться обратно и передать реквизит следующему участнику.

**Игра с мячом «Съедобное-несъедобное»**

Ведущая кидает мяч любому ребенку и называет любой предмет. Все, что съедобное, дети должны поймать, а все, что несъедобное, − отбить.

**« Море волнуется –раз …»**

Водящий произносит считалочку: Море волнуется - раз, Море волнуется - два, Море волнуется - три, Фигура на месте замри! Все участники замирают в позе, изображающей существо или предмет, соответствующий предложенной водящим теме: в виде птиц, зверей и т. п. Водящий подходит к каждому игроку, рассматривает его фигуру. Выбирает на свой вкус самую удачную. Тот, у кого получилось наиболее живое и остроумное изображение, становится победителем и, одновременно, водящим следующей игры. В предлагаемом варианте ожившая фигура отгадывает загадку или исполняет песню.

**Коммуникативная игра «Два кота»**

Та-та два кота стоят парами по кругу Восемь лапок, два хвоста. лицом к друг другу. Серый кот в чулане, выполняют хлопки с друг другом, Все усы в сметане. поворачиваются спинками Черный кот полез в подвал и парами двигаются боком И мышонка там поймал. приставным шагом в центр. Так же двигаются из круга. С окончанием, повернувшись Лицом обхватывают друг друга.

**«Игрушки»**

Играющие стоят в кругу. Ведущий объясняет правила игры: "Если я скажу "неваляшка" - вы должны раскачиваться из стороны в сторону. На слово "солдатик" - маршировать, "юла" - веретено руками, "мячик" - подпрыгивать на месте, "погремушка" - дружно хлопать в ладоши". Ведущий может изменять показ, темп, а ребята должны внимательно следить за словами и действиями ведущего и правильно выполнять условленные движения Игра «Ой, ля, калина» Ведущий говорит слона и показывает движения, дети за ним повторяют, начиная с одной строчки и постепенно добавляя последующие. После того, как выучили все слова и движения, все повторяется несколько с убыстрением. Ведущий: "Ой, ля, калина" (хлопок руками по коленям, хлопок перед собой, щелчок пальцами) Ведущий: "Ой, ля, ку-ку". (движения те же) Все повторяется дважды. Ведущий: Румба-румба (руки перед грудью, согнуты в локтях - вращательные движения руками} Ведущий: "Тач-тач-тач" (руки согнуты в локтях, локти прижаты к поясу, кисти рук изображают "клювы утят") Ведущий: "А-а-а! О-о-о"" (ладонью правой руки описать круг справа, затем ладонью левой руки описать круг слева) Ведущий: "Пиф! Паф!" (указательны-ми пальцами правой и левой руки указыва-ем сначала вправо, затем влево)

**Игра «Жаворонок»**

Дети встают в круг, в середине водящий с колокольчиком в руках. Дети идут по кругу, водящий бежит противоходом. Все поют "В небе жаворонок пел, колокольчиком звенел, порезвился в вышине, спрятал песенку в траве" Слово в траве поём помеделеннее, дети останавливаются, а водящий кладёт колокольчик на пол между двумя рядом стоящими детьми. Все произносят слова:"Тот, кто песенку найдёт, будет счастлив целый год". Дети между которыми лежит колокольчик бегут за кругом. Кто первый взял колокольчик, становится водящим. «Воробьи»: дети встают парами свободно по залу, один впереди (домик воробья), второй сзади (воробей). Выбирается кот. Домики стоят, руки на поясе. Из-за "домиков" выглядывают воробьи, дразнят кота; "Чик-чирик! Трата-та! Не боимся мы кота!" Звучит"воробьиная" музыка, воробьи летают по залу, клюют, прыгают, чистят перья (в общем детское творчество), играю тревожный аккорд, кот проснулся, догоняет воробьёв, они стараются спрятаться в домики.

