

Альбом подвижных игр в разных возрастных группах  
детского сада

## І младшая группа:

### Игра «Медведь и дети»

#### Цель:

- учить бегать в одном направлении, действовать в соответствии со словами взрослого;
- вызывать удовольствие от совместных действий; поощрять самостоятельность детей.

**Действия:** Роль медведя исполняет помощник воспитателя или ребенок старшей группы. Дети размещаются на одном конце групповой комнаты или участка. Воспитатель произносит слова:

Мишка по лесу гулял,  
Долго, долго он искал,  
Мишка деточек искал,  
Сел на травку, задремал.

**Правила игры:** Медведь ходит по группе и делает вид, что ищет детей. Затем он садится на противоположном конце комнаты на стул и дремлет. Воспитатель говорит:

Стали деточки плясать,  
Мишка, Мишка, вставай,  
Стали ножками стучать.  
Наших деток догоняй.

Под эти слова дети бегают по комнате, топают ножками, выполняют движения по своему желанию. Взрослый поощряет их

### Игра «Поезд»

**Задачи.** Учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми; вселять чувство уверенности и спой возможности; побуждать к самостоятельным действиям.

**Содержание игры.** Взрослый предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Дети двигают руками в такт словам «чу-чу-чу».

**Правила игры:** дети не должны отсоединяться от воспитателя

### Игра «Куры и кошка»

**Задачи:** Совершенствовать бег; развивать умение подражать, быть внимательным и действовать по сигналу; поощрять самостоятельные действия; вызывать чувство радости от совместных действий.

**Содержание игры.** Дети изображают курочек. Роль кошки исполняет помощник воспитателя.

Воспитатель уточняет с детьми, как курочки машут крыльями, как они ходят, клюют зернышки.

Определяет место, где живут курочки и где они будут прятаться от кошки. Затем воспитатель произносит следующие слова:

Выходите, курочки,  
Жучков, паучков  
Собирайте крошки,  
На зеленой дорожке.

Дети-курочки выбегают на середину зала, машут крыльями, летают. Воспитатель продолжает:

Дети-курочки присаживаются на корточки и стучат пальцами по полу, произнося: «Тук-тук-тук!»

Вдруг появляется кошка (помощник воспитателя):

Выйду, выйду на дорожку,  
Там, где куры ищут крошки,  
Мяу-мяу-мяу!  
Мяу-мяу-мяу!

Куры громко кричат: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» — и убегают в свои домики.

**Правила игры:** дети должны выходить лишь по сигналу воспитателя, не должны убежать в домики без команды

### **Игра «Уточка и собачка»**

**Задачи:** Совершенствовать ходьбу, бег; побуждать к подражанию; вызывать чувство радости от совместных действий со взрослым и сверстниками.

**Атрибуты:** Шапочки или нагрудные эмблемы с изображением уточек по количеству играющих детей, шапочка собачки или собачка -игрушка.

**Содержание игры.** Взрослый берет на себя роль утки-мамы, а дети изображают маленьких утят. Утка-мама показывает утятам, где пруд, и предлагает пойти поучиться плавать:

Рано-рано утречком      Уж она их учит, учит!  
Вышла мама-уточка      Вы плывите, ути-деточки,  
Поучить утят.              Плавно в ряд.

Утка-мама плавно двигается, отводя руки слегка назад, дети-уточка подражают ей. Затем она говорит: «Уточка в пруду плавают, крылышки приглаживают» (гладит руки, бока плавными движениями), хвалит деток-уточек: «Вот молодцы, как хорошо пригладили свои крылышки, кря-кря, кря-кря».

Вдруг с лаем появляется собачка (помощник воспитателя или ребенок старшей группы). Утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!  
Наших уток не пугай!  
Утки наши белые  
Без того не смелые.

