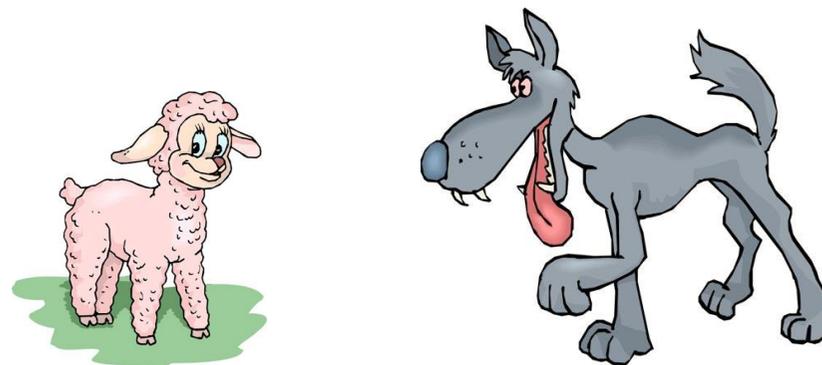


Подвижная игра
«ОХОТНИК И ЗАЙЦЫ»



Подвижная игра
«ВОЛК И ОВЦЫ»



Подвижная игра
«ХИТРАЯ ЛИСА»



Подвижная игра
«ТИНГВИНЫ»



Подвижная игра

«Хитрая лиса»

Атрибуты: игрушка «Лиса».

Дети садятся в круг, плотно друг к другу, руки отводят за спину. Под музыку начинают передавать игрушку «Лиса». По сигналу останавливаются. Дети хором говорят: «Хитрая лиса, где ты? Хитрая лиса, где ты? Хитрая лиса, где ты?». Ребенок, у которого оказалась игрушка, показывает её, говорит: «Вот она я!», и выбегает в круг. Дети, находящиеся справа и слева от ребенка с игрушкой, должны постараться его задержать. Игра повторяется.

Подвижная игра

«Пингвины»

Атрибуты: мягкие модули: кубы, ступеньки и т.д. 6-8 штук.

По всей площадке расставлены предметы (мягкие модули). Между ними врассыпную располагаются дети, они – «Пингвины». На одной стороне площадки встает ребенок, выбранный перед началом игры – «Тюлень». По сигналу «Пингвины» начинают свободно передвигаться по площадке (ходить, медленно бегать), подниматься на предметы и спрыгивать с них, а «Тюлень» ходит вокруг них и произносит слова:

**Плавают в воде пингвины,
Забираются на льдины,
Любят в воду с них нырять,
Любят рыбку догонять.
В воду прыгать им не лень.
Только ждет их там тюлень.**

После этого «Пингвины» разбегаются, а «Тюлень» их ловит. Ребенок, которого замятали, выбывает из игры.

Подвижная игра «Охотник и зайцы»

Атрибуты: обручи на два меньше, чем количество играющих.

Из числа играющих выбирают двоих: «охотника» и «бездомного зайца». Остальные – «зайцы». Каждый из них занимает свой «домик». По сигналу «охотник» начинает преследовать «бездомного зайца». Убегая от «охотника», тот петляет между «домиками», а потом неожиданно может заскочить в любой из них и встать за спиной хозяина. В тот же момент этот «заяц» превращается в бездомного, покидает домик и убегает от гонящегося теперь за ним «охотника». Как только «охотник» догоняет «зайца» и дотрагивается до него рукой, они меняются: «заяц» становится «охотником», а «охотник» – «зайцем».

Подвижная игра «Волк и овцы»

Атрибуты: скрученная веревка (или скакалка) на одну меньше, чем количество играющих, маска – шапочка «Волк».

Из числа играющих выбирают «Волка», остальные дети – «Овцы». У каждого из детей - «Овец» в руках скрученная веревка (или скакалка). По сигналу, «Овцы» разбегаются в различных направлениях, а «Волк» старается их догнать, и задеть рукой. Если это удастся, ребенок - «Овца» отбрасывает веревку от себя, в сторону, и убегает. «Волк» должен поднять веревку. Если «Волк» во второй раз догонит эту же «Овцу» и заденет рукой, то она выходит из игры. Игра продолжается некоторое время, затем веревки подсчитываются, выбирается новый «Волк», игра повторяется.