**«Лягушки»**

кладу на пол 3-4 лопуха (сделала из зелёного дермантина), выбираю 3-4- лягушек, они встают каждый напротив своего лопуха, соревнуются, кто быстрее допрыгает по-лягушачьи до своего лопуха. По-лягушачьи это значит, присесть, опереться руками на ладони, руки должны находиться между коленок.

**«Принцесса на горошине»**

В игре участвуют девочки (3-4 ). На табуретки или жёсткие стулья кладут орехи (твёрдые конфеты, пуговицы с ножкой…) и накрывают их куском ткани или полиэтиленовым пакетом. Например, на первой табуретке лежат 2 ореха, на 2й - 4, на третьей - 3. Желающие участвовать «принцессы» рассаживаются на табуретках. В буквальном смысле, «двигая попой», участницы пытаются определить, сколько под ними орехов. Побеждает та, которая первой правильно «сосчитает» орехи.

**«Шерлок Холмс»**

Участники замирают в разных позах. Водящий запоминает позы играющих, их одежду и выходит из комнаты. Дети вносят 5 изменений в позы и одежду. Не каждый пять, а всего пять! Водящий пытается вернуть всё в исходное состояние. Если он обнаружил все 5 изменений, то в качестве награды ребята исполняет его желание. Если нет — водит еще раз.

**«Верхом на метле»**

На полу в цепочку расставлены кегли. Сидя верхом на метле или швабре, нужно пробежать змейкой между кеглями. Побеждает тот, кто меньше сбил кеглей. Игра « Эхо» Собирайся, детвора! ... ра, ра! Начинается игра! … ра, ра! Ты ладоши не жалей! … лей, лей! Бей в ладоши веселей! … лей, лей! Сколько времени сейчас! … час, час! Сколько будет через час! … час, час! И неправда, будет два! … два, два! Думай, думай голова! … ва, ва! Как поет в селе петух! … ух, ух! Да не филин, а петух! … ух, ух! Вы уверены, что так? … так, так! А на самом деле как? … как, как! Сколько будет дважды два? …два-два! Ходит кругом голова! …ва, ва! Вы хорошие всегда? … да, да! Или только иногда! …да, да! Не устали отвечать? … ать, ать! Разрешаю помолчать! Игра «Как живешь?» Как живешь? Вот так! (показываем класс) А плывешь? Вот так! А бежишь? Вот так! Вдаль глядишь? Вот так! Ждешь обед? (подпираем подбородок ладонью) Вот так! Машешь вслед? Вот так! Утром спишь? Вот так! А шалишь? Вот так! (надуваем щеки и лопаем)

**«Игра на внимание»**

Караси в реке живут. (Хлопают.) и говорят «да» На сосне грибы растут. (Топают.) и нет Любит мишка сладкий мед. (Хлопают.) В поле едет пароход. (Топают.) Дождь прошел — остались лужи. (Хлопают.) Заяц с волком крепко дружит. (Топают.) Ночь пройдет — настанет день. (Хлопают) Маме помогать вам лень. (Топают) Праздник дружно проведете. (Хлопают.) И домой вы не пойдете. (Топают.) Нет рассеянных средь вас. (Хлопают.) Все внимательны у нас. (Хлопают.) Скоморох: Засиделись мы, друзья Спортом заниматься будем? Да. « Аэробика» все делаем под музыку «Ловля бабочек» Игроки строятся колоннами перед стартовой чертой. У контрольного флажка каждой команды лежит несколько небольших резиновых мячей и детский сачок. По сигналу ведущего первые игроки команды бегут в флажку, берут сачок и кладут в него один мяч, затем несут его к ведру, которое стоит у стартовой черты, и в него кладут мяч, а сачок передают следующему игроку. Побеждает команда, которая быстрее выполнила задание

