**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ**

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
АДМИНИСТРАЦИИ Г. ИРКУТСКА**

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**города Иркутска детский сад № 143**

664020 город Иркутск, улица Куликовская, дом 1 «б» тел./факс 32-56-51

# Подвижные игры

# на развитие ловкости

Выполнила: инструктор по физической культуре

Григорьева Ольга Анатольевна

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА РАВИТИЕ ЛОВКОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4 – 5 ЛЕТ**

**«Мыши и котята»**

Двое детей исполняют роль «котят», остальные — «мыши».  «Мыши» распределяются врассыпную по залу, «котята» встают по его краям. По сигналу взрослого «мыши» начинают ходить на носках в любом направлении, а «котята» обычной ходьбой передвигаются по периметру площадки, под текст:

*Забрались в кладовку мыши,*

*Ходят тихо, тише, тише…*

*Но хозяйские котята*

*Тихо ходят, как мышата,*

*Поохотиться хотят*

*И поймать мышат-ребят.*

С окончанием слов «мыши» разбегаются, а «котята» их ловят. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

**«Найди свой дом»**

Обручи разложены по всему залу. Дети занимают свой «дом»-обруч. По команде педагога: «Идем гулять!» дети выходят из обручей и двигаются по залу врассыпную. По команде «Иди в свой дом», дети находят свой обруч и встают в него.

 **«Золотые ворота»**

Двое игроков берутся за руки, образуют «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. Дети произносят:
*«Золотые ворота.*

*Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,*

*второй запрещается,
А на третий раз.*

*Не пропустим вас!»*
После этих слов «воротики» опускают руки, те дети, которых поймали, тоже становятся «воротиками. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротиками».

**«Хвостики»**

Участники заправляют «хвостики» (ленты) за пояс сзади. Ловишка догоняет детей и срывает «хвостики». Кто остался без «хвостика» выбывает из игры.

**«У медведя во бору»**

На одной стороне зала (площадки) проводится черта - это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце зала обозначается линией «дом» детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем (можно выбрать считалкой), остальные играющие - дети, они находятся дома.

Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирают грибы - имитируют соответствующие движениями произносят:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит».

Медведь с рычанием поднимается, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного ребенка он отводит к себе «в бор». Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2-3 детей, назначается или выбирается другой медведь.

**«Птички и кошка»**

Воспитатель выкладывает круг из веревки или шнура. Дети становятся по кругу с внешней стороны. Одного ребенка назначают водящим - «кошкой», которая находится в центре круга; остальные дети - «птички». «Кошка» засыпает (закрывает глаза), а «птички» прыгают в круг, «летают». По сигналу воспитателя «кошка» просыпается, произносит: «Мяу!». И начинает ловить «птичек», а они улетают за пределы круга. Пойманных «птичек» «кошка» оставляет около себя. Игра повторяется с другим водящим.

**«Лохматый пес»**

Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит: «Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно он лежит – не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим – что же будет?». Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом.

**«Ловишки»**

С помощью считалки выбирается водящий – ловишка. становится на середину зала. По сигналу: "Раз, два, три – лови!" все играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать детей. Тот, кого ловишка коснулся, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2-3 игрока, выбирается другой ловишка. Если группа большая, то выбираются двое ловишек.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА РАВИТИЕ ЛОВКОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5 – 6 ЛЕТ.**

**«Грибник»**

Перед началом игры выбирают «грибника». Остальные дети — «грибы» встают врассыпную на одной стороне зала и по сигналу взрослого начинают ходьбу на месте, произнося хором текст («грибник» в это время расхаживает на другой стороне площадки):

*Шел грибник лесной тропинкой*

*За грибами, за малинкой,*

*Шел и песню напевал: «Тара-тара-тара-там».*

*А сорока-белобока на сосне сидит высоко,*

*Громко на весь лес трещит и грибочкам говорит:*

*«Чтобы не попасть в корзинку,*

*Прячьтесь в мох и под травинку».*

С окончанием слов дети - «грибы» разбегаются. «Грибник» старается «сорвать гриб» — коснуться ребенка рукой. Чтобы этого не произошло, при его приближении «грибок» приседает — прячется. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры. Ловящий не пятнает того, кто присел; он не стоит и не ждет, когда тот поднимается, а догоняет других. «Спрятавшийся гриб» находится в приседе недолго.