Собачка подбегает к пруду, а утята быстро плывут к утке-маме и прячутся у нее под крыльями. Собачка убегает. Игра повторяется. Затем утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!  
Наших уток не пугай!  
Лучше с нами поиграй.  
Пойдем к нам в гости, мы тебя угостим чем-нибудь вкусным

**Правила игры:** только после слов воспитателя дети должны бежать к воспитателю, а не раньше.

### **Игра «Я люблю свою лошадку»**

**Задачи.** Учить бегать галопом; развивать внимание, учить действовать по сигналу; развивать воображение, подражание.

**Содержание игры.** Дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто «Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку гладко, гребешком приглажу хвостик...» гладят, причесывают своих лошадок. На слова «И верхом поеду в гости...» скачут галопом (если еще не умеют, то как могут). Взрослый вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый поощряет их.

**Правила игры:** действовать только по словесному сигналу

## **II младшая группа**

### **Игра «Мышки спрятались»**

**Задачи.** Развивать мышцы позвоночника и плечевого пояса; побуждать к самостоятельности; развивать подражание; вызывать чувство радости от выполненных движений.

**Содержание игры.** Ставится скамейка, дети изображают мышек, встают на колени за скамейкой на некотором расстоянии от нее. По сигналу взрослого «Кошка спит» они кладут кисти рук и предплечья на скамейку (позвоночник прогибается) и находятся в этом положении 1,5—2 с. Затем взрослый дает сигнал: «Кошка проснулась!», мышки опять прячутся за скамейку. Игра повторяется 4—5 раз.

**Правила игры:** действовать по сигналу, задерживаться в положении определенное время

### **Игра «Шалтай-болтай»**

**Задачи:** Побуждать к совместным действиям; вызывать чувство радости от совместных действий со сверстниками.

**Содержание игры:** дети стоят в расслабленном состоянии, руки свободно свисают. Под текст, который произносит взрослый, дети делают повороты корпуса, руки болтаются свободно, как у тряпичной куклы:

Шалтай-болтай      Шалтай-болтай  
Сидел на стене.      Свалился во сне.

Дети в расслабленном состоянии опускаются на пол.

Игру проводить с одним ребенком или подгруппой детей.

**Правила игры:** действовать по словесному сигналу воспитателя

### **Игра «Зайка»**

**Задачи.** Приучать детей слушать пение, понимать содержание песни и выполнять движения в соответствии с ее текстом; вызывать подражание взрослому.

**Содержание игры.** Воспитатель становится вместе с детьми в круг, поет песенку и показывает движения:

Зайка, топни ножкой,      Вот так, топни ножкой,  
Серенький, топни ножкой!      Вот так, топни ножкой!

Дети, стоя по кругу, топают ножками, руки при этом держат на поясе:

Зайка, бей в ладоши, Серенький, бей в ладоши!

Дети хлопают в ладоши.

Зайка, повернись, Серенький, повернись!

Вот так, бей в ладоши, Вот так, бей в ладоши!

Вот так, повернись, Вот так, повернись!

Дети поворачиваются 1—2 раза, руки держат на поясе.

Зайка, попляши,      Вот так, попляши,  
Серенький, попляши!      Вот так, попляши!

Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может.

Зайка, поклонись, Серенький, поклонись!

Вот так, поклонись, Вот так, поклонись!

Дети кланяются, разводя руки в стороны.

**Правила игры:** действовать по словесному сигналу воспитателя, совершать все действия

### **Игра «Воробушки и автомобиль»**

**Цель:** приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

**Содержание.** Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

**Правила игры:** действовать только по сигналу воспитателя, нельзя убежать без сигнала

### **Игра «Мой весёлый звонкий мяч»**

**Цель:** учить детей подпрыгивать на двух ногах

**Содержание.** Дети стоят с одной стороны площадки, около них воспитатель с мячом в руках. Он показывает, как легко и высоко подпрыгивает мяч, если его отбивать рукой, сопровождая действия словами:

Мой весёлый звонкий мяч,

Ты куда пустился вскачь?

Красный, жёлтый, голубой,

Не угнаться за тобой.

