КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

**Кто самый меткий**

Цель: развивать самостоятельность, смекалку, смелость.

Для игры нужны палки (по количеству участников) с заостренными концами, заменяющие копья, длиной 0,5–1 м. На земле чертят линию, в 10 м от нее – кружок диаметром с тарелку среднего размера. Первый игрок бросает «копье», стараясь попасть в кружок. За ним по очереди бросают «копья» остальные. Попавший в цель получает название «меткий».  При большом количестве участников можно начертить 2–3 кружка и разделить играющих на команды.

**Волк и козлята**

Цель: учить игровой деятельности со строгим соблюдением правил.

Участники берутся за руки и образуют цепочку - они козлята. Впереди - коза. За ними охотится волк, но он может поймать только последнего козленка. Коза пытается помешать ему, закрывает детеныша, а остальные козлята двигаются за ней, не расцепляя рук.

Волк схватил козленка? Отводит к себе в логово.

Игра заканчивается, когда волк переловит всех козлят.

**Добеги и прыгни**

Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.

На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.

Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.

Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.

**Попрыгунчики**

Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению

**Один-двое**

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).

Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

**Пойди бесшумно**

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего.

Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

**С кочки на кочку**

Цель: формировать навыки прыжков в длину.

Очень важно научить ребёнка управлять своим телом и упражнять его в основных видах движений.
Гуляя во дворе или в парке, очертите прутиком на площадке большой круг -это болото. На болоте много кочек- кружков (диаметр ЗО-35см), расположенных в произвольном или шахматном порядке. Вокруг болота располагаются лягушата. Мама предлагает лягушонку перепрыгнуть с кочки на кочку (на двух ногах), не замочив лапок. Игру можно повторить 3-4 раза.

**Мышеловка**

Цель: развивать быстроту и выносливость.

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше.
Оба хором говорят:
- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!
Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница.

**Лошадки**

Цель: развивать быстроту и выносливость.

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

**Кот и мыши**

Цель: продолжать учить соблюдать правила игры, активизировать двигательную активность.

**Задачи:** развитие общей моторики; зрительного внимания; оптико-пространственных представлений; координации речи, движения и музыки; мелодического слуха; певческого и речевого дыхания; просодических компонентов речи; тормозных установок; терпения и быстроты реакции; переключаемости; развитие творческих способностей.

**Материал:** шапочка кота или костюм кота, можно использовать шапочки мышей.

**Ход игры:** Дети, с помощью педагога или самостоятельно, считалкой выбирают кота, остальные дети становятся мышами. Кот «живет» в своем домике (стульчик, мыши «живут» в своих домиках (стульчики). Домики находятся напротив друг друга, на расстоянии 5 — 6 метров.

Кот читает стихотворение, выполняя движения по тексту:

**Я — красивый рыжий кот**

У меня — пушистый хвост

Мышек очень я люблю,

**Их ловлю, ловлю, ловлю.**

Затем кот садится на стульчик (в домик, «засыпает».

«Мыши», сидя в домике, поют коту колыбельную песенку:

**Спи, усни, спи, усни.**

**Кот пушистый, спи — усни.**

/можно спеть на любую знакомую спокойную (колыбельную) мелодию или придумать вместе с детьми новую/

Затем, «мышки» встают и со словами «Тише, мыши, кот услышит» двигаются к домику кота.

Дети двигаются в ритме музыки.

Неожиданно звучит громкий аккорд (или удар в бубен, «кот» просыпается и начинает догонять «мышей». «Мыши» стараются убежать в свои домики.

Котом становится пойманный ребенок или выбирается как в начале игры.

Пение можно заменить на проговаривание.

**Волк во рву**

Цель: учить прыжкам.

Посреди площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 метр одна от другой. Это "ров", один - два "волка" становятся во рву. Все остальные - "козы", размещаются на одной стороне площадки - "пастбище". По сигналу "козы" бегут на "пастбище" и перепрыгивают через ров. "Волки", не выходя из рва, пытаются осалить как можно больше коз. Осаленные отходят в сторону, их подсчитывают. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву.

После 2-4 перебежек выбираются новые волки. Выигрывают козы, непойманные ни разу, и волки, поймавшие больше коз.

**Послушные листья**

Цель: учить внимательно слушать команды воспитателя, развивать внимание.

Воспитатель читает стихотворение:

Падают, падают листья,

В нашем лесу листопад,

Желтые, красные листья

По ветру вьются, летят…

Затем берет в руки легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины, машет им над головой и говорит детям: «Я – ветер, вы – листья. Ветер спит, и листья уснули (все приседают, закрывают глаза). Подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях – прямо, боком, спиной вперед), закружились листья на месте; стих ветер, листья отдыхают».