**«Лиса в курятнике»**

В «курятнике на насесте» располагаются куры (на скамейке). На противоположной стороне площадки – нора лисы. Всё остальное место – двор. Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зёрна. По сигналу воспитателя: «Лиса», куры убегают, прячутся в курятнике и влезают на насест, а лиса старается схватить и утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Пойманную курицу лиса уводит в свою нору. Игра возобновляется.

 **«Козлики на мостике»**

Игроки – «козлики» делятся на 2 подгруппы и строятся в колонны – одна напротив другой. Между ними стоит «мостик» - гимнастическая скамейка. 2 козлика из разных команд идут навстречу друг другу по скамейке.  Встретившись, они расходятся, стараясь не упасть в «канаву». Когда пара освободит скамейку – идут следующие игроки. Игроки помогают друг другу сохранять равновесие. Отмечаются самые дружные пары. (Под скамейку положить мат).

**«Сковородка»**

Дети делятся на две команды. Одна команда садится на пол, образуя круг (это сковородка), а вторая становятся в круг (это рыбки). По команде дети (которые сидят) начинают прокатывать по полу мяч (горячее масло), стараясь задеть ноги "рыбок", которые, чтоб не попасться, подпрыгивают. Игрок, которого задели, выходит из игры. Как только всех рыбок выбили, команды меняются местами.

**«Парашют ловушка»**

Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берут парашют (или большой кусок ткани) в руки и поднимают его вверх:

*«Парашют мы поднимаем высоко, высоко.*

*К нам под купол забегайте все легко, все легко*

*Кто под куполом остался, тот в ловушке оказался.* (опускают парашют)

Другая команда забегает и выбегает под купол парашюта. Пойманные, выходят из игры. Игра повторяется 2-3 раза. Команды меняются местами, игра возобновляется.

 **«Гуси-лебеди»**

На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся «гуси». На противоположном краю стоит «пастух». Сбоку от дома логово, в котором находится «волк». Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

*Пастух: Гуси, гуси!*

*Гуси: 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» летят через луг домой, а «волк», услышав «гусей», выбегает, стараясь их поймать. Пойманных «гусей» «волк» уводит в логово.

**«Коза–Дереза»**

В центре зала стоит ребенок в маске козы. Произвольно окружив его, со словами двигаются дети, изображая на голове рожки.

*Коза-Дереза!*

*Не выпучивай глаза!*

*Мы идем к тебе с рогами,*

*Поиграй-ка лучше с нами!*

Дети разбегаются, коза их ловит, (пытается осалить).  Осаленные дети выходят из игры.

**«Воевода»**

 Играющие, по кругу перекатывают мяч рядом стоящему игроку, произнося:

*-Катится яблоко в круг хоровода,*

*-Кто его поднял, тот воевода…*

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч - воевода. Он говорит:

*-Я сегодня воевода.*

*-Я бегу из хоровода.*

Воевода выбивает детей мячом, кого воевода выбил мячом выходит из игры.

 **«Рыбаки и рыбки»**

Игроки – «рыбки» находятся на площадке. Пара игроков берутся за руки, образуют «сеть». По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попалась в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвется или пока не будут пойманы все игроки.

**«Через ручеек»**

Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.  Перебираться можно только по сигналу.

**«Хитрая лиса»**

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом «лисы». По сигналу инструктора дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – «хитрой лисой». Затем дети открывают глаза и хором 3раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, потом всё громче): «Хитрая лиса, ты где?». После третьего раза играющий, выбранный «хитрой лисой», быстро выбегает на середину круга, поднимает руки и говорит: «Я здесь! Все играющие разбегаются по залу», а «хитрая лиса» их ловит (дотрагивается рукой). После того, как «лиса» поймает и отведет к себе в дом 2-3 детей, инструктор произносит: «В круг!» - и игра возобновляется. Если «лиса» не может никого поймать, то выбирается новый водящий.

**«Охотник и зайцы»**

На одной стороне площадки очерчивается место для охотника, назначаемого воспитателем. На другой стороне обозначаются кружками места нахождения «зайцев». В каждом кружке находится по 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, как бы разыскивая следы зайцев, затем возвращается к себе.
Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» выбегают из своих кружков и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперёд. По слову воспитателя «охотник» зайцы бегут в кружки, а охотник, не сходя с места, бросает в них мяч. Тот заяц, в которого охотник попал мячом, считается подстреленным, и охотник уводит его к себе. После двух-трёх повторений игры производится подсчёт пойманных и выбирается другой охотник.

