

Летнюю работу в ДОУ принято называть оздоровительной. Этим определяется ее основная цель. Важно максимально использовать этот период для укрепления здоровья и отдыха детей.

Трудно представить летние прогулки без игр и развлечений. Ведь ребенок – это маленький «двигатель», «прыгатель», «бегатель». Поэтому, очень важно и необходимо использовать их в организации детской деятельности на участке.

**При организации подвижной игры следует придерживаться следующих правил: ­**

* Правила игры должны быть просты, четко сформулированы и понятны детям той возрастной группы, для которой она проводится:

 - название,

 - четко и понятно рассказать сюжет игры, определить роли,

 - обозначить место для «убегания» ребят;

* Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью;
* Каждый участник игры должен принимать в ней активное участие. ­ Поэтому очень важно, сказать детям, чтобы они двигались в одном направлении;
* В играх должны решаться как двигательные, так и обучающие задачи. ­ Игру нельзя оставлять незаконченной; ­
* Инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным.

**При помощи подвижных игр, организованных на прогулке, решаются следующие задачи:**

* укрепляется и оздоравливается организм детей:
* развиваются морально-волевые качества.

**Преимущества подвижных игр:**

* игра связана с инициативой, фантазией, творчеством;
* стимулирует двигательную активность;
* обеспечивает потребность ребёнка в жизнерадостных движениях;
* развивает координацию движений, ловкость, меткость.

В игре ребенок приобретает новые и уточняет уже имеющиеся у него знания, активизирует словарь, развивает любознательность, пытливость, а также нравственные качества: волю, смелость, выдержку, умение уступать, формируются начала коллективизма. Ребенок в игре изображает то, что видел, пережил, он осваивает опыт человеческой деятельности. В игре воспитывается отношение к людям, к жизни, позитивный настрой игр помогает сохранить бодрое настроение.

 **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**Игра «Я иду, иду, иду»**

Дети встают за ведущим цепочкой. Ведущий идет и произносит следующие слова: «Я иду, иду, иду, за собой детей веду, а как только повернусь, сразу всех переловлю!» Услышав слово «переловлю», дети бегут в безопасное место под названием «город». Это может быть просто свободное место, отделенное от площадки лежащей ленточкой или веревкой, нарисованной чертой. Когда дети убегают, ведущий должен их поймать. Если дети маленькие, ведущий должен сделать вид, что он ловит, но поймать не может.

**Игра «Зайка, догони!» (с морковкой)**

*Выбирается Зайка (ребенок). Он садится на расстоянии 10 м. от детей. Дети говорят слова и показывают движения:*

*«Зайка, зайка – чуткий нос, (показывают нос)*

*Лапки, ушки, чуткий хвост, (показывают ручки, уши, «хвост»)*

*В гости к зайчику пойдем,*

*Под кустом его найдем (подходят к Зайчику)*

*Протяни к нам лапки, Зайка,*

*Мы пойдем с тобой гулять.*

*Угостим тебя морковкой, (угощают морковкой)*

*Ты попробуй нас догнать!»*

Зайчик догоняет детей.

**Игра «Лиса и зайцы»**

Из числа играющих, выбирается Лиса (ребенок). Она садится на расстоянии 10 м. от детей. Воспитатель с детьми произносит слова:

*«Прыгали зайки на лесной лужайке.*

*Прыгали, играли, ушками махали.*

*Расшумелись, разругались, по лужайке разбежались.*

*Вдруг Лиса! Где мой обед?*

*Где зайчата? Нет, как нет!»*

Лиса догоняет зайцев.

**Игра «Снеговик»**

Снеговик (ловишка) сидит на растоянии от детей. Дети подходят к нему со словами:

*«Мы слепили это чудо в пять минут, (имитируют «лепку снежка»),
Как зовут такое чудо, как зовут? (пожимают плечами),
К снеговику мы близко-близко подойдем, (подходят мелкими шагами),
Сделаем низкий мы ему поклон, (наклон вперед),
Не уйдешь ты в лес от нас, не уйдешь (грозят),
Как же ты хорош, как хорош! (гладят рукой),
Раз, два, три, а теперь – лови!*

Снеговик догоняет детей.