«Что я слышу?». Предложить детям послушать, закрыв глаза, как падают листья, шумит ветер. Пошуршать листвой при ходьбе, не отрывая ног от земли («лыжный шаг»), кружась на месте и с продвижением вперед, подбрасывать ногами листья вверх.

Самостоятельная деятельность: влезание на дерево (обеспечить страховку), наблюдение за птицами, сбор листьев, желудей.

**Мы-шоферы**

Цель: учить внимательно слушать команды воспитателя, развивать внимание.

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разьезжаются по всей площадки. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

**Горелки**

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать по сигналу воспитателя, развивать ловкость.

Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперёд, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придётся водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал.

Другой из этой пары становится водящим.

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай,
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдёт тебя медведь.
Выходи, тебе гореть!

**Коршун и наседка**

Цель: учить бегать, держась друг за друга, слушать сигнал воспитателя.

В игре участвуют несколько детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой - наседкой. Остальные дети - цыплята, они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впереди - за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок - гнездо коршуна. По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок-коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распустив крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего.
Пойманного цыпленка коршун отводит к себе и гнездо. Когда он поймает 2 - 3 цыплят, на роли коршуна и наседки выбираются другие дети.
Если играющих больше 10 человек, можно играть двумя группами по очереди. Можно играть и одновременно (при наличии достаточного места) двумя группами.
Правила игры: наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь; коршун вылетает из гнезда только после сигнала взрослого; во время ловли цыпленка коршун не должен хватать наседку за руки.

**Светофор**

Цель: закреплять знания о значении светофора.

Светофор - веселая подвижная игра для детей от четырех лет, развивает внимательность и реакцию. В нее можно играть на свежем воздухе в любое время года.

Описание игры
На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим.

**Ловишки с приседаниями**

Цель: учить соблюдать правила игры.

В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть.

**Догони свою пару**

Цель: выполнять движения по сигналу воспитателя, четко ориентироваться при нахождении своей пары.

Двое детей становятся один за другим на расстоянии 2-3 шагов у края площадки.  По сигналу:  «Раз два,      три - беги!» - стоящий впереди бежит на противоположную сторону площадки, где проведена черта, за которой ловить нельзя. Стоящий сзади должен поймать убегающего до того, как он достигнет черты. Если ловящий не поймает убегающего, они выполняют задание еще раз, а если поймает, дети меняются  ролями.

**Перебежки-догонялки**

Цель: учить согласовывать свои действия с действиями товарищей.

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

**Обезьянки**

Цель: учить уверенно взбираться по канату.

Вы знаете, что обезьянки могут хватать предметы не только руками, но и ногами и хвостом. Конечно хвоста у нас нет, а вот ноги имеются.

Поставьте на пол два детских ведерка и рассыпьте мелкие предметы (прищепки, фасоль, скомканные бумажки и пр.). Кто больше наберет их в свое ведерко при помощи ног, тот и победил.

**Мы – веселые ребята**

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

**Пожарные на ученье**

Цели:

- познакомить детей с трудом пожарных;

- закрепить знания детей о правилах поведения в случае возникновения пожара;

- закрепить знания о правилах пожарной безопасности, средствах пожаротушения;

- знать номер телефона пожарной части и уметь пользоваться;

- повысить личную ответственность за свои поступки, формировать дисциплинированность, чувство долга; развивать внимание, память, речь;

- совершенствовать физические качества: ловкость, быстроту, выносливость, силу, смелость; воспитывать уважение к труду работников пожарной охраны.

Дети стоят лицом к гимнастической стенке на расстоянии 4—5 шагов от нее в 3—5 колоннах (по числу пролетов). На каждом пролете наверху подвешен колокольчик (погремушка). По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают на нее и звонят. Затем слезают и идут в конец колонны. Отмечают того, кто позвонил первым.

Бегут следующие дети. Подсчитывается, в какой колонне больше выигравших.

Правила: влезать установленным способом (произвольно или чередующимся шагом); не пропускать перекладин; спускаться до конца, не спрыгивать.

**Перелет птиц**

Цель: упражнять в беге в разных направлениях, развивать медленный и быстрый бег.

Площадка – это «море», лестница – «забор». Дети – «птички» перелетают через море (бегают в разных направлениях, Наследуя движения птиц). На звук «у – у – у!», который означает, что буря начинается, птицы быстро спасаются от бури (залазят на гимнастическую стену, высотой 2 м). Когда буря утихает, птицы вылетают (спускаются с лестницы) и снова начинают бегать по площадке. Игра повторяется.

