***Игры во время прогулок***

Воробушки и кот

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Ведущий выбирает с помощью считалки «кота». Остальные дети становятся «воробушками». Им раздаются мелки, которыми они рисуют свои «домики».

Начало игры: «кот» спит, а «воробушки» разлетаются по игровой площадке. «Кот» просыпается и пытается поймать «воробушков», а они разлетаются по своим домикам, в которых «кот» их поймать не может. Игра продолжается до тех пор, пока «кот» не поймает всех «воробушков».

Гуси-Лебеди

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Ведущий с помощью считалки выбирает «волка». Остальные дети становятся «лебедями». Можно показать детям, как лебеди летают, широко размахивая крыльями. По краям обеих сторон площадки чертятся линии, за которые не может заходить «волк».

После этого ведущий повторяет несколько раз с детьми слова, сопровождающие ход игры:

* Гуси-гуси.
* Га-га-га.
* Есть хотите?
* Да, да, да.
* Так летите!
* Нет, нет, нет!

Серый волк под горой Поджидает нас домой! Зубы точит,

Нас съесть хочет!

Игра начинается. «Гуси-лебеди» стоят по одной стороне игровой площадки, а волк находится на противоположной стороне. Цель: «перелететь» на другую сторону площадки и не попасться в лапы «волку». Дети с помощью ведущего произносят слова игры, а после разлетаются, пытаясь избежать «волка».

Три медведя

Необходимый инвентарь: цветные мелки, шишки, камешки, формочки.

Количество игроков не ограничено. С помощью считалки ведущий выбирает трех

«медведей». Остальные дети становятся «пчелками». Сначала «пчелки» должны собрать мед и отнести его в свои ульи. «Мед» — это шишки, камешки, формочки. «Ульи» — нарисованные на игровой площадке круги или выбранные скамейки.

Дети вместе с ведущим повторяют слова: Пчелы гонятся за мишкой:

«Жу-жу-жу! Не будь воришкой! Меда нашего не трогай, Проходи своей дорогой!».

Мишка мчится без оглядки, Лишь в траве сверкают пятки, Вместо меда будут шишки

На носу воришки мишки.

«Пчелки» вылетают из ульев, чтобы собирать мед, а в это время «медведи» пытаются пробраться к ульям и полакомиться медом. «Пчелки» должны защитить свой улей. Пойманного медведя они «жалят». «Медведи» должны стараться захватить как можно больше «меда» и отнести его в свою берлогу.

Успей занять

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Ведущий чертит для каждого ребенка домики- круги. Дети становятся в эти домики. Ведущий стоит в середине игрового поля, у него одного нет домика-круга. Он произносит слова: «Раз, два, три — беги!». Когда сказано последнее слово, все играющие меняются домиками, а водящий старается занять чье- нибудь место. Не успевший занять домик становится водящим, и игра повторяется.

Совушка

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Ведущий с помощью считалки выбирает

«совушку». Рисует в центре игровой площадки большой круг — гнездо «совушки». Остальные дети становятся мышками, жучками, бабочками, хомячками... По сигналу ведущего: «Наступает ночь!» — все останавливаются и замирают, а «совушка» вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, «совушка» уводит его в свое гнездо. Ведущий произносит: «День!» — все оживают и начинают бегать по площадке. После двух-трех повторений из пойманных игроков выбирают новую «совушку».

Хитрая лиса

Необходимый инвентарь: игрушка-лиса небольших размеров. Вариант 1

Количество игроков не ограничено. Ведущий с помощью считалки выбирает

«лисичку».

Дети становятся по кругу, в центре круга стоит ведущий, а «лисичка» с игрушкой в руках выходит за круг. Ведущий вместе с детьми читает стихотворение:

Знает лисонька-лиса — В шубе вся ее краса.

Шубы нет в лесу рыжей, Зверя нет в лесу хитрей.

Пока произносится стихотворение, «лисичка», обежав круг с внешней стороны, незаметно вкладывает кому-нибудь в руки игрушку. Затем становится в центр круга,

говоря вместе со всеми: «Хитрая лиса, где ты?». Новая «лиса» молчит, но после нескольких повторений выбегает в центр и кричит: «А вот и я!». Дети разбегаются по игровой площадке, кого «лисичка» коснется, тот и считается пойманным.

Вариант 2

Необходимый инвентарь: платок или шарф.

Количество игроков не ограничено. Ведущий с помощью считалки выбирает

«лисичку». Дети стоят по кругу, «лиса» с завязанными глазами — в центре. Дети берутся за руки и идут по кругу, произнося слова:

Мы по кругу идем, Мы лисичку зовем,

Пусть глаза не открывает, Нас по голосу узнает!