**Игра «Серый кот»**

Выбирается ловишка – кот. Дети стоят рядом. Между ними идет диалог:

*«Есть мыши в стогу?
– Есть!
– Боятся кота?
– Нет!
– А я, Котофей, разгоню всех мышей!»*

**Игра «Забавные перебежки»**

Дети стоят на одной стороне площадки, за линией. На другой стороне площадки, на линии находятся игрушки на расстоянии 40-50 см друг от друга. По команде педагога: **«Раз, два, три, беги!»** дети бегут к противоположной линии, берут одну игрушку и возвращаются на исходное место. Дети по очереди называют педагогу игрушку, которую они взяли. Затем педагог вновь раскладывает игрушки на противоположной линии, игра повторяется с установкой детям, взять другую игрушку.

**Игра «Крокодил, догони!»**

Выбирается водящий (Крокодил) и он уходит на некоторое отдаление от других детей. Оставшиеся дети читают стих, сопровождая его показом движений:

*Он огромный (разводят руки в стороны),
Он зубастый (выставив руки вперед одна над другой, изображают пальцами рук челюсти и зубы крокодила),
Он зеленый (похлопывают свое тело ладошками),
Он глазастый (сжимают и разжимают пальцы рук на уровне своих глаз, «моргают»).
Притворился будто спит (ладошки сложены под ушком)
И на нас он не глядит (отрицательный жест указательным пальцем).
Мы тихонько подойдем (медленно идут в сторону водящего, понижая голос)
И его мы позовем (крадутся, тихо произносят слова):
«Хватит, хватит уже спать!
Ты попробуй нас догнать!» (произносят эту фразу с каждым словом всё громче)*

Дети разбегаются, Крокодил их ловит.

**Игра «Весна пришла»**

Водящего «Весну» выбирают по считалке. Дети стоят в кругу, «Весна» в центре круга. Дети проговаривают слова, сопровождая их движениями:

*«Весна пришла – птиц позвала!»показывают на «Весну», делают взмахи руками.
«Весна пришла – тепло принесла!»показывают на «Весну», обнимают соседа.
«Весна пришла – лужи разлила!» показывают на «Весну», выполняют ходьбу на месте с высоким подниманием колена.
«Весна пришла, а нас не догнала!»показывают на «Весну», на себя, покачать указательным пальцем, как маятником.*

«Весна» догоняет детей. Игра заканчивается, когда пойманы 4 игрока.

**Игра «Мышки-шалунишки»**

В норках располагаются мышки-шалунишки. На другой стороне площадки находится двор кота Ведущий говорит слова:

*«Мышки в норочке сидят, мышки в щёлочки глядят (дети изображают подглядывание)
Они видят: хитрый кот дремлет сладко у ворот (кот «дремлет» в обозначенном месте -«дворе»)
Кот ленивый будет спать, мышки выйдут погулять»*

После этих слов «мышки» выскакивают из норки и маршируют вокруг спящего кота, приговаривая:

*«По-гу-ляем у ку-ста,
Не боим-ся мы ко-та-! /шутливо грозят пальчиком /
У кота усищи /"рисуют» и показывают/
Острые когтищи/показывают/
Ох, какой хвостище/показывают/
Крепко спит котище/ показывают/
Заберём наш вкусный сыр,
А потом устроим пир!»*

Кот потягивается и произносит слова:

*«Разбудили вы кота, разбегайся, кто куда!»*

Мышки убегают и прячутся к себе в норку - это круг из веревочки или скамейка.

