Подвижные игры для детей старшего дошкольного возраста

Подвижные игры имеют большое значение для гармоничного развития детей дошкольного возраста. Участие дошкольников в подвижных играх различной интенсивности позволяет осваивать жизненно важные двигательные умения в ходьбе, беге, прыжках, равновесии, лазанье, метании. В процессе подвижных игр, формируется способность проявлять выдержку, смелость, умение действовать в коллективе и индивидуально.

**«Два Мороза»**

Цель: учить детей играть по правилам, быть выносливыми.

Оборудование: маски Деда Мороза разного цвета.

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки  обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов.

Двое водящих: Мороз – Красный нос и  Мороз – Синий нос.

Морозы произносят слова:

*Мы – два брата молодые,*

*Два Мороза удалые.*

*Я мороз – Красный нос,*

*Я мороз – Синий нос,*

*Кто из вас решиться*

*В путь дороженьку пуститься?*

Дети:

*Не боимся мы угроз*

*И не страшен нам мороз!*

После этого они перебегают в другой дом, а морозы

стараются их заморозить (коснуться рукой).

Замороженные останавливаются на том месте, где их

 настиг мороз. Они  стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько им удалось заморозить ребят.

**«Горелки»**

Цель: закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость.

Ход игры:

Играющие становятся парами. Впереди колонны на  расстоянии 2-3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все

стоящие в колонне говорят:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо – птички летят,*

*Колокольчики звенят!*

*Раз, два, три – беги!*

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут

 вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют

 соединить руки. Если ловящему это удается  сделать, то он,  образует с пойманным новую пару,  и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удаётся  никого поймать, он остаётся в той же роли. Игра  заканчивается,  когда все играющие пробегут по одному

 разу.

**«Птички и кошка»**

Цель: закрепить умение действовать по сигналу, совершенствовать бег в разных направлениях, развивать внимание, ловкость.

Ход игры:

Обозначается круг. В центре водящий, он изображает кошку. Остальные дети находятся за пределами круга – они птички. Кошка засыпает, а птички влетают в круг и клюют зёрнышки. Кошка просыпается, потягивается и начинает ловить птичек, стараясь кого – либо запятнать. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого кошка поймала остается в кругу. Он считается пойманным. Когда кошка поймает 2-3 птички, выбирается другой водящий.

**«Берегись охотника»**

Цель: развитие скорости, быстроту реакции, выносливость, координацию движений.   
Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песца. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями. В конце игры определяют игрока, который ни разу не был водящим.   
  
**«Бег с капканом»** .

Цель: развитие быстроты, силы ног.

Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, обегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

**«Бой медвежат»**

Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.   
Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем.   
**«Бой лосей»**

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости.

Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.

**«Быстрый олень»**

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости. Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг и от него на расстоянии 9-12 метров контрольная линия. По команде все участники двигаются в обход по начерченному кругу. По команде «шаг оленя» все участники идут по кругу, высоко поднимая бедро. По команде «поворот» происходит поворот кругом, и продолжается движение в противоположном направлении. По команде «рысь» участники бегут по кругу с захлестыванием голени назад. По команде « на свои места» участники выполняют многоскоки (бег, прыжки) за контрольную линию. Игрок, пересекший контрольную линию последним, выбывает из игры.   
  
**«Важенка и оленята»**

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости, сообразительности.   
Ход игры:

Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. На площадке нарисовано несколько кругов (можно обручи), в каждом из них находится важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:   
*Бродит в тундре важенка,   
С нею оленята.   
Топают по лужам   
Оленята малые   
Терпеливо слушая   
Наставленья мамины*Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова « волк идет!» оленята и важенки убегают в свои домики ( круги). Пойманных оленей волк уводит к себе.   
  
**«Гонки на нартах»**

Цель: развитие скорости, выносливости, силы рук, ног, мышц спины.   
Ход игры:

Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Участники делятся на три команды по три человека. Выстраиваются на старте. Один игрок из команды берет нарты за веревку, второй садится на нарты, третий оказывает помощь, толкая нарты сзади или в спину сидящего на нартах. По сигналу ведущего экипажи бегут к ориентиру, огибают его и возвращаются обратно. Побеждает команда, которая придет к финишу первой.   
  
**«Звери и птицы»**

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.   
Ход игры:

Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями. Зверь «заяц», игроки выполняют прыжки в приседе и т.д. Победителем становится тот, кто более точно скопирует движение зверя или птицы.