После этих слов дети останавливаются, ведущий указывает на какого-нибудь ребенка, который должен спросить: «Хитрая лиса, где я?». «Лисичка» должна по голосу, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться до него и сказать:

«Здесь ты!». Если «лисичка» правильно выполнила задание, то она передает свою роль тому, кого нашла, если нет — то продолжает водить.

Море волнуется Вариант 1

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Все дети чертят себе домики, расположенные на расстоянии одного шага друг от друга. С помощью считалки выбирается «Нептун», который идет мимо домиков детей «змейкой». Те дети, которым «Нептун» скажет:

«Море волнуется», — встают за ним, образуя цепочку. Движение детей «змейкой» продолжается до тех пор, пока все игроки не будут взяты из своих домиков. Когда

«Нептун» скажет: «Море спокойно!» — все опускают руки и бегут занимать какой- нибудь домик. Тот ребенок, который остался без домика, становится «Нептуном», и игра начинается сначала.

Вариант 2

Количество игроков не ограничено. Дети в свободном порядке располагаются на игровой площадке. Они должны выполнять разные движения ногами и руками: размахивать руками как птица или мельница, приседать, прыгать на одной ноге, изображать ласточку и т. п. Ведущий просит детей повторять вместе с ним слова:

Море волнуется — раз, Море волнуется — два, Море волнуется — три, Морская фигура

На месте замри!

После этих слов все дети должны замереть в тех позах, в которых их застигла последняя фраза. Ведущий проходит мимо каждого ребенка, внимательно смотрит, кто из них меняет положение и выводит из игры. Затем игра начинается снова

День и ночь

Необходимый инвентарь: цветные мелки.

Количество игроков не ограничено. Ведущий делит детей на две группы. Одна группа — «День», другая — «Ночь». Игровая площадка делится линиями на три равные части. Одна часть — дом «Дня», другая — дом «Ночи». Полоса посередине —

«сумерки», на ней одновременно могут находиться дети из обеих групп.

Обе группы детей на расстоянии двух шагов друг от друга становятся посередине игрового поля. По просьбе ведущего они поворачиваются спиной друг к другу. Когда ведущий произносит слово «День», дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети команды «День» разворачиваются и ловят их. Ловить можно только на поле «сумерки», как только ребенок из команды «Ночь» пересек черту своего дома, он не может быть пойман.

Игра повторяется несколько раз. Ведущий может называть время суток в произвольной последовательности.

Колокольчик

Необходимый инвентарь: колокольчик или погремушка.

Количество игроков не ограничено. Ведущий выбирает с помощью считалки ловишку, которому дает колокольчик. Дети становятся в круг, а ловишка в центр. Вместе со взрослым дети произносят:

* О чем ты звенишь, Колокольчик, о чем, Когда тебя ветер

Заденет плечом?

* Я ветра-задиру Вдогонку браню. Колокольчик

Меня он разбудит — И я зазвеню!\*

На последних словах дети разбегаются, а ловишка должен успеть кого-нибудь поймать, позвонить в колокольчик и передать колокольчик пойманному. Новый ловишка становится в центре игровой площадки, дети образуют вокруг него круг. Игра начинается сначала.

Мама, где я?

Необходимый инвентарь: платок или шарф.

Количество игроков не ограничено. В этой игре желательно участие родителей малышей. От этого игра станет только веселее. С помощью считалки выбирают водящего

среди мам и пап. Выбранному водящему завязывают глаза. После этого его раскручивают, затем подводят к стоящим в ряд детям. Мама (папа) должна найти своего малыша.

Чья это мама?

Необходимый инвентарь: большой платок или накидка.

Количество игроков не ограничено. В этой игре обязательно участие родителей малышей.

Дети поворачиваются спиной к родителям, ведущий жестом указывает на одного из взрослых, который садится на стул (скамейку). Затем его прячут под платок.

После этого ведущий просит детей развернуться и угадать, кто спрятан под платком.

Ощипанная курочка

Необходимый инвентарь: бельевые прищепки.

Число игроков не ограничено. С помощью считалки выбирается «курочка», на которую нацепляются бельевые прищепки.

«Курочка» бегает, кудахчет, остальные дети пытаются сорвать с нее прищепки (ощипать). Тот, до кого «курочка» дотронется, сам становится «курочкой».

Картошка

Необходимый инвентарь: мягкий надувной мяч небольших размеров.

Число игроков не ограничено. Игроки, став в круг, перекидывают мяч друг другу (по цепочке или через весь круг), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится

«картошкой». «Картошка» садится на корточки в круг. Все остальные дети продолжают перекидывать друг другу мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Тише едешь -- дальше будешь...

