

Подвижные игры





Ловишки с ленточками

Цель: развивать быстроту, ловкость, глазомер; совершенствовать ориентировку в пространстве, бег врассыпную.

Ход игры: дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал остановки дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки. Игру можно проводить с усложнением:

- в кругу стоят двое ловишек.
- ловишки нет, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

Веселые мартышки

Мы веселые мартышки,
Мы играем громко слишком.
Мы ногами топаем,
Мы руками хлопаем.

Дружно прыгнем к потолку,
Пальцы поднесем к виску,
Друг другу носики покажем,
Рукою в небо мы укажем...

Оттопырим ушки,
Возьмемся за макушки,
Шире рот откроем,
Мордочки состроим.

Как скажу я слово три –
Все с мордашками замри!





Вышибалы.

Правила игры. Вышибалы, перебрасывая мяч друг другу, должны выбить стоящих между ними игроков.

Ход игры. На площадке определяют зону для метания: прочерчивают две линии на расстоянии 3-5 м друг от друга. Из числа игроков выбирают двух вышибал, по одному у каждой линии для метания. Остальные игроки выстраиваются в шеренгу между линиями. Вышибалы бросают мяч, стараясь попасть в игроков. Тот, в кого попадает мяч, выбывает из игры и становится вышибалой. Смысл игры выбить всех, кто находится на линии.

В игре «Вышибалы» игроки могут стоять и в центре круга, тогда вышибалы должны бегать по кругу, стараясь выбить игроков.

Гуси и серый волк

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — хозяин.

Хозяин обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