**«Льдинки, ветер и мороз»**

Цель: развитие координационных движений, быстроты, находчивости.   
Ход игры:

Участники встают парами, лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:   
«Холодные льдинки, прозрачные льдинки, сверкают, звенят: дзинь, дзинь» Делают хлопок на каждый на каждое слово: вначале в свои ладоши, затем в ладоши своего товарища.   
Хлопают и говорят: «дзинь, дзинь» - пока не услышат сигнал «Ветер».   
На этот сигнал дети разбегаются в разные стороны. На сигнал « Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.

**«Куропатки и ягодки»**

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.

Ход игры:  
Игра проводиться в любое время года. Количество участников не ограничено. . Взявшись за руки, участники образует круг. Это будет клетка. Внутри клетки 6-8 ягод, а снаружи 2 куропатки. Клетка движется по кругу вправо или влево (подскоками, приставными шагами, лёгким бегом). По свистку клетка останавливается и открывает свои дверцы (поднятые руки вверх). Куропатки свободно вбегают в клетку стараясь поймать ягодку, (пойманную ягодку отводят в своё гнездо). Победителем становится та куропатка, которая поймала больше ягодок.

**«Ловля оленей»**

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, находчивости.   
Ход игры:

Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники делятся на две команды. Одни - олени, другие пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.   
Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но не имеют вырываться из круга, если их замкнут, лучшими игроками считаются те игроки, которые были пойманы последними.

**«Гонки на оленях» (эстафета)**

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.   
Ход игры:  
Дети бегут парами (первый - олень, второй - каюр) между кочками (кубы), обегают дерево (стойку) и возвращаются обратно. Побеждает та команда, которая первая закончит эстафету.

**«Снежный лабиринт»** **(Эстафета)**

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

Ход игры:   
Дети надевают на ноги модели снегоступов, на спину охотничьи рюкзаки и идут между сугробами (кубы разных размеров) до стойки и так возвращаются обратно. Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

**«Совушка».**

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.   
Ход игры:

На площадке обозначается гнез­до совушки (круг), в котором она находится. Остальные играющие: мышки, жучки, бабочки — располагаются по всему залу (площад­ке). По сигналу воспитателя «День!» все ходят, бегают по площад­ке, передавая движениями характер образа, стараясь не задевать друг друга. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!», и все замирают, оставаясь на месте в той позе, в которой их застала команда. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто по­шевелится, уводит в свое гнездо. По сигналу «День!» совушка уле­тает, а мышки, жуки, бабочки снова начинают резвиться. Игра по­вторяется с другим водящим (из числа ни разу не пойманных).

**«Ловишки» (салки).**

Ход игры:

С помощью считалки выбирается водящий - ловишка, он становится на середину площад­ки. По команде педагога «Раз, два, три — лови!» все разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается до­гнать кого-либо из играющих и коснуться рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда пойманы 3—4 играющих, то выбирается другой ловишка. Игра повторя­ется.

**«Найди свой цвет».**

Ход игры:

В разных сторонах пло­щадки (зала) в небольшие кружки ставят цветные кегли. Играю­щие плотно располагаются вокруг них. На первый условный сиг­нал все разбегаются по площадке врассыпную. На второй сигнал «Найди свой цвет!» каждый играющий должен найти кеглю соот­ветствующего цвета. Побеждает команда, быстро и правильно вы­полнившая задание.

**«Цветные автомобили»**.

Ход игры:

Дети располагают­ся на одной стороне площадки (зала), они автомобили. Каждому дают цветной круг-руль (плоский обруч малого диаметра или кру­жок из картона). В руках у водящего (педагог) два цветных флажка, он поднимает флажок зеленого цвета — и дети, имеющие кружок соответствующего цвета, разбегаются по всей площадке в любом на­правлении. Они гудят, подражая автомобилю. Педагог поднимает флажок другого цвета, например синего, — и дети второй группы также разбегаются. Через некоторое время флажки опускаются вниз и играющие останавливаются. Игра повторяется. Предварительно педагог дает указания — бегать в разных направлениях и не натал­киваться друг на друга, иначе будет авария. Эта игра позволяет раз­вивать ориентировку в пространстве.

**«Удочка».**

Ход игры:

Играющие становятся по кругу, в центре на­ходится водящий (педагог), он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает веревку с мешочком по кругу над землей (полом), а дети прыгают на двух но­гах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешоч­ком два-три круга, педагог делает паузу, во время которой подсчитывается количество детей, чьих ног коснулся мешочек, и даются необходимые указания по выполнению прыжков. Игра повторяет­ся 2-3 раза.