 **«Волк во рву»**

По середине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100 см одна от другой – это «ров». По краям площадки на расстоянии одного – двух шагов от её границы очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком»; остальные изображают «коз».
 Все козы располагаются на одной стороне площадки (дом). Волк становится в ров.
По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит (вправо или влево) в гол рва. Затем воспитатель снова говорит: «Волк во вру», козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров.
После трёх – четырёх перебежек (согласно условию) все пойманные козы возвращаются в свой дом и назначается (выбирается) другой волк (но не из числа пойманных коз).

 **«Не оставайся на полу»**

В различных местах площадки (комнаты), ближе к границам её, расставлены предметы высотой 25-30 см, на которые дети должны взбираться: лестницы со ступеньками, доски, поставленные на возвышение, невысокие ящики, скамейки (не меньше 25 см шириной). Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются в разных местах площадки.
Под удары в бубен дети бегают или прыгают по площадке в зависимости от того темпа и ритма, который даёт воспитатель. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя «лови» все дети взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне.
После того, как игра повторена 2-3 раза, проводится подсчёт пойманных и выбирается новый ловишка.

**«Перелёт птиц»**

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки (комнаты). Они – птицы. На другом конце площадки помещается вышка для лазания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами, пирамида, двойная лесенка.
По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по площадке). По сигналу: «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась», - птицы спускаются с вышки и снова летят.
Воспитатель должен находиться возле приборов для лазанья, чтобы в случае надобности помочь детям.
Если гимнастическая стенка имеет мало пролетов, дети могут влезать на скамейки, на доски, положенные на стулья, или другие приборы для лазанья

**«Снежная королева»**

Выбирается Снежная королева. Дети бегают по всему залу. До кого дотронется Снежная королева, тот считается замороженным. Это ребёнок должен остаться на месте (замереть). Через некоторое время игра останавливается, подсчитывается число проигравших. После небольшой паузы игра возобновляется. Снежную королеву дети выбирают с помощью считалочки.

**«Классы»**

На асфальте нарисованы классики. Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**«Мышеловка»**

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.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА РАВИТИЕ ЛОВКОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6 – 7 ЛЕТ.**

**«Не оставайся на полу»**

В различных местах площадки, ближе к её границам, расположены предметы высотой 25-30 см: скамейки, доски, поставленные на возвышения, ящики и т.д.  Выбирается ловишка. Ему на руку надевают повязку. Дети размещаются на возвышенностях в разных местах. Под удары в бубен дети бегают или прыгают по площадке, в зависимости от того темпа, который даёт воспитатель. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя: «Лови!»- все дети снова взбираются на возвышенности. Ловишка ловит тех, кто не успел взобраться на возвышение. Пойманные дети садятся в стороне. После того, как игра повторяется 2-3 раза, проводится подсчет пойманных, выбирается новый ловишка.

**«Перемени предмет»**

Играющие встают у черты в 2-3 колонны по 4-5 человек в каждой. На другой стороне площадки, против каждой колонны, на стуле лежит один кубик. У детей, стоящих в колоннах первыми,- мешочек с песком. По сигналу воспитателя они бегут к стулу, кладут на него мешочек, берут кубик и бегут обратно. Встав на своё место, они поднимают принесённый предмет вверх. Тот, кто оказался первым, получает флажок. Затем прибежавшие передают принесённый предмет стоящим в колонне, а сами идут в конец. Игра продолжается всегда ребёнку, прибежавшему первым, вручается флажок. Когда все дети пробегут по одному разу, отмечают, в какой колонне флажков больше – эта команда победитель.

**«Утка-гусь»**

Дети держат левой рукой парашют. Водящий ходит по кругу, и гладит того, кто рядом с ним, по голове, приговаривая:

*«Утка! Утка! Утка! Гусь!»*

Как только он выбрал гуся, он должен убегать от выбранного игрока вокруг парашюта. Гусь должен догнать водящего до того, как водящий добежит и сядет на место Гуся. Если водящий успел занять место гуся, то гусь водит.

**«Удочка»**

Дети стоят в кругу. В центре круга – воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку с мешочком по кругу над самой землёй, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги. Время от времени необходимо делать в игре паузы, чтобы дать детям отдохнуть.

**«Охотники и зайцы»**

Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другом - дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на двух ногах, на правой или левой – то как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2-3 мяча). Подстреленных зайцев охотник забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается он не из числа подстреленных.