**Игра «Дудочка и медведь»**

Дети выполняют движения по тексту:

*Как то детки в лес пошли и волшебную дудочку нашли.*

*Если кто на ней сыграет все в лесу вдруг оживает … (дети бегают)*

*Из лесу идет медведь: «Кто в лесу здесь стал шуметь?» (присаживаются и замирают)*

*Снова в лес идет медведь – дудка начинает петь.*

*Славно дудочка играет, все в лесу вдруг оживает (бегают)*

**Игра «Барышни и гусары»**Дети делятся на две группы – группа мальчиков («гусары») и группа девочек («барышни»). Каждая группа встает в шеренгу на расстоянии 3-4 метров друг от друга и берется за руки. Мальчик («гусары») говорят слова:

*«Я надел костюм гусара и шагаю очень браво, (подходят к девочкам шеренгой)
Ведь гусар всегда герой - смелый, умный, удалой!» (идет шеренгой обратно)
Девочки («барышни») им отвечают:
«Вы гусары так красивы - стать, осанка всем на диво, (подходят к мальчикам шеренгой)
Только мы не хуже вас и догоним вас сейчас!» (идут шеренгой обратно)*

После слов «барышни» (девочки) догоняют «гусаров» (мальчиков).

Затем «барышни» произносят слова:
*«Мы маленькие барышни — нам всего пять лет, (подходят шеренгой к мальчикам)
Вырастем и покорим мы весь белый свет!»(идут шеренгой обратно)

А «гусары» им отвечают:
«Вы девицы так красивы - платья, банты всем на диво (подходят к девочкам шеренгой)
Только мы не хуже вас и догоним вас сейчас!» (идут шеренгой обратно)*

После слов «гусары» догоняют «барышень».

**Игра «Воробей»**

Дети встают в круг и говорят слова:

*«Скачет в парке воробей - то правее, то левее,*

*То назад, то вперед, всюду зернышки клюет.*

*А когда свой завтрак съел, очень быстро полетел»*

Все бегут на стульчики

**Игра «Волк, который час?**

Сначала надо отработать с детьми фразу, необходимую для проведения игры. Вопрос: Который час? Ответ: 1 час, 2 часа и так далее. Затем начинаем игру. Для этого все дети выстраиваются в линию около стены. Волк встает по середине оговорённого пространства, спиной к игрокам. Цель волка - поймать кого-нибудь себе на обед.

Правила Дети громко кричат: «Волк, который час?» А волк называет любое время от 1 до 12 часов. Дети делают столько шагов вперед, сколько сказал волк (например: 4 часа - значит 4 шага по направлению к волку). И так продолжается до тех пор, пока волк не решит, что дети подошли к нему достаточно близко, тогда на вопрос: «Который час?» он отвечает: «Есть пора». Дети бегут обратно к стене, откуда пришли, а волк пытается поймать кого-нибудь. Если волк заденет ребенка до того, как тот достигнет стены, он становится новым волком.

**Игра «Птички-синички»**

*Вот в гнезде проснулись птички —
Разноцветные синички.
Тянут крылышки, встают,
Громко песенку поют*

*(«Синички» открывают глаза, встают, поднимают руки, пищат «пи-пи-пи»)*

*Птички, крылья расправляйте,
Поскорее вылетайте,
Корм ищите по полям,
По садам и по лесам.
(дети машут «крыльями», «летают» по группе или залу)

Вот нашли в кормушке крошки,
Поклевали их немножко.
Громко клювики стучат.
-Вкусно!-птички говорят.
(присели на корточки, стучат пальцами по полу-«клюют»)

Осторожнее, синички,
Повнимательнее, птички!
К вам крадется кот Матвей!
Улетайте поскорей!
(«Кот» (взрослый) крадется к детям, «птички» летят в гнездо, кот их ловит.)*

**Игра «Дружилинки»**

Участники образуют два круга, внешний и внутренний, спиной друг к другу. Когда включится музыка, оба круга начинают движение в противоположные стороны. Игра проводится в несколько круговых туров. После того, как музыка выключится, движение останавливается, и участники внешнего и внутреннего круга поворачиваются лицом друг к другу и здороваются разными способами, обозначенными по ходу игры ведущим (например: приветствие наклоном головы, коленями, пяткой, хлопнуть по ладони партнера и т.д.). На последнем круговом туре партнеры повторяют последовательно все движения и называют свое имя. Количество приветствий зависит от количества участников. При проведении последнего кругового тура, если партнеры уже встречались, то им следует обняться. Когда каждый участник познакомится с партнером, он должен слегка присесть, похлопать себя по щекам, широко расставить руки и громко крикнуть: **«Ку!»**

**Игра «Акула»**

Выбирается водящий – он Акула, остальные – морские жители. Акула прячется (сидит на стуле), остальные играют.  Взрослый читает стихотворение, дети выполняют движения.