**«Мышеловка»**.

Ход игры:

Дети распределяются на две группы. Одна образует круг-мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки, идут по кругу влево (вправо), приговаривая:

*Ах, как мыши надоели,*

*Развелось их просто страсть.*

*Все погрызли, все поели,*

*Всюду лезут — вот напасть.*

*Берегитесь же, плутовки,*

*Доберемся мы до вас.*

*Вот поставим мышеловки.*

*Переловим всех за раз!*

По мере произнесения слов дети-мыши вбегают в круг, подлезая под сцепленные руки детей, идущих по кругу, и выбегают из круга. По окончании слов мышеловка закрывается — дети опускают руки. Те, кто остался в кругу, считаются пойманными. Они встают в круг — мышеловка увеличивается. Игра повторяется.

**«Салки с ленточкой»**.

Ход игры:

Играющие прикрепляют сзади цветные ленточки. Выбирается водящий. По сигналу педагога «Беги!» все разбегаются, а водящий, бегая за детьми, старается вытянуть у кого-либо ленточку. Тот, кто лишился ленточки, отходит в сторо­ну. «Раз, два, три, в круг быстрей беги!» — произносит педагог, и все играющие должны быстро встать в круг. Водящий подсчиты­вает ленточки и возвращает их детям. Игра повторяется с другим водящим.

**«Воробышки и кошка»**.

Ход игры:

Чертится круг диаметром в 3—4 м (или выкладывается из шнура). Один из детей — кошка, она находится в центре круга. Остальные — воробышки — становятся за пределы кру­га. Воробьи прыгают в круг и из круга, а кошка неожиданно подкра­дывается к ним и старается поймать (запятнать) тех, кто не успел выпрыгнуть за его пределы. Пойманных кошка уводит на середину круга. Когда кошка поймает 2—3 воробьев, игра останавливается и выбирается другой водящий, а пойманные вновь вступают в игру.

**«Найди себе пару».**

Ход игры:

Для игры нужны цвет­ные платочки (или ленточки) по количеству детей. Половина пла­точков одного цвета, остальные другого. Каждый играющий полу­чает по одному платочку. По сигналу педагога дети разбегаются. На сигнал «Найди себе пару!» дети с платочками одинакового цвета становятся парами. В случае если ребенок остается без пары, игра­ющие говорят: «Ваня, Ваня (Коля, Петя), не зевай, быстро пару вы­бирай!». Игра повторяется.

**«Мяч водящему»**.(Эстафета)

Ход игры:

Играющие строятся в 3—4 колонны. На рас­стоянии 1 м от них становятся водящие с мячом большого диаметра в руках. Для детей, стоящих первыми в колоннах и водящих, обо­значается черта, за которую нельзя заступать. Водящий бросает мяч игроку, стоящему первым в колонне, а тот таким же способом воз­вращает его обратно и перебегает в конец колонны, затем мяч бро­сается второму в колонне и т. д. Когда первый игрок в колонне ока­жется на своем месте, он поднимает руки вверх. Определяется ко­манда-победитель. Игра повторяется.

**«Самолеты».**

Ход игры:

Дети распределяются на три команды и размещаются в разных сторонах зала (площадки), перед каждой ставят по одному предмету разного цвета (кубик, кегля и т. д.). Играющие изображают летчиков. По команде педагога «К полету приготовиться» дети выполняют круговые движения согнутыми руками — заводят моторы. На сигнал «Летите!» дети поднимают прямые руки в стороны и бегут в разных направлениях по всей пло­щадке. По команде «На посадку!» самолеты возвращаются и при­земляются (строятся в свои звенья и опускаются на одно колено, прямые руки в стороны). Отмечается то звено, которое построилось быстрее и красиво (выдержано расстояние друг от друга).

**«Перелет птиц».**

Ход игры:

На одной стороне зала (площадки) находятся дети-птицы. На другой стороне — различные предметы: гимнастические стенка, скамейки, невысокие бревнышки (если это площадка) — это деревья, на которые взлетают птицы. По сигналу педагога «Птицы полетели!» дети, размахивая руками, как крыльями, разбегаются по всему залу; на следующий сигнал «Буря!» все бегут к возвышениям и прячутся там. Когда педагог произнесет: «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по всему залу — птицы продолжают свой полет. Страховка во время игры обязательна, особенно при спуске детей с возвышений.