**Игра «Веселый оркестр»**

В игре участвует неограниченное количество человек. Выбирается дирижер, остальные участники делятся на балалаечников, гармонистов, трубачей, скрипачей и т. д, в зависимости от количества участвующих. По сигналу дирижера, который показывает на группу музыкантов, те на чинают «играть» на мотив любой известной песенки: балалаечники - «Трям, трям», скрипачи - «тили-тили», трубачи - «туру-ру», гармонисты - «тра-ля-ля». Сложность задания в том, что темп смены музыкантов постоянно увеличивается, дирижер указывает то на одну, то на другую группу, а если дирижер взмахивает двумя руками, то музыканты должны и «играть» все вместе. Можно усложнить выполнение задания, если дирижер сильно взмахивает рукой, то музыканты должны «играть» громко, а если чуть-чуть взмахнет, то музыканты «играют» тихо.

**Игра «Собери букет»**

Участвуют 2 команды по 8 человек в каждой. 1 ребенок в команде - садовник, остальные – цветы. На голове детей–цветов - шапочки с изображением цветов. Дети-цветы приседают в колонне по одному на значительном расстоянии друг от друга. По сигналу садовники бегут к первому цветку, тот обхватывает садовника за спину. Уже вдвоем бегут к следующему цветку и т. д. Побеждает та команда, которая первой прибежала к финишу.

**«Тише едешь»**

Старая забава, в которой участвует любое количество человек. Водящий стоит спиной к игрокам, которые располагаются на значительном расстоянии от него. Пока водящий произносит фразу «Тише едешь — дальше будешь, а приедешь, все забудешь», игроки двигаются вперед. Резко повернувшись после окончания фразы, водящий возвращает на старт тех игроков, которые двигались в этот момент. Произнося фразу в разном темпе, водящий старается не дать возможности игрокам дойти до него.

**«Пираты Карибского мор**я»

Для этой игры необходимо взять 3-4 кубика на каждого игрока и листок бумаги, чтобы прятать от других игроков выпавшие очки. В «Пиратах Карибского моря — 2» кубики накрывались стаканами. Все одновременно бросают кубики, и один из играющих делает заявку. Заявка — это количество граней определенного достоинства, выпавшее у всех игроков. Например, игрок считает, что костей с двумя очками у всех в сумме пять, и делает заявку: «пять двоек». Следующий по часовой стрелке игрок может сделать другую заявку, при условии, что в ней названо большее количество кубиков или большее достоинство выпавших очков. Например, после заявки «пять двоек» может

**«Конвейер»**

Две группы выстраиваются в колонны, последний игрок каждой получает небольшой мяч. Водящий стоит перед колоннами и подает команды, в соответствии с которыми игроки передают мяч друг другу. Команды обговаривают заранее, например: «Кругом» (передать стоящему впереди, повернувшись вокруг себя), «Хлоп» (стукнув два раза о пол, передать стоящему позади), «Через» (передать мяч игроку стоящему через одного впереди подаются в быстром темпе. Побеждает команда, которая не запуталась и быстрее передала мяч первому игроку. «Мышки» Основы от катушек раскрашивают в разные цвета и привязывают к ним нитки — это «мышки». Грани кубика окрашиваются в те же цвета, что и мышки. Шестеро играющих располагаются вокруг стола, в центре которого вокруг пластикового стаканчика ставят мышек, удерживая в руках их хвосты. Водящий бросает кубик и старается накрыть стаканчиком ту мышку, цвет которой выпал на верхней грани. Игрок в свою очередь пытается убрать мышку, дернув ее за хвост. Пойманная мышка выбывает из игры.

**«Кенгуру»**

Этот аттракцион пользуется у ребят большим успехом. В нем может участвовать несколько команд, которые выстраиваются в колонны на линии страта. Первым номерам вручают одинаковые мячи, которые они зажимают между коленями. По сигналу «кенгуру» прыжками движутся к кеглям, установленным на расстоянии 5-8 м, огибают их с правой стороны и, возвращаясь, на линии старта передают мячи вторым номерам и т.д. Если игрок мяч не удерживает, и мяч укатывается, то участник эстафеты должен снова его поймать, зажать коленями и продолжать прыжки.