**Попади в обруч**

Цель: развивать меткость.

Описание игры
Дети бросают небольшой мяч из - за спины через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м).

Правила игры

Дети бросают небольшой мяч из - за спины через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м).

**Два мороза**

Цель: учить выполнять характерные движения по содержанию игры,развивать ловкость, быстроту.

Описание игры
На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дом" и "школа". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посредине стоят два "мороза". "Морозы" обращаются к ребятам: "Мы два брата молодые, два мороза удалые". Один говорит: "Я мороз - красный нос", другой говорит - "Я мороз - синий нос". Вместе говорят: "Кто и вас решится в путь-дорогу пустится?" Все ребята отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!" После этих слов ребята бегут из "дома" в "школу". "Морозы" ловят их и "замораживают". Остальные останавливаются и стоят неподвижно. "Морозы" обращаются к ребятам с теми же словами, а те, перебегая обратно в "дом", дотрагиваясь до детей, "размораживают" их. "Морозы" пытаются "заморозить" оставшихся участников. После двух перебежек из непойманных назначают новую пару "морозов", а пойманных отпускают. Повторяется 3-4 раза. Побеждает пара, поймавшая большее количество ребят.

**Кони**

Цель: учить выполнять характерные движения по содержанию игры,развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Дети изображают коней. Воспитатель собирает их в одном конце комнаты или площадки и читает стихотворение:

Гоп-гоп-гоп! Ты скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы,

Все в галоп, в галоп!

Гоп-гоп-гоп!

С последними словами дети подпрыгивают, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «домой! » ребята спокойно возвращаются на место. Педагог повторяет текст, и «кони» снова скачут по всей комнате.,

Указание к игре. Следует строго следить, чтобы дети не двигались с места, пока воспитатель не закончит читать все стихотворение.

Кегли

Материал. Пластмассовые кегли, шары.

Ход игры. Кегли следует установить с интервалами 10—15 см друг от друга. Дети прокатывают по одному шару с расстояния 1—1, 5 м. Воспитатель отмечает, кто из детей попадает в кегли; помогает тем, кому это не удается, не фиксируя внимание на неудаче.

**Кати в цель**

Цель развивать координацию движений.

Материал. Разноцветные мячи (шары) диаметром 6—8 см; флажок, корзина.

Ход игры. Воспитатель дает детям разноцветные мячи или шары небольшого размера и предлагает прокатить их до флажка (линии, находящегося на небольшом расстоянии от детей. Воспитатель отмечает тех, кто хорошо докатывает мяч, поощряет не справившихся с заданием, дает возможность прокатить мяч еще и еще раз. Когда дети прокатят мячи по нескольку раз, воспитатель предлагает собрать их все в корзину.

Прокати шарик к своему флажку

Материал. 2—3 флажка разных цветов, шарики соответствующих цветов (по числу участников) .

Ход игры. На одной стороне площадки или комнаты проводят черту, за которой стоят дети. На противоположной стороне на расстоянии 1—1, 5 м ставят флажки, разные по цвету. Воспитатель раздает детям шарики 2—3 цветов, соответствующих цвету флажков. Затем предлагает посмотреть, какого цвета у каждого шар, встать против флажка того же цвета и прокатить к нему шар. Когда все дети прокатят шары, воспитатель просит сложить их в корзинку, а затем снова раздает их детям и игра повторяется.

**Ловишки с мячом**

Цель: передавать мяч, точно согласуя движения с ритмом произносимых слов.

Игра проходит так же, как и предыдущие, но ловишка должен осалить убегающих мячом.

**Снежная карусель**

Цель: упражнять в ориентировки на местности.

Описание игры: Взявшись за руки дети образуют круг, они снежинки. По сигналу педагога» Снежинки полетели!» дети ускоряют шаг, затем бегут в умеренном темпе. Пробежав в одну сторону по сигналу дети останавливаются и бегут в другую сторону. По сигналу «Ветер стих!» , снежинки замедляют бег, затем останавливаются.

Правила игры: Круг должен быть ровный, все дети должны бежать в одном темпе. Круг нельзя разрывать.

**Медведи и пчелы**

Цель: учить перелазанию «перевалом» через препятствия.

Дети распределяются на две равные группы, одна медведи, остальные –пчёлы. На расстоянии 3м от дома пчёл очерчивается лес, там где находятся медведи.