**«Успей выбежать!»**

Ход игры:

Играющие образуют круг. В центре круга находится примерно одна треть детей. Дети, стоящие по кругу, берутся за руки, идут вправо, по сигналу педагога бегут. Стоящие в центре ритмично хлопают в ладоши. По сигналу «Стой!» дети оста­навливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Педагог считает до трех. За это время ребята, стоящие в центре, должны успеть выбе­жать из круга. После счета «Три!» дети быстро опускают руки вниз, не успевшие выбежать считаются проигравшими. При повторении игры на середину выходят другие дети.

**«Хитрая лиса».**

Ход игры:

Играющие становятся по кру­гу на расстоянии одного шага один от другого. В стороне вне круга обозначается дом лисы. По сигналу педагога дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и незаметно дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим — хит­рой лисой. Дети открывают глаза и хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, где ты?». После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!». Все разбегаются по площадке (залу), а лиса их ловит (пятнает) и уводит к себе. Подсчитывают количество пойман­ных лисой. Игра повторяется с другим водящим.

**«Ловишки парами».**

Ход игры:

Дети становятся в две шеренги на расстоя­нии 3—4 шагов одна от другой. По сигналу педагога «Беги!» дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются запятнать партнера, прежде чем тот пересечет линию финиша. Подсчитывают количество проигравших. При повторении перебежек дети меняются ролями. Дистанция бега10м.

**«Гуси-лебеди».**

Ход игры:

На одной стороне зала (пло­щадки) обозначатся дом, в котором находятся гуси. На противопо­ложной стороне — пастух. Сбоку от дома логово волка, остальное место площадки — луг. Выбирают детей на роль волка и пастуха, остальные гуси. Пастух выгоняет гусей на луг.

*Пастух: Гуси, гуси!*

*Гуси (останавливаются и отвечают хором):Га! Га! Га!*

*Пастух: Есть хотите?*

*Гуси: Да! Да! Да!*

*Пастух: Так летите!*

*Гуси: Нам нельзя:*

*Серый волк под горой*

*Не пускает нас домой.*

*Пастух: Так летите, как хотите,*

*Только крылья берегите!*

Гуси, расправив крылья (руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пой­манные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбирается другой волк и пастух. Игра повторяется.

**Игра средней подвижности «Воротца».**

Ход игры:

Дети становятся пара­ми и идут в обход зала (площадки), держась за руки. На сигнал педа­гога «Стоп!» все останавливаются и поднимают руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под ворот­цами до конца колонны и встает последней, говоря: «Готово!». Дети опускают руки и продолжают ходьбу до нового сигнала педагога.

**«Охотник и зайцы».**

Ход игры:

Из числа играющих вы­бирается охотник, остальные зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой — дом зайцев. Охотник ходит по площадке, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем воз­вращается на свое место. Зайцы выпрыгивают из кустов, прыгают на двух ногах (или на правой и левой поочередно) в разных на­правлениях. По сигналу «Охотник!» зайцы убегают в дом, а охот­ник бросает в ноги зайцев снежок (у него два-три снежка). Тех, в кого он попал, забирает в свой дом. После каждой охоты выбира­ется новый охотник, но не из числа пойманных. Для игры (во из­бежание травм) лучше использовать самодельные мячи.

**«Белые медведи».**

Ход игры:

В круг-льдину становятся двое водя­щих, они — белые медведи. Остальные дети — медвежата — разбега­ются по всей площадке вне льдины. Медведи, держась за руки, ста­раются настигнуть медвежонка и охватить его свободными руками. Пойманного отводят на льдину. Ловля продолжается, пока не бу­дут пойманы 2—3 медвежонка. После смены медведей игра повто­ряется. Победителями считаются те играющие, которых ни разу не удалось поймать.

**«Космонавты».**

Ход игры:

На снегу рисуются ракеты, в которых по 4—5 кружков — это места космонавтов. Дети идут в обход площадки по кругу, говоря:

*Ждут нас быстрые ракеты*

*Для прогулок но планетам.*

*На какую захотим,*

*На такую полетим.*

*Но в игре один секрет:*

*Опоздавшим места нет!*

С окончанием слов дети разбегаются по ракетодрому, и каждый старается занять место в любой из ракет. Мест в ракетах на 2—3 мень­ше, чем космонавтов. Опоздавшие считаются проигравшими. Игра повторяется.