**«НЕ ЗАДЕНЬ!»**

Играющие становятся в круг, крепко держась за руки. В середине круга в произвольном порядке, примерно на расстоянии 50 см одна от другой, расставляются кегли. По сигналу судьи каждый играющий, не разжимая рук, старается натолкнуть на кеглю своих соседей. Как только первая кегля будет свалена, игра приостанавливается. Кегля ставится вновь, а игрок, сваливший кеглю, выбывает из игры. Остальные, взявшись за руки, по сигналу возобновляют игру. Следует помнить, что наталкивать разрешается только руками, не отпуская рук соседей. И еще: если игрок, не уронив кеглю, три раза разорвал цепь (отпустив руку), он выбывает из игры. К концу игры, когда число участников станет небольшим, можно уменьшить количество кеглей и расстояние между ними.

**«Подарки»** Дети делятся на подгруппы, в зависимости от того, какая подгруппа готовила тот или иной подарок. Поочередно каждая подгруппа «уходит в магазин покупать подарки»: дети идут в угол комнаты и договариваются, какими имитационными движениями можно описать их подарок. После этого дети подходят к «виновнику» торжества и говорят: "Мы подарок приготовили, угадай какой?" Дети показывают движения, а ребенок отгадывает. Ему вручают подарок. Игру проводят несколько раз с разными подгруппами детей. В последний раз в игру включается воспитатель или заведующая детским садом и вручает ребенку подарок. В заключение праздника воспитатель приглашает всех присутствующих к праздничному столу. Описание движений. Дети стоят по кругу, один из них — в центре. 1—5-й такты — идут по кругу, взявшись за руки, и поют. 6—7-й такты — останавливаются, поднимаются на носки, одновременно поднимая руки. 8—9-й такты — присаживаются на корточки. 10—11-й такты — сходятся к центру круга. 12—13-й такты — отходят назад. 14—18-й такты — хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в центре, пляшет.

**«Шарик»**

Ведущий подбрасывает воздушный шар. Пока он летит, можно шевелиться, коснулся пола - все должны застыть и не улыбаться. Кто не выполнил - выбывает из игры.

**«Третий лишний»**

В центр ставятся стулья, на 1 меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило - выходит из игры. 1 стул убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3-4 человека, все же лучше поставить стулья.

**«КТО ЗАДЕЛ?»**

Одному ребенку завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным. Кто-нибудь легонько задевает его рукой, надо отгадать, кто это? Если отгадал, то задевшему завязывают глаза и он становится "угадайкой".

**«СКУЧНО ТАК СИДЕТЬ»**

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок: Скучно, скучно так сидеть, Друг на друга все глядеть. Не пора ли пробежаться И местами поменяться? Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает. Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

**«КОШКИ-МЫШКИ»**

Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья - это "мышки", остальные встают сзади - это "кошки". Одной "кошке" "мышки" должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта "кошка" подмигивает какой-нибудь "мышке". Задача "мышки": перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача "кошки", стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала - сама подмигивает следующей "мышке". Через некоторое время "мышки" и "кошки" меняются ролями.

**«РЫБАКИ И РЫБЫ»** Выбираются 2 "рыбака", остальные - "рыбы". Они ведут хоровод и поют: В воде рыбки живут, Нет клюва, а клюют. Есть крылья - не летают, Ног нет, а гуляют. Гнезда не заводят, А детей выводят. "Рыбы" разбегаются, "рыбаки" берутся за руки и ловят "рыб". Пойманные "рыбы" присоединябтся к "рыбакам", отчего "сеть" становится длиннее, и ловят оставшихся "рыб".