На противоположной стороне на расстоянии 8-10м –луг. Пчёлы располагаются на своем доме- на возвышение (стенка, скамейка, невысокое бревно). По сигналу педагога они летят на луг медом и жужжат. В это время медведи забираются в улей и лакомятся мёдом. По сигналу педагога «Медведи! » пчелы летят к своим ульям и жалят (дотрагиваются) тех медведей которые не успели убежать в лес. Затем пчёлы возвращаются в улей и игра возобновляется. При повторении игры дети меняется ролями.

**Гуси-лебеди**

Цель: продолжить учить соотносить собственные действия с действиями участников игры, закреплять умение прыгать.

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей:**«Гуси-лебеди, домой!»** Гуси отвечают: **«Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».— «Ну, бегите же домой!»**Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: **«Ну, бегите же домой!»**

2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

**Лиса в курятнике.**

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу воспитателя, спрыгивать со скамейки.

 Площадку ограничивают с четырех сторон гимнастическими скамейками, образуя «курятник». Выбирают водящего - «лиса». Игроки изображают «кур», которые находятся в «курятнике». «Лиса» находится вне «курятника».

По указанию учителя начинают игру. «Лиса» старается проникнуть в «курятник» и поймать, запятнать «курицу». Чтобы спастись от «лисы», «куры прыгают на насесты» (гимнастические скамейки).

Как только «лиса» удаляется, «куры» спрыгивают с них. «Лиса» в удобный момент пытается запятнать играющих. Запятнанный меняется с «лисой» местами. Игра продолжается.

Нельзя долго стоять на скамейке: как только «лиса» удаляется, надо с нее спрыгнуть.  Спасаться от «лисы» можно только прыжками на скамейку.

Игру можно проводить с двумя водящими. Перед игрой выполнить правильное приземление на полу, затем со скамейки.

**Самолеты**

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу воспитателя, спрыгивать со скамейки.

Игра проводится как спортивное занятие из серии упражнений, с одним ребенком или с группой детей, с организующим участием взрослого.

Взрослый – диспетчер, он дает команды и руководит полетом летной эскадрильи. Дети – самолеты, они выполняют по команде диспетчера упражнения – фигур пилотажа.

Упр. 1. Отправляемся в полет. Бег по площадке, руки в стороны.

Упр. 2. Помахать крыльями – наклониться направо, налево.

Упр. 3. Снижаемся. Ходьба в полуприседе – руки в стороны. Набираем скорость – встали и побежали.

Упр. 4. Маневрирование. Поворот направо, налево – повороты туловища.

**Кто быстрее по дорожке**

Цель: учить выполнять подскоки сериями, прыжки боком.

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, т Игру можно проводить с любым количеством участников. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

**Кому флажок**

Цель: упражнять в прыжках с продвижением вперед, пролезании в обруч,воспитывать ловкость, целеустремленность.

Описание игры:

Дети получают флажки двух цветов: одни - синего, другие - красного.

Воспитатель становится на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой - красный флажок. Дети с флажками синего цвета свободно группируются возле воспитателя напротив синего флажка, дети с красными флажками - напротив красного. Затем воспитатель предлагает всем погулять, и дети начинают ходить и бегать по площадке. Воспитатель в это время переходит на другую сторону площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги» и протягивает в стороны руки с флажками, дети бегут к нему и собираются возле руки с флажком соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими.

Игра проводится 4—5 раз.

Правила игры:

1. Расходиться по площадке можно только по слову воспитателя «Идите гулять».

2. Бежать к воспитателю и становиться против флажка своего цвета можно только после слов: «Раз, два, три, скорей сюда беги! »

Указания к проведению игры:

Воспитатель может менять флажки, перекладывая их из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него.

Воспитатель включает в игру добавочный сигнал «Стой». По этому сигналу играющие останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель тем временем бесшумно переходит на другое место площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги! » дети бегут к воспитателю и становятся против флажка своего цвета.

Вместо флажков детям можно повязать на руку ленточку соответствующего цвета или дать в руку платочек того же цвета. С платочками дети могут поплясать, а затем по сигналу собраться возле воспитателя.

**Брось за палку**

Цель: упражнять в метании в горизонтальную цель, пролезании под шнуром.

Описание игры
Для этой игры берут две небольшие одинаковые палочки, каждый игрок помечает свою палочку и становится к линии старта. По сигналу нужно бросить свою палку как можно дальше и тут же побежать за палочкой противника. Побеждает тот, кто первый вернется с чужой палочкой.