Игра отлично способствует развитию внимания и контроля своих деиствий.

Число игроков не ограничено. С помощью считалки выбирается ведущий. Для начала им может быть и взрослый.

Мелом игровое поле делится на две части. На площадке игроков чертится стартовая линия. На площадке ведущего — прямо рядом с ним — финишная.

Ведущий поворачивается к детям спиной и произносит: «Тише едешь, дальше будешь. Раз, два, три, стоп!».

Дети за это время должны как можно ближе подбежать к ведущему и по окончании его слов замереть. Ведущий поворачивается и отслеживает тех, кто не успел вовремя остановиться. Эти дети возвращаются обратно на свою часть поля к стартовой черте.

Усложнить игру можно следующим образом: слова ведущего «Тише едешь, дальше будешь. Раз, два, три, стоп!» могут быть как угодно сокращены или дополнены. Главное, чтобы прозвучало слово: «Стоп!».

Челнок

Число игроков — не менее шести. Дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу, взявшись за руки. Получаются ворота.

Дети из последней пары проходят под воротами и становятся впереди, вслед за ними проходит следующая пара. Игра заканчивается, когда все пары пройдут под воротами.

Проходить под воротами нужно так, чтобы не задеть их. Все это время пары держатся за руки.

Дети могут менять высоту ворот: поднимать или опускать руки до уровня плеч или пояса. Чем ниже ворота, тем сложнее проходить под ними.

С помощью считалки выбирается ведущий. Его называют «пятнашкой». Все остальные дети разбегаются по игровой площадке, а «пятнашка» их догоняет. Тот, кого он коснулся рукой, сам становится «пятнашкой».

Пятнашки обыкновенные

По правилам игры «пятнашка» не должен бегать только за одним ребенком.

Есть много вариантов этой игры.

Пятнашки с домиком

По краям игровой площадки рисуют два больших круга — это дома, куда

«пятнашка» забегать не может. Дети, убегая от «пятнашки», могут прятаться в домиках. Пойманный вне домика ребенок сам становится «пятнашкой».

Пятнашки-«зайки»

Когда «пятнашка» догоняет ребенка, он может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя поймать.

Пятнашки «ванька-встанька»

Чтобы игрока не поймали, ему нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.

Пятнашки с названием

Все дети, кроме «пяташки», выбирают себе название какого-нибудь животного или цветка. «Пятнашка» не может поймать того, кто вовремя назовет свое имя. Например, когда «пятнашка» подбегает и хочет коснуться ребенка, он произносит: «Я лиса».

Круговые пятнашки

Участники игры становятся по кругу, каждый отмечает свое место кружком. Двое ребят стоят за кругом на небольшом расстоянии друг от друга. Один из них —

«пятнашка». Он догоняет второго. Если убегающий ребенок видит, что «пятнашка» догоняет его, он может воспользоваться помощью друзей — называет имя какого-нибудь ребенка и занимает его место. Названный ребенок должен убегать от «пятнашки».

Освободившийся кружок может занять и «пятнашка». Тогда «пятнашкой» становится тот, кто остался без места.

По правилам игры бегать через круг не разрешается.

Игроку, убегающему от «пятнашки», можно пробегать не более одного круга. Потом обязательно нужно пользоваться помощью друзей.

Игра будет веселее и динамичнее, если убегающие будут быстро меняться местами.

Ловишка в кругу

На площадке очерчивают большой круг и делят его на две части, оставляя небольшие проходы по двум сторонам.

С помощью считалки выбирают ведущего. Он становится в круг. Ловишка может бегать внутри круга, но не наступая на линию. Переходить на вторую половину круга он может по проходам, оставленным по краям круга.

Задача ловишки — поймать детей, которые бегают возле круга, заходят в сам круг.

Пойманный ребенок сам становится ловишкой. Зайцы в лесу

Для игры выбирают «зайцев» (5-7 детей) и «лису». Остальные дети становятся деревьями. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них располагаются зайцы. Середина игровой площадки — это густой лес.

Дети, изображающие деревья, становятся друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки.

Лиса живет в норе на краю поля. Нору обозначают кружком.

Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев. Пойманных зайцев лиса уводит в свой дом.

Лисе по лесу мешают бегать деревья. Дети берут за руки друг друга, приседают, наклоняются, размахивают руками. Зайцы между деревьями проходят свободно.

Игра заканчивается, когда все зайцы перебегут на противоположное поле.

По правилам игры пойманные зайцы до конца игры остаются в норе лисы.

Начиная новую игру, дети выбирают новых зайцев и лису.

В эту игру можно играть вместе с родителями, которые будут отлично выполнять роль деревьев.