**«Ловишка с ленточками»**

Играющие становятся в круг, выбирают считалкой ловишку. Все, кроме ловишки, получают цветную ленту, которую закладывают за пояс. Ловишка встаёт в центр круга, по сигналу воспитателя: «Беги» - дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими, стремясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «1-2-3, в круг скорей беги» - дети стремятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

**«Серсо»**

Двое детей становятся друг против друга на небольшом расстоянии (2-3м). один из них бросает в сторону другого кольца, а тот ловит их на палку или руку, когда все кольца брошены, производится подсчёт, после чего дети меняются ролями.

**«Пожарные на учении»**

Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5-6 шагов в 3-4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу воспитателя: «1-2-3, беги!» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны.

**«Будь ловким»**

Дети стоят лицом в круг, у ног у каждого мешочек с песком. Водящий в центре круга. По сигналу, воспитателя дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами. Водящий старается осалить детей, пока они не выпрыгнули из круга. Через 30-40сек воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Выбирают нового водящего из тех, кого ни разу не коснулся ловишка.

**«Дракон»**

Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны. Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит, он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост».

**"Жмурки".**

Водящему завязывают глаза. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки. Они обязательно должны подавать голос, называя водящего по имени, либо крича: «Я здесь». Осаленный игрок меняется местами с водящим

**«Хитрая лиса»**

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим –хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, ты где?» после третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!» все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагиваясь рукой). После того, как лиса поймает и отведёт к себе в дом 2-3 ребёнка, воспитатель произносит: «В круг!»- и игра возобновляется.

**«Два мороза»**

По считалке выбирают двух ловишек. (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос). Морозы стоят в середине площадки справа и слева, остальные дети стоят в начале площадки.  Ведётся диалог:

*Морозы: - Мы два брата молодые, два мороза удалые.*

*-Я мороз – красный нос!*

*-Я мороз синий нос!*

*-Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?*

*Дети: - Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!*

*-Раз, два, три-лови!*

Дети бегут в другой конец площадки, а морозы «морозят» их в середине площадки. «Замороженные» дети уходят с поля. Игра продолжается с новыми морозами.

 **«Классы»**

На земле чертят обычные «классы» из 6-10 клеток (3-5 клетки в 2 ряда), у последней клетки рисуется полукруг – «огонь». Ребенок бросает плоский камешек, плиточку в первую клетку, а затем прыгает в неё на одной ноге. Он должен здесь остановиться, взять камешек и продолжать прыгать до конца. Затем начинают, забрасывая камешек во вторую клетку и т.д.

Играют несколько человек, по очереди. Если ребенку не удалось попасть камешком в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или ребенок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала.

**«Картошка»**

Дети перебрасывают мяч друг другу.  «Картошка» пытается поймать мяч, подпрыгивая вверх. «Картошкой» становится тот, кто не поймал мяч. Если «картошка» поймала мяч, то встаёт и меняется местами с тем, кто бросил мяч. Когда бросающий мяч остаётся один (остальные дети – «картошка»), игра начинается сначала.

**«Краски»**

Играющие сидят на скамейке (можно и на бревне или поваленном дереве). Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит:

Покупатель: Стук, стук.

Продавец: Кто там?

Покупатель: «Вова (Валя)»

Продавец: Зачем пришел

Покупатель: За краской

Продавец: За какой?

Покупатель: За красной (синей, желтой...).

Покупатель называет любой цвет. Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10),и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель ее догоняет. Поймав краску, он отводит ее в условленное место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зеленой и т. д.) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до условленного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока все краски будут куплены.

**«Волк во рву»**

На середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домой», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

**«Платочек»**

Дети образуют круг, становясь лицом к его центру. Выбирается водящий, который берёт «платочек» и начинает бегать по кругу - незаметно подбросить платочек под ноги кому-нибудь из стоящих в кругу, обежать полный круг и коснуться игрока с «платочком». Если ему это удаётся, то игрок садится в центр круга, а водящий продолжает игру. Если игрок замечает подброшенный платочек, он бросается за водящим, стараясь его догнать (но не бежит навстречу с другой стороны). Игрок должен догнать водящего до того, как тот станет на его освободившееся место. Если водящему удаётся стать на место игрока до того, как тот его догонит, он становится игроком, а игрок становится водящим. Если игрок догоняет водящего, водящий садится в круг, все сидящие в кругу игроки возвращаются в круг, а догнавший игрок становится водящим.