Правила игры

1. На земле рисуют линию старта, две небольшие одинаковые палочки помечают для различия.
2. По сигналу игроки кидают свои палки как можно дальше (направление броска можно установить заранее).
3. После броска игроки бегут за палками противника, поднимают их и возвращаются к линии старта.
4. Победителем становится тот, кто первый прибежит с палкой противника.

**Зайцы и жучка**

Цель: упражнять в метании в горизонтальную цель, пролезании под шнуром.

На одной стороне зала (площадки) собачка Жучка, а на другой – Зайцы (их домики, норы можно обозначить обручами). По середине зала (площадки) – «забор» (обозначают веревкой, натянутой на высоте 30-40 см от пола; её можно привязать к стойкам или просто держать). За забором находится огород, который охраняет Жучка.

Перед началом игры Зайцы находятся в норах, а Жучка – дома. Если Зайцев много, то они сидят в норах парами (тройками). Преподаватель подает команду «Зайцы, в огород!» Зайцы по очереди перепрыгивают через забор (нужно приземляться на обе ноги), и оказавшись в огороде, едят капусту (бегают, прыгают).

Когда преподаватель произнесет: «Жучка!» или «Гав-гав!» - Жучка начинает ловить Зайцев (нужно дотронуться до Зайца рукой, и он остается на месте). Зайцы бегут к норам, где они оказываются в безопасности. Заяц должен бежать в свою, а не в соседнюю нору. Прибежавшие встают позади ожидающих очереди бежать в огород. Преподаватель отмечает пойманных Зайцев и отпускает их в норы (позже они могут снова наведаться в огород). Жучка идет на свое место. По условиям игры она может: добежать только до забора; перепрыгнуть через забор и преследовать Зайцев до их нор. Наиболее ловкими считаются ребята, которые ни разу не попались Жучке.

**Пустое место**

Цель: учить выполнять действия по сигналу, не наталкиваясь друг на друга

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила

1. Участники бегают только за кругом.

2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.

3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

**Сделай фигуру**

Цель: учить выполнять действия по сигналу, не наталкиваясь друг на друга

По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачными). Игра повторяется 2—3 раза (можно назначить, выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше).

**Хитрая лиса**

Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание

Дети становятся в круг плечом к плечу, руки у всех за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают игрушку лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет кому-нибудь в руки лисичку и становится в центр круга, говоря вместе с играющими:

«Хитрая лиса, где ты?»

Лиса сначала молчит, а после троекратного повторения вопроса прыгает в середину круга и кричит: «Вот я!» Дети разбегаются и занимают условленные «домики». Кто не успел, остается посреди площадки с лисой. Все играющие присоединяются к этим детям, образуя новый круг. Игрушка передается кому-нибудь другому. Игра повторяется несколько раз.

**Собака и воробьи**

Цель: упражнять в беге в разные стороны, умении ориентироваться в пространстве, быстро добегать до санок и садиться на них.

Скок поскок
Скок поскок
Скачет, скачет воробей
Кличет маленьких детей
Чив, Чив, чив
Киньте крошек воробью
Я вам песенку спою
Чик-чирик!
(имитируешь движения воробья: прыжки на двух ногах, взмахи руками.)
Вдруг собачка прибежала
Воробушек распугала.

**Золотые ворота**

Цель: развивать внимательность.

**Описание игры**
В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напроотив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки.Получившеяся цепочка должна пройти под воротами.
«Воротики» произносят:
Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!
После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

**Сбей мяч**

Цель: учить метанию мяча в беге, выполнять задания по команде.

Положите на табурет большой мяч.

Малыш, стоя перед табуретом на расстоянии 1,5-2 м, по сигналу “Сбей мяч!” бросает маленький мяч (диаметр до 10 см) в большой, пытаясь сбить его.

**Пятнашки**

Цель: упражнять в беге врассыпную.

Игры в пятнашки происходят либо в просторной комнате, либо на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве, начиная с 4—5 и кончая 25-и более.
Собравшись, дети из своей среды выбирают одного, и дают ему прозвище пятнашки; роль его состоит в том, что он внимательно следит за бегущими по разным направлениям детьми и старается во что бы то ни стало поймать одного и запятнать его, т. е. коснуться рукой.
Пойманный задерживается таким образом и превращается в «пятнашку»" при этом его имя произносится во всеуслышание для того, чтобы товарищи знали, кого им следует остерегаться.
Лишь только он, в свою очередь, поймает кого-нибудь из участников, то немедленно перёдает ему свою роль, переходя сам в группу детей, спасающихся бегством.
Игру эту следует продолжать до тех пор, пока дети сохранят живой интерес к ней и не почувствуют себя утомленными.
Игры в пятнашки основаны, главным образом, на движении; их можно однако разнообразить, вводя различные элементы, например метание мяча и тому подобное.