**«БУБЕНЦЫ»**

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют: Трынцы-брынцы, бубенцы, Раззвонились удальцы: Диги-диги-диги-дон, Отгадай, откуда звон! После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

**«ДЕД»**

Дети выбирают "деда", затем отходят в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к "деду". - Здравствуй, дед! - Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали? - Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем... Дети делают движения, изображающие какую-либо работу, а. "дед" должен угадать, какая это работа. Если отгадает - все разбегаются и он должен кого-нибудь поймать. Если не отгадает - дети снова договариваются и изображают другую работу.

**ЗИМА/ НОВЫЙ ГОД Весёлая игра «Гномик»**

Дети встают в круг. Гномик и Снегурочка – внутри круга. Под музыку дети водят хоровод, Гномик бежит по внутренней стороне круга возле детей. Музыка заканчивается, дети говорят: Гномик, Гномик, не спеши, Что нам делать, покажи! Гномик под музыку выполняет любое танцевальное движение, дети повторяют за ним. Снегурочка надевает шапочку другому ребёнку. Игра повторяется. «Игрушка по кругу» Дед Мороз предлагает участникам встать лицом друг к другу. Начинает играть музыка, и игрушка, например кукла с изображением Снегурочки, переходя из рук в руки, движется по кругу. Прекращается музыка, прекращается передача игрушки. Тот, у кого осталась кукла, выбывает из игры. Игра идет до тех пор, пока не останется один человек. Если играющих много, по кругу можно пустить несколько кукол.

**«Снежные комья»**

В подвешенную (или стоящую на полу) корзину нужно забросить с расстояния 6—7 шагов 6 «снежных комьев» — белых теннисных мячиков. Победит тот, кто справится с этой задачей наиболее точно.

**«Снежинки-пушинки»**

Снегурочка предлагает нескольким гостям взять с подноса легкие ватные снежинки. Каждый игрок подбрасывает свою снежинку и, дуя на нее, старается продержать ее как можно дольше в воздухе. Тот, кто уронил свою пушинку, может подойти к товарищу и помочь ему выполнить задание Снегурочки. «Гонки сороконожек» В достаточно просторном помещении можно провести гонки «сороконожек». Играющие делятся на две команды и выстраиваются в затылок друг другу, взяв впереди стоящих руками за пояс. У противоположной стены ставят стул, который цепочка играющих должна обогнуть, а потом вернуться обратно. Если цепочка разорвалась, ведущий может засчитать команде поражение. Задание можно усложнить и сделать более смешным, если команды будут передвигаться полуприсев, если обе команды будут выполнять задание одновременно.

Вариант этой игры — **«Змея».**

«Голова» — первый в колонне — должна поймать «хвост», который от нее ускользает. Поймав его, «голова» переходит в конец колонны, игра повторяется снова. «Оторвавшиеся» звенья цепи считаются проигравшими и выходят из игры.

**«Два Мороза»**

Группа ребят находится в одном конце зала (комнаты) за условной чертой. Водящие — Морозы — находятся в середине зала. Они обращаются к ребятам со словами: — Мы два брата молодые, (Вместе): Два мороза удалые. — Я — Мороз-красный нос. — Я — Мороз-синий нос. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься? Все отвечают: — Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз! Играющие бегут на другую сторону зала за линию «дома». Оба Мороза ловят и «замораживают» перебегающих. Те сейчас же останавливаются на том месте, где их «заморозили». Затем Морозы опять обращаются к играющим, а те, ответив, перебегают зал, выручая «замороженных»: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным.

**«Две лучше, чем одна»**

На полу кладут какие-нибудь три игрушки: мячик, кубик, кеглю. Двое играющих выходят и начинают танцевать вокруг них (игру можно проводить под музыку). Как только музыка прервется или Дед Мороз подаст команду «Стоп!», каждый игрок должен постараться схватить две игрушки. Кому достанется одна, тот проиграл. Игру можно усложнить: увеличить количество участников и соответственно количество игрушек или предметов. Выигрывает тот, кто схватит большее количество игрушек.