*В нашем море, вот уж диво,*

*Жизнь спокойна и красива.*

*Счастье и любовь царит,*

*Это знает даже кит. (дети берутся за руки, делают большой круг)*

*Вот карасик в море тихом*

*Огибает волны лихо, (бегают по кругу)*

*Стайка маленьких медуз,*

*Вместе, словно нитка бус. (дети выстраиваются в ряд, крепко прижавшись друг к другу)*

*Рыба-меч и рыба-молот пляшут,*

*Позабыв про голод. (танцуют произвольно в парах, изображая рыб)*

*Резво прыгают дельфины,*

*Выгибая ровно спины. (прыгают на месте «солдатиком»)*

*Тихо плещется волна,*

*Всем защитница она. (останавливаются на месте, руками изображая волны)*

*Но в пещере далеко прячется Акула,*

*И выходит на охоту грозная Акула,*

*Говорит она друзьям, щелкая зубами:*

*«Я сегодня на обед приготовлю …» (выходит Акула, называет любое слово)*

Если ведущий (Акула) говорит что-нибудь съедобное, тогда дети убегают, Акула их догоняет, кого запятнала, забирает к себе. Если несъедобное – дети замирают на месте, Акула смотрит внимательно – кто пошевелится, того хватает.

**Игра «Арбузный переполох»**

Под веселую музыку под стихотворения про арбуз:

*«Посмотрите-ка, арбуз,
Вот забавный карапуз!
Сверху важный, гладкий,
А внутри – то сладкий.
1,2,3, по рукам арбуз беги!»*

Играющие начинают передавать мячи - «арбузы» вправо по кругу. Тот у кого, упал мяч - «арбуз», выходит из игры.

**Игра «Ракета»**

По количеству детей на землю кладутся обручи. Дети произносят слова и «летят».

*«Ждут нас быстрые ракеты для полета на планету.*

*На какую захотим - на такую полетим.*

*Но, в игре один ответ – проигравшим места нет!»*

По сигналу: «Раз, два, три, место в ракете займи!», дети встают в обручи. При следующем проигрывании, количество обручей уменьшается.

**Игра «Барашек»**

Играющие стоят в кругу, а барашек – внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

*«Ты, барашек, серенький, с хвостиком беленьким!
Мы тебя поили, мы тебя кормили.
Ты нас не бодай! С нами поиграй!
Скорее догоняй!»*

**Игра «Медведь и цветы»**

На импровизированной поляне находится медведь, охраняющий цветы. Остальные играющие располагаются на другой стороне площадки. По сигналу водящего, дети, направляясь в сторону медведя и цветов, произносят слова:

*«Ранней весной распустились цветочки, а бурый медведь сторожит их на кочке.*

*Мы маме хотели цветочки нарвать, но сторож-медведь решил нас прогнать".*

Медведь догоняет детей, пытающихся сорвать цветы.

**Игра «А ну-ка, посчитай!»»**

Ребята, а давайте, покажем Ошибке и Единице как мы умеем правильно и очень быстро считать. И для этого сыграем в веселую игру «А НУ-КА, ПОСЧИТАЙ!» Правила ее просты! Вы все по музыкальному сигналу бегаете по залу, когда музыка остановиться, вам нужно построится группами в соответствии с той цифрой, которую я покажу. Всем понятно задание? (дети: «ДА!»). Тогда начинаем!