**Дорожка препятствий**

Цель: учить согласовывать движения друг с другом, развивать глазомер.

Эта веселая игра хорошо тренирует мышцы, ловкость, координацию движений и самостоятельность вашего крохи. Дома вы можете устроить малышу «курс молодого бойца»: предложите ему пройти дорогу с препятствиями. В домашних условиях используйте стулья разной высоты, свернутые одеяла, подушки, доски, коробки. Пусть малыш пройдет полосу препятствия самостоятельно, но в трудных местах поддерживайте его. Через что-то он будет перешагивать, на что-то залезать, а потом спускаться, во что-то будет заворачиваться. Все в вашем доме будет стоять вверх дном, зато впечатления будут самые незабываемые. Кстати, эту игру можно с не меньшим успехом провести и на природе. Используйте бревна, кусты, ветки, с помощью которых можно выстроить «дорожку». Не забывайте подстраховывать ребенка в трудные и опасные моменты во избежание травм.

**Охотники и зайцы**

Цель: : учить согласовывать движения друг с другом, развивать глазомер.

в центре игровой площадки обозначается место (кладется обруч, используется уже нарисованный центральный круг) для охотника, остальные игроки-зайцы разбегаются по всей игровой площадке. Вот только в дом к охотнику они заходить не могут. Кто наступает в обозначенный круг, тот выбывает (попадает в капкан). У охотника в руках мяч. По сигналу начинается игра. Задача охотника бросать мяч в зайцев, а задача зайцев от этого мяча уворачиваться. Охотник сам бегает за своими «патронами» (мячом). Бросил – побежал, взял и т.д.
Это были обычные правила игры, а теперь давайте посмотрим, как их можно видоизменить или дополнить:
1. Игроку в центре можно сразу положить несколько мячей (5-10), считаем сколько раз попадет водящий за все броски, после чего меняем его. Для усложнения можно считать, что каждый мяч играет до самого конца, это значит, что брошенные мячи, оставшиеся на игровом поле, считаются опасностью, которую нельзя трогать. Игрок, коснувшийся лежащего мяча, считается выбитым.
2. Обозначить несколько домиков по всей игровой площадке (3-8 – в зависимости от размеров игровой территории). Это особенно актуально, когда игровая площадка большая. Так как в этом случае зайцы могут забиться в самый дальний угол и спокойно уворачиваться от летящих с большого расстояния мячей.
3. Разрешить зайцам защищаться. Для этого можно использовать подручный инвентарь: резиновые кольца, «кочки», мячи и т.п. В этом случае «заяц», в которого летит мяч, может этот мяч отбить своей защитой. Если ему это удалось, то он остается в игре. В дополнение, можно считать это как «свечка», которая спасает одного из уже пойманных игроков или остается про запас на будущее. Если ничего интересного под рукой нет, то можно разрешить защищаться кистями рук. Сумел обить ладонью или тыльной стороной кисти – спасен, попал мяч выше (в предплечье, плечо и т.п.) – выбит.

**Мороз-красный нос**

Цель: учить ловко и быстро перебегать через площадку.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос. Он говорит:
Я Мороз-Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Играющие отвечают:
Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.
После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

**Кто останется в кругу.**

Цель: развивать чувство равновесия, ловкость, быстроту движений. Тренировать слаженность коллективных действий, быстроту реакции и смекалки.

Начертите круг диаметром 2 метра. В круг встают игроки в количестве от 3 до 5 человек. Нужно встать на одну ногу и по команде ведущего начинать прыгать, стараясь вытолкнуть остальных. Побеждает тот, кто в кругу останется один.

**Перенеси предметы**

Цель: учить по сигналу переносить предметы по одному, развивать точность, быстроту, ловкость.