**«ЛОВИШКА»**

Отбежав от Снеговика (или Деда Мороза), дети останавливаются и, хлопая в ладоши, произносят: "Раз-два-три! Раз-два-три! Ну, скорее нас лови!" С окончанием текста все разбегаются. Снеговик (Дед Мороз) догоняет детей.

**«ИГРА С ПОГРЕМУШКАМИ»**

Дети, держа в руках погремушки, бегут врассыпную под веселую музыку по залу. С окончанием музыки дети останавливаются и прячут погремушки за спину. Лиса (или другой персонаж, участвующий в игре) ищет погремушки. Она просит детей показать ей сначала одну, потом другую руку. Дети за спиной перекладывают погремушки из одной руки в другую, как бы показывая, что в руке ничего нет. Лиса удивляется, что погремушки исчезли. Снова звучит музыка, и игра повторяется.

**«КТО БОЛЬШЕ НАБЕРЕТ СНЕЖКОВ»**

Играют по двое детей. На пол рассыпают снежки из ваты. Детям завязывают глаза и дают по корзинке. По сигналу они начинают собирать снежки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество снежков.

**«ВАЛЕНКИ»**

Перед елкой ставят валенки большого размера. Играют двое детей. По сигналу они обегают елку с разных сторон. Выигрывает тот, кто обежит елку быстрее и наденет валенки.

**«ПРОНЕСИ В МЕШКЕ»**

Перед елкой кладут мешок (он перегорожен на 2 части, у одной из них нет дна). Дед Мороз вызывает детей, которые хотят покататься в мешке. Он сажает ребенка в мешок и несет его вокруг елки. Другого ребенка он сажает в ту часть мешка, где нет дна. Дед Мороз ходит вокруг елки, а ребенок остается на месте. Дед Мороз возвращается и “удивляется”. Игра повторяется.

**«ПОЙМАЙ СНЕЖОК»**

Участвуют несколько пар. Дети стоят друг против друга на расстоянии приблизительно 4 метров. У одного ребенка пустое ведерко, у другого — мешочек с определенным количеством “снежков” (теннисные или резиновые мячи). По сигналу ребенок бросает снежки, а напарник старается поймать их ведром. Выигрывает пара, которая первой закончит игру и наберет большее количество “снежков”.

**«ЕЛОЧКИ БЫВАЮТ...»**

Ведущий говорит: "Елочки бывают...большие, высокие, широкие, толстые...". А дети должны это показывать, причем ведущий делает другие движения, чтобы сбить всех с толку.

**«В МЕШКАХ ВОКРУГ ЕЛКИ»**

Соревнуются по 2 ребенка. Они становятся в мешки и ногами. Верх мешков держат руками. По сигналу дети бегут вокруг елки в разные стороны. Выигрывает тот, кто прибежит быстрее. Игру продолжает следующая пара.

**«ВЫТОЛКНИ ИЗ ОБРУЧА!» «КТО БЫСТРЕЕ НАДУЕТ ШАРИК»**

Играющих может быть 2 — 4 человека. Каждому дают по воздушному шарику. По сигналу дети начинают их надувать. Выигрывает тот, кто надует шарик быстрее.

**«МЯЧ МЕЖДУ ГОЛОВАМИ»**

Соревнуются 4 ребенка. Большой надувной мяч двое детей зажимают головами. По сигналу двое бегут вокруг елки. Побеждает та пара, которая бежит быстрее и не уронит мяч.

**«МЫШЕЛОВКА»**

Становятся и берутся за руки два самых высоких участника или двое взрослых. Держат руки вверх (такой мини-хоровод) и приговаривают: "Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Вот поставим мышеловку, переловим всех мышей". Остальные участники - мыши - бегают между рук ловцов. На последних словах руки опускаются, "мышеловка" захлопывается, кто попался, тот присоединяется к ловцам. Мышеловка увеличивается, игра повторяется. Побеждает последняя мышка.