**Игра «Ну, погоди!»**

На противоположных сторонах площадки отмечаются два «леса». Из числа игроков считалкой выбирается водящий – «Волк». Остальные игроки – «Зайцы» делятся на две группы, каждая из которых находится в своём «лесу». «Волк» находиться посередине площадки. По сигналу - «Ну, погоди!» «Зайцы» должны перебежать на противоположную часть площадки (в другой «лес»). Задача «Волка» поймать (запятнать) как можно больше «Зайцев» прежде, чем те успеют пересечь условную линию. Тот игрок, кого запятнал «Волк», становится его помощником. Игра повторяется 2- 3 раза, после чего выбирается новый водящий – «Волк».

**Игра «Живые бусы»**

В центре игровой площадки стоит водящий. Дети стоят врассыпную по всей площадке и выразительно произносят слова:

*«Таня (имя водящего) бусы порвала, потерялись бусинки!»
Таня (водящий) отвечает:
«Как же я их все найду, ведь они малюсенькие?
Надо (имя ребенка) мне позвать, вместе будем собирать».*

Водящий и выбранный ребенок образуют пару и по сигналу «Раз, два, три – лови!» вместе ловят детей - догоняют игрока и берут его в свою цепочку «собирают бусы». Игра продолжается, пока все «бусинки» не будут собраны.

Правила
Догонять детей после сигнала «Раз, два, три – лови!» Запрещается вырываться от ведущей пары. Если ведущие устали или стало трудно бегать, потому что много детей в цепочке, водящие делают круг и говорят:
«Наши бусы хороши, потрудились от души!» .

**Игра «Веревочка»**

По считалке выбирается водящий, остальные дети делятся на две команды по желанию детей. (Можно разделить на мальчиков и девочек). Каждая команда берет в руки веревку и становится в круг. По сигналу колокольчика, водящий показывает карточку с фигурой или цифрой. Игроки должны построить эту фигуру или цифру, держась руками за веревочку.

**Игра «Растяпа»**

Игроки становятся по кругу попарно друг за другом. Один человек остаётся без пары, он водящий. Он становится в центр круга. Когда играет музыка (это может быть балалайка, гармонь, или другой музыкальный носитель) – внутренний круг пляшет вместе с ведущим, стоящим в центре, а наружный стоит на месте. Как только музыка прекращается, все танцующие, не исключая водящего, прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару. Тот, кто остался без пары – «растяпа», он становится в центр круга и считает: *«*Раз, два, три!*»,* а остальные говорят хором: **«Растяпа ты!».** После этого играет музыка, и внутренний круг пляшет вместе с «растяпой» - музыка смолкает, танцующие становятся за спины стоящих, и всё повторяется.

**Игра «Пингвины и медведь»**

Игроки идут по кругу друг за другом и произносят:

*«Шли пингвины по тропинке,
По прозрачной тонкой льдинке.
Шли вразвалку,
Шли вприпрыжку.
А за ними—белый мишка»*

Ведущий (воспитатель или ребенок) *«Не успели рассмотреть, вдруг бежит (имя ребенка) медведь!»*Пингвины убегают от медведя.

**Игра «Птички и дождик»**

Воспитатель раздает детям шапочки с изображением птиц, уточняет, у кого какая, и объясняет: «Все должны слушать слова по ходу игры и выполнять названные действия».

*-*Птички летают! (дети бегают по площадке, клюют зернышки, пьют водичку, опять улетают.)
*-****Вдруг налетает злой ветер, завыл, зашумел****(дети изображают как дует ветер!)
-*Закапал частый дождь, застучал по крыше *(дети изображают, как капает дождь.)
-*Прячьтесь, птички от дождя!*(дети разлетаются по своим домикам – в обручи или круги.)
-*Дождик прошел, и опять все птички полетели, радуются хорошей погоде.

**Игра «Ежик»**

На игровой площадке на расстоянии 2-3 м друг от друга раскладывают обручи желтого, синего и красного цвета. Ребята выбирают себе цветной «ключик» от домика-обруча соответственно желтого, синего или красного цветов. Считалкой выбирают «Ёжика». Дети с цветными ключиками стоят в обруче-домике определенного цвета, а "Ежик" на противоположной стороне площадки "спит". Воспитатель читает текст:

***«Ёжик спит, ёжик спит, носиком сопит.
А мы с вами погуляем и немного поиграем.
Мы сейчас похлопаем, похлопаем,
Ножками потопаем, потопаем и ёжика разбудим
Ёжик просыпайся и деток догоняй!»***Дети выходят из обручей, встают в круг и в соответствии со словами выполняют действия: хлопают, топают. «Ёжик» просыпается и догоняет деток.