На земле чертят 2–4 круга (диаметром 50 см) на расстоянии 8–10 м. В один круг ставят несколько разных предметов (кегли, кубики, игрушки), другой остается свободным. Ребенок встает у свободного круга и по сигналу взрослого начинает переносить сюда предметы по одному из другого круга. Могут играть одновременно две команды.
Со старшими дошкольниками эту игру можно провести с элементом соревнования: кто скорее перенесет предметы. В этом случае в игре принимают участие несколько детей или даже 2–3 группы. Тогда на площадке чертят круги по количеству играющих детей или групп, в каждый круг ставят одинаковое количество предметов. Если играют несколько детей, то воспитатель следит, кто быстрее перенесет предметы и аккуратно поставит в свободный круг. Если играют группами, то количество детей в каждой группе должно быть одинаковым, а число предметов в кругах должно соответствовать количеству детей. По сигналу воспитателя начинают бег дети, стоящие первыми в своих группах. Вторые могут бежать только тогда, когда первые прибегут, поставят предмет в свободный круг и коснутся следующего игрока рукой. В данном случае выигрывает команда, которая быстрее перенесет предметы и не нарушит правил.

**Гуси-гуси**

Цель: учить по сигналу переносить предметы по одному, развивать точность, быстроту, ловкость.

Перед самым началом игры, желательно выбрать подходящую площадку, на которой на расстоянии 10 метров обозначаются линией два домика. Количество играющих может быть неограниченным, как и в подвижной игре «Совушка» но не должно быть меньше 5 участников. Один домик необходим для гусей, а другой для их хозяина. Между домами (линиями) живет волк. Его выбирают дети самостоятельно или при помощи воспитателя, используя считалочку. Волк – это водящий. Игра начинается с того, что хозяин (которого также выбирают, используя считалочку) и гуси должны вести между собой всем известный диалог в стихах: - Гуси-гуси! - Га-га-га-га. - Есть хотите? - Да-да-да-да. - Так летите, скорее! - А нам никак нельзя: страшный волчище ждет под большой горой и не пускает нас домой! Закончив диалог, гуси изо всех сил пытаются перебежать из своего домика в дом к хозяину. А в это время волк выбегает и старается поймать гусей. Игра длится до того момента, пока волк  не сможет поймать первого гуся.

**Ворона и воробей**

Цель: продолжать учить детей действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве

Выбираются 2 команды: “вороны” и “воробьи”. Герасим медленно говорит “Вороны!” и дети-“вороны” ловят “воробьев”, команде “Воробьи!” - наоборот!

**Мы-капельки**

Цель: учить образовывать двойные ряды, делать широкий круг, тренировать слаженность коллективных действий, быстроту реакции и смекалку.

Задачи

Образовательные:

1. Формировать умение выполнять бег, не наталкиваясь друг на друга с согласованием движения рук и ног
2. Формировать умение сохранять устойчивое положение тела и правильную осанку
3. Совершенствовать знания по соединению попарно в одну линию, круг
4. Закреплять координацию движений и ориентировку в помещении

Развивающие:

1. Развивать движение разнообразных форм двигательной активности
2. Развивать быстроту и ловкость
3. Развивать слуховое внимание и умение двигаться по словам текста

Воспитательные:

1. Воспитывать дисциплинированность и активность

Интеграция образовательных областей: коммуникация, познание, игровая деятельность

Материал: шапочки: Тучи, солнышка, диск с музыкой.

Ход занятия.

Ребята, сегодня я вам хочу предложить поиграть в игру «Ходят капельки по кругу». Я буду вашей мамой  - Тучей. А вы все моими капельками.

(Включается музыка и идет дождь).

Воспитатель: Вы полетели путешествовать на землю.

Дети: Прыгают, бегают, играют свободно по всему залу.

Воспитатель: Но вот им стало скучно прыгать поодиночке, собрались они попарно и потекли маленькими веселыми ручейками.

(Смена музыки. Музыка ручейка).

Дети: капельки соединяются парами и составляют ручейки.

Воспитатель: Встретились ручейки и стали большой рекой.

(Смена музыки. Музыка реки)

Дети: Капельки соединяются в одну цепочку.

Воспитатель: Плывут капельки в большой реке, путешествуют. Текла, текла речка и попала в большой пребольшой океан.

(Смена музыки. Музыка океана).

Дети: Перестраиваются в хоровод и кружатся по кругу, затем приседают.

Воспитатель: Плавали они плавали капельки в океане, а потом вспомнили, что мама –Тучка наказывала домой вернуться, а тут как раз солнышко пригрело (Показываю солнышко). Стали капельки легкими, потянулись вверх.

Дети: Присевшие дети поднимаются, а затем вытягивают руки вверх.

Воспитатель: испарились они под лучами солнышка и вернулись к маме – Тучке.

Дети: Капельки подходят к маме – Тучке и она их обнимает.

Воспитатель: Молодцы, капельки, хорошо себя вели, прохожим за воротник не залезали, не брызгались, теперь со мной побудьте. Я без вас соскучилась.