**ВЕСНА «ЛЕСНОЕ ЭХО»**

Зайчик говорит, а "Эхо" - взрослый за ширмой - отвечает. Ведущий: Вызовем мы "Эхо", будет нам потеха! Зайчик (громко): Эхо! Я тебя зову! Эхо (протяжно): А -у! А -у! Зайчик (вопросительно): Ты уже поело? Эхо (утвердительно): Е -ло! Е -ло! Зайчик (громко): Хочешь пищу заячью? Эхо (удивленно): Чью? Чью? Зайчик (доброжелательно): Я тебе морковку дам! Эхо (жадно): Ам! Ам! Зайчик (насмешливо): Что, объелся, братец Зай? Эхо (укоризненно): Ай -ай! Ай -ай! Зайчик (протяжно): Эхо! Ближе подойди! Эхо (протяжно): Ты иди! Ты иди! Зайчик (опасливо): А вдруг там болото? Эхо (поучительно): То -то, то -то! Зайчик (соглашаясь): Ладно, я потом приду! Эхо (протяжно): Жду! Жду! Зайчик (хвастливо): Гости к нам приехали! Эхо (протяжно): Е -ха -ли! Е -ха -ли! Зайчик (с гордостью): Мы их угощаем! Эхо (удивленно): Ча -ем? Ча -ем? Зайчик (огорченно): Чаю нету. Есть вода. Эхо (соглашаясь): Да -да! Да -да! Зайчик (протяжно): Ну, прощай, пора домой! Эхо (печально): Ой -ой! Ой -ой! Зайчик (громко): Не горюй, приду сюда! Эхо (радостно): Да -да! Да -да! Ведущий: Если в лес вы попадете, Эхо там всегда найдете. С эхом будете дружить, Весело вам будет жить! Игра «Летает — не летает». — Комары да мушки! (Дети машут руками и отвечают хором: «Летают!») — Зеленые лягушки! (Дети приседают, отвечают хором: «Не летают!» и т.д.) — Бабочки! — Стрекозы! — Белые березы! — Мухоморы красные! — Пауки ужасные! — Галки! — Перепелки! — Очень злые волки! — Воробей! — Скворец! — Тут игре конец!

**Игра «Чайничек»**

Чайничек, крышечка. Крышечка, шишечка. Шишечка, дырочка... С дырочки пар идет. Пар идет, дырочка. Дырочка, шишечка... Шишечка, крышечка. Крышечка, чайничек. Ритмодекломация разучивается с детьми под любую подходящую по темпоритму мелодию и четко проговаривается, сопровождая слова движениями рук: чайничек - ладони параллельно друг другу крышечка - ладошка правой руки - крышечкой шишечка - кулачок дырочка - пальцы кольцом (знак ОК) пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей. повторяется трижды, каждый раз с ускорением. Игра «Прыгай, прыгай веселей, мокрых ножек не жалей!» ( по полу раскиданы маленькие обручи, с окончанием музыки нужно занять обруч) после каждого проигрывания несколько обручей убирается и т. д.

**ОСЕНЬ Игра «ФУТБОЛ»**

нужно: 2 дуги, 2 гимнастические палки и 2 мячика. Две команды детей. Гимнастической палкой довести мяч до дуги и прокатить мяч в "ворота", затем вернуться в команду и передать мяч и палку следующему участнику

**«СОБЕРИ ШИШКИ»**

В игре участвуют два человека. Они берут по корзине в руки. На пол рассыпаются 10 - 12 шишек. По сигналу дети начинают собирать их в свои корзинки. Выигрывает тот, кто соберет больше шишек.

**«СОРТИРУЕМ ОВОЩИ»**

Играют два человека. В одной стороне зала стоят два ведра, в которых перемешаны морковь и картофель. Каждый ребенок по сигналу бежит с корзиной к ведру и выбирает либо морковь, либо картофель в свою корзину и возвращается назад. Кто быстрее выполнит задание, тот и победил.