**«Мы — веселые ребята».**

Ход игры:

Дети становятся на одной стороне пло­щадки за чертой (шнуром). На противоположной стороне небольшой снежный вал высотой в 20—30 см. Сбоку от играющих (примерно на середине) находятся водящие (салки).

Играющие хором говорят:

*Мы — веселые ребята,*

*Любим бегать и скакать.*

*Ну, попробуй нас догнать,*

*Раз, два, три — лови!*

После этого все перебегают на другую сторону площадки и пря­чутся за снежный вал. Салки стараются запятнать тех, кто не успеет увернуться и забежать за укрытие. После двух перебежек подсчи­тывают количество пойманных. Игра повторяется с другими водя­щими.

**Игра малой подвижности «У кого мяч?».**

Ход игры:

Дети образуют круг (если группа малочисленна, то полукруг). Выбирают водящего. Он становится в центр круга, а остальные плотно придвигаются друг к другу, руки у всех за спиной. Кому-либо из играющих дается мяч малого диаметра, и дети передают его по кругу за спиной. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он произносит: «Руки!», и тот, к кому обращаются, должен показать обе руки ладонями вверх. Если водя­щий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого был най­ден мяч, становится водящим. Игра повторяется.

**Игра малой подвижности «Найдем зайчонка».**

Ход игры:

Дети ищут предмет, заранее спрятанный воспитателем. Но предмет должен находиться в поле зрения ребенка. Побеждает тот, кто найдет пер­вым.

**Игра малой подвижности «Найди и промолчи!».**

Ход игры:

Заранее пря­чется какой-либо небольшой предмет или игрушка, педагог предла­гает детям найти его. Тот, кто увидел, подходит и тихо говорит об этом педагогу. Когда большинство детей справится с заданием, от­мечают тех, кто оказался самый внимательный.

**Игра малой подвижности «Эхо».**

Ход игры:

Играющие идут в колонне по одному, по кругу. На слова педагога дети отвечают, как эхо, про­тягивая последнее слово (например, педагог говорит: «Дети, где вы?». Они отвечают: «Вы-ы»).

**Игра малой подвижности «Летает — не летает».**

Ход игры:

Дети идут в обход площадки (зала). Педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, самолет, птица, бабочка, жук и т.д., то играющие поднимают руки в стороны (или вверх), в противном случае поднимать рук не следует. Игру можно прово­дить стоя по кругу в шеренге.

**Игра малой подвижности «Фигуры».**

Ход игры:

Играющие идут по кру­гу, в центре находится водящий. По сигналу педагога (свисток, хлопок в ладоши) все останавливаются и замирают, приняв раз­личные позы. Водящий выбирает того, чья фигура ему понрави­лась больше, и меняется с ним местами. Игра повторяется с дру­гим водящим.

**Игра малой подвижности «Угадай, чей голосок?».**

Ход игры:

Водящий становится в центр зала и закрывает глаза. Дети образуют круг, не держась за руки, идут вправо и говорят:

*Мы собрались в ровный круг,*

*Повернемся разом вдруг,*

*А как скажем: «Скок-скок-скок», —*

*Угадай, чей голосок?*

Слова «скок-скок-скок» произносит один из детей по указанию педагога. Стоящий в центре должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадает, произносивший эти слова становится на его мес­то. Если водящий не узнал, то при повторении игры он вновь вы­полняет эту роль. Дети идут по кругу в другую сторону.

**Игра малой подвижности «Затейники».**

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре круга водя­щий — затейник. Дети идут по кругу вправо или влево и говорят:

*Ровным кругом*

*Друг за другом*

*Мы идем за шагом шаг.*

*Стой на месте,*

*Дружно вместе*

*Сделаем... вот так.*

По окончании текста дети останавливаются. Затейник показы­вает какое-либо движение, играющие повторяют его. Затейника сменяет другой ребенок, и игра продолжается. Каждый затейник сам должен придумать движение, которое еще не было показано.

**Игра малой подвижности «Тихо — громко».**

Ход игры:

С помощью счи­талки выбирается водящий, он встает в центр круга и закрывает гла­за. Педагог дает одному из детей какой-либо предмет, который мож­но спрятать (шнурок, ленточку). Все дети, кроме водящего, знают, у кого находится предмет. Когда водящий приближается к нему, дети начинают громко хлопать в ладоши, когда отдаляется — хлопают тише. Игра продолжается, пока водящий не найдет предмет. http://nsportal.ru/sites/default/files/2014/04/29/kartoteka\_podvizhnykh\_igr\_dlya\_starshikh\_doshkolnikov.doc