**Салки**

Цель: учить двигаться прерывистыми шагами в разные стороны, действовать по сигналу.

Выбирается ловишка. По сигналу воспитателя:

Раз, два, три,

Раз, два, три,

Ну скорее нас лови!

дети разбегаются по залу (площадке). Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Когда будет поймано 2-3 детей, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 2-3 раза.

**Достань до мяча**

Цель: продолжать упражнять подпрыгивать толчком двух ног, ударять по мячу одновременно двумя руками.

К стоякам прикрепить канатик на 10 - 15 см выше от поднятых рук ребенка. К канату привязать в сетях большие мячи (2 - 3) на определенном расстоянии один от другого. Детей посадить так, чтобы они видели тех, кто будет прыгать. Воспитатель зовет 2 - 3 детей, они подходят к мячам, на сигнал "раз" прыгают и обоими руками достают мяч, после чего возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает детей, которые за один раз достали мяч. Игра заканчивается, когда все дети достанут мячи.

**Морская фигура**

Цель: развивать внимание, логическое мышление

Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит вот такую считалочку:
Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри
Пока он говорит, все игроки хаотично двигаются. Как только перестает говорить все игроки замирают, изображая "морские" фигуры.
Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой - игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего - отгадать, что это за фигура. Если игрок изображает непохоже, он становится водой на следующий этап.
Есть еще усложнение к правилам: если какой-нибудь игрок шевелился или смеялся во время "выступения" другого, то он становился водой.
Загадываются также:
- звериная фигура
- птичья фигура
- клоун-фигура
- рабочая фигура
- безумная фигура
и так далее, на что фантазии хватит.

**Сбей кеглю**

Цель: развивать координацию движений, умение предать силу броску.

На полу или земле чертят линию или кладут веревочку. На расстоянии 1 -1,5 м от
нее ставят 2-3 большие кегли (расстояние между кеглями 15-20 см).
Дети по очереди подходят к обозначенному месту, берут в руки лежащие рядом
мячи и катят их, стараясь сбить кеглю. Прокатив 3 мяча, ребенок бежит, собирает их и
передает следующему играющему.
Чтобы сбить кеглю, надо постараться
Указания к проведению. Для выполнения упражнения сначала надо дать мячи
диаметром 15-20 см. Затем, когда дети научатся прокатывать мяч энергично, попадать в
кегли, им можно дать мячи меньшего размера и увеличить расстояние для их
прокатывания.

**Воробушки**

Цель: упражнять в беге в рассыпную, развивать ловкость, быстроту.

На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка.
Побеждает тот, кто ни разу не попался, и кошка, сумевшая быстрее других поймать всех "воробышков".

**Быстрее ветра**

Цель: развивать быстроту бега, навыки лазания.

Выбирают двух водящих. Первому на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому – красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей (дотронуться до них рукой). «Замороженные» дети принимают какую-либо позу. «Южный ветер» «размораживает» их, дотрагиваясь рукой, восклицая: «Свободен!». Через 2–3 мин. назначают новых водящих, и игра повторяется.

**Караси и щука**

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не, выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило

Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3—4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3—4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

**Бездомный заяц**

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться.

Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

**Не упусти мяч**

Цель: учить передавать мяч, не роняя и не останавливаясь, воспитывать дружелюбие.

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

**Поймай мяч**

Цель: упражнять в умении ловить и передавать мяч.

Встаньте на расстоянии 1,5-2 м. от ребенка. Бросьте мяч ребенку так, чтобы он его смог поймать и бросить обратно. Во время этой игры можно говорить слова: «Лови, бросай, упасть не давай». Каждое слово должно сопровождаться броском мяча. Произносите слова медленно, чтобы малыш успел поймать и бросить мяч не спеша.

По мере того, как ребенок будет овладевать навыками ловли и бросания, можно увеличивать расстояние.

**Веревочка**

Цель: учить выполнять действовать по сигналу. Плавно работать руками, бегать в определенном направлении, развивать быстроту ловкость.

Дополнительно: стулья, веревочка

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся каждый на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды, тот получает приз.

**Лесные тропинки**

Цель: разнообразить движения в зависимости от условий.

В начале игры дети мелом на асфальте рисуют разноцветные пересекающиеся линии - это тропинки по которым и предстоит передвигаться участникам игры. Но прежде необходимо выбрать способ перемещения: на корточках, подпрыгивая или задом наперед. Для этого из лесной корзинки дети вытягивают свернутые листки бумаги - это жребий. Дальше- по команде начинают движение - кто первый придет к финишу.