**«СОБЕРИ СОРНЯКИ»**

В игре участвуют 3 человека. По залу рассыпают бумажные вьюны, васильки и листья одуванчика. Детям дают по ведерку. По сигналу они должны собрать сорняки в ведра: один — вьюны, другой листья, третий — васильки. Побеждает ребенок, выполнивший задание быстрее других.

**«СОБЕРИ ЛИСТОЧКИ»**

В игре участвуют 2 ребенка. На 2 подносах лежат по 1 кленовому листочку, разрезанному на части. По команде дети под музыку собирают по частям листочек. Побеждает тот, кто первый составит листочек из разрозненных частичек

**«ПЕРЕЙДИ ЛУЖУ В КАЛОШАХ»**

Участвуют по два ребенка. "Лужа" — ковер в центре зала. По сигналу дети надевают калоши и бегут с одного конца ковра до другого и обратно. Побеждает тот, кто прибежит быстрее.

**«ПАРОВОЗИК»**

В ней участвуют две команды. На полу разложены бутафорские грибы. По сигналу команды змейкой обегают грибы по "извилистой тропинке" (каждый ребенок держится за плечи впереди стоящего). Считается победителем та команда, которая: — не уронила ни один гриб; — не потеряла ни одного участника; - — быстрее оказалась у финиша.

**«ФРУКТЫ НА ВЕРЕВОЧКЕ»**

У противоположной стены зала ставят две стойки с натянутой между ними веревкой. На веревку за палочки привязаны яблоки и груши. Ребенку завязывают глаза. Он должен дойти до стоек, срезать ножницами любой плод и угадать его на ощупь.

**«СОБЕРИ ГРИБЫ»**

Играют по двое. Каждому участнику дают пустую корзинку. На полу лежат силуэты грибов. Дети берут по очереди силуэт гриба, называют любой гриб, который знают, и кладут в корзинку. Выигрывает тот, кто больше «собрал» грибов.

**«ГРИБНИК»**

У водящего ("грибника") завязаны глаза. Дети-грибы бегают по залу. Если попадается «мухомор», дети кричат: «Не бери!» Побеждает тот, кто за определенное время «соберет» больше «грибов».

**«РЕПКА»**

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит "репка" - ребенноки в шапочке с изображением репки. Игру начинает дед. По сигналу он бежит к "репке", обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают "репку" и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется «репка». Выигрывает та команда, которая быстре вытянула «репку»

**«ПОСАДИ И СОБЕРИ УРОЖАЙ»**

Оборудование: 8 обручей, 2 ведра, 4-5 картофелин, 2 лейки. Участвуют 2 команды по 4 человека. 1-й участник «пашет землю» (кладет обручи). 2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч). 3-й участник «поливает картошку» (обегает каждый обруч с лейкой). 4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро). Побеждает более быстрая команда.

**«ПУГАЛО»**

Звучит музыкальное сопровождение. Дети, каждый из которых "пугало", выходят на середину зала и разводят руки в стороны. Если ведущий говорит: «Воробей!», то надо махать руками. Если ведущий говорит: «Ворона!» — надо хлопать в ладоши.

**«КЛЕНОВЫЙ ЛИСТОЧЕК»**

В игре участвуют два ребенка. На 2 подносах лежат по 1 кленовому листочку, разрезанному на части. По команде дети под музыку собирают по частям листочек. Побеждает тот, кто первый составит листочек из разрозненных частичек.

**«ПОСАДИ И СОБЕРИ УРОЖАЙ»**

Участвуют 2 команды по 4 человека. 1-й участник «пашет землю» (кладет обручи). 2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч). 3-й участник «поливает картошку» (обегает каждый обруч с лейкой). 4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро). Побеждает более быстрая команда.