

Подвижная игра
«Ловля обезьян»



Подвижная игра
«Повар и котята»



Подвижная игра
«Гуси-лебеди»



Подвижная игра
«Пчёлки»



Подвижная игра «Гуси-лебеди»

Атрибуты: маска-шапочка «Волк», обруч.

Выбираются «волк» и «хозяин», остальные дети – «гуси-лебеди». На одной стороне площадки за чертой, стоит «хозяин», на противоположной – «гуси-лебеди». «Волк» находится в «логове» - обруче в стороне площадки. «Хозяин» и «гуси-лебеди» начинают перекликаться:

«Хозяин»: **Гуси! Гуси!** «Гуси-лебеди»: - **Га! Га! Га!** «Хозяин»: - **Есть хотите?** «Гуси-лебеди»: - **Да! Да! Да!** «Хозяин»: - **Ну, летите!**

«Гуси-лебеди»: - **Нет! Нет! Нет! Серый волк под горой, не пускает нас домой!** «Хозяин»: - **Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!**

С окончанием слов «гуси-лебеди» перебегают через площадку к «хозяину», а «волк» старается запятнать как можно больше «гусей-лебедей». Пойманные играющие уходят в «логово» «волка». Игра повторяется с другими водящими.

Подвижная игра «Ловля обезьян»

Инвентарь: гимнастическая стенка, маты, мячи (диаметр 5-7 см) 20-25 штук.

Дети, изображающие «обезьян», располагаются на одной стороне площадки, на пальмах (гимнастическая стенка), 2-3 «охотника» – на другой. «Охотники» договариваются, какие движения они будут выполнять, выходят на середину площадки, воспроизводят их и уходят. «Обезьяны» наблюдавшие за «охотниками» спускаются с «пальм» и повторяют движения «охотников». По сигналу «охотники» начинают «стрелять» - бросать мячи в «обезьян», которые стараются спрятаться на «пальмах». Если мяч задел «обезьяну» она выбывает из игры. Игра повторяется с новыми «охотниками».

Подвижная игра

«Товар и котята»

Атрибуты: обруч, кегли 10-12 штук.

Выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли – сосиски. Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети (котята) идут по кругу вокруг кухни и повара со словами:

**Плачут киски в коридоре,
У котят большое горе:
Хитрый повар бедным кискам
Не дает украсть сосиски.**

С последними словами котята забегают в кухню, стараясь схватить сосиску. Повар осаливает котят, они застывают в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара.

Подвижная игра

«Хвост дракона»

Играющие встают в колонну, держась за плечи друг друга. Первый участник – «Голова дракона», последний – «Хвост дракона». «Голове дракона» нужно дотронуться до «Хвоста дракона». Если, при движении колонна распадется, то «Хвостом» и «Головой» становятся игроки, которые разорвали «цепь». Игра повторяется.