Затем воспитатель предлагает детям выполнить прыжки, при этом отбивая мяч о землю. Прочитав снова стихотворение, он говорит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают. Воспитатель делает вид, что ловит их. Воспитатель, не пользуясь мячом, предлагает детям выполнить прыжки, сам же при этом поднимает и опускает руку над головами детей, как будто отбивает мячи.

**Правила игры:** внимательно слушать текст и убежать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

### **Игра «Солнышко и дождик»**

**Цель:** учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

**Содержание.** Дети присаживаются на корточки за чертой, обозначенной воспитателем. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой!» - бегут за обозначенную линию и присаживаются на корточки. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется.

**Правила игры:** внимательно слушать текст и убежать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

## **Средняя группа**

### **Игра «У медведя во бору»**

**Содержание:** На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой - обозначается дом, в котором живут дети. Педагог выбирает медведя, который должен сидеть в берлоге.

Когда воспитатель скажет: "Идите, дети, гулять!" - дети выходят из дома и идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т.п. (наклоняются, выпрямляются, производят другие имитационные движения). Они произносят хором:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

После слова "рычит" медведь начинает ловить детей, убегающих домой.

После того как медведь поймает несколько играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

**Правила игры:** За линией дома детей нельзя ловить. Тот, кого медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу.

### **Игра «Ловишки»**

**Задачи:** развивать ловкость, быстроту

**Содержание:** Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине. По сигналу "раз, два, три... лови" все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь их детей и коснуться его рукой, запятнать.

**Правила игры:** Когда будет запятнано 3-4 игрока, выбирают другого водящего. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону.

### **Игра «Повар и котята»**

**Цель:** упражнять детей в различных видах ходьбы или бега, развитие быстроты реакции, сноровки, умения ориентироваться на слово.

**Содержание:** По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар разгуливает внутри обруча, шнура – «кухни». Дети - котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает схватить сосиски.

С последним словом «котята» забегают на «кухню», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков.

**Правила игры:** Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

### **Игра «Лиса в курятнике»**

**Цель:** развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

**Содержание:** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

**Правила:** Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса! ».

### **Игра «Гори, гори ясно!»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

**Содержание:**

играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все 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 слева, другой – справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки.

**Правила:** Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

**Игра «Волк во рву»**

**Цель:** развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

**Содержание:** на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться).. Продолжительность игры 5-7 минут.

**Правила:** действовать по словесному сигналу, пойманных волк отводит в угол рва

## **Старшая группа**

**Игра «Хитрая лиса»**

**Цель:** Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

**Содержание:** Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

**Правила:** Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

**Игра «Передай – встань»**

**Цель:** Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.

**Содержание:** Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

**Правила:** Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

### **Игра «Найди мяч»**

**Цель:** Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

**Содержание:** Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

**Правила:** Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

### **Игра «Два мороза»**

**Цель:** Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

**Правила:** Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

### **Подвижная игра «Карусель»**

**Цель:** Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.



**Содержание:** Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

**Правила:** Занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

### **Подвижная игра «Мышеловка»**

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость.

Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

**Содержание:** Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг- «мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают- мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

**Правила:** Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

## **Подготовительная группа**

### **Игра «Горелки»**

**Цель:** учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

**Содержание:**

Дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,  
чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!»

С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой – слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

**Правила:** Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.

Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

### **Игра «Ловишки» (с ленточками)**

**Цель:** учить детей бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

#### **Содержание:**

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг».

**Правила:** После подсчета пойманных, игра повторяется.

### **Игра «Мороз – красный нос»**

**Цель:** учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлестом голени, боковой галоп.

#### **Содержание:**

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. **Правила:** Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

### **«Коршун и наседка»**

**Цель:** учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

#### **Содержание:**

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой.

**Правила:** Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

## **«Краски»**

**Цель:** учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

### **Ход игры:**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски.

**Правила:** Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