**Игра «Поваренок»**

По считалке играющие выбирают «поваренка». Он садится на стульчик на расстоянии 10 метров от играющих. Остальные игроки медленно подходят к нему словами:

*«Повар, повар, поваренок, ты готовишь аж с пеленок!
Слопал гору пирожков (поднимают руки вверх),
Посмотри теперь, каков? (разводят руки в стороны)
Надул щёки (надувают щеки), рассердился (топают ногой, руки сжимают на груди),
В пузырь мыльный превратился! (кружатся вокруг себя)
Сидит муха на носу - ест с тобою колбасу, (показывают на нос)
Колбаса усохнет, поваренок - лопнет! «(грозят пальцем)*
После слов детей «поваренок» отвечает:
«Ах, вы, дразните меня?
Догоню сейчас вас я!» (догоняет детей)

 **НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

**Игра «Ручеек»**

Каждая команда детей встает парами в колонну друг за другом. Дети берутся за одну руку и образуют «воротики». На расстоянии 10 м. напротив каждой команды ставятся конусы. По музыкальному сигналу последняя пара детей проходит в коридор из «воротиков» и встает первой парой. Далее следующая последняя пара выполняет тоже действие, двигаясь таким образом вперед до конусов.

**Игра «Льдинки, ветер и мороз»**

Дети хлопают в ладоши и приговаривают слова: «Холодные льдинки, прозрачные льдинка сверкают, звенят – дзинь, дзинь!». На каждое слово «дзинь, дзинь» дети хлопают в ладоши, по коленям, в ладошки друг друга. По сигналу: «Ветер!» - бегут по площадке. По сигнал: «Мороз!» - строятся каждая группа ребят в свой круг.

**Игра «Отбивка оленей»**

Выбираются три «пастуха». Они встают в круг. У них в руках мячи. Дети вне круга - это «олени». По сигналу «Раз, два, три - отбивку начни!» «олени» бегут по кругу, а «пастухи» по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считаете пойманным, отбитым от стада.

**Игра «Рыбаки и рыбки»**

Команда ребят делится на «рыбаков» и «рыбок». Дети «рыбаки» встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. А дети «рыбки» стоят за кругом. По музыкальному сигналу «рыбки» начинают «плавать» - бегать из круга в круг. Музыка остановилась – «рыбаки» опускают руки – ловят «рыбок». Кого поймали, те становятся «рыбаками» и встают в круг.

**Игра «Журавли-журавли»**

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, вы летите высоко». Все играющие летят под музыку. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайтесь веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: « Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

**Игра «Уголки»**

По четырем углам зала лежат по два обруча, в них двое детей – «хозяева». В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит  в каждый угол и задает каждому вопрос:
«Хозяйка, можно баню истопить?
 1 играющий отвечает: «Моя баня занята».
 2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»
 3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»
 4 играющий отвечает: «Воды нет»
Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: «Раз, два, три – беги!». За это время «хозяева» быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный обруч.

**Игра «Сеть, да рыбы»**

Участники игры делятся на две команды. По жребию определяют кому быть «рыбой» кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть»- берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. «Рыбы» как им положено заходят в «сеть»- внутрь круга. Побывав там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто- нибудь из команды «ловцов» кричит: «Веркко!» («Сеть!»). Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «Ловцы» сразу же сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывающих рыб. Пойманные рыбы становятся «сетью».

**Хороводная игра «Аист»**

На болоте у дороги ходит аист длинноногий (дети идут по кругу с высоким подниманием колена, «аист» в центре круга делает то же самое).

*На одной ноге стоит, лягушаток сторожит (все встают на одну ногу, замирают)*

*Аист, аист, не зевай! Лягушат лови, давай!*

На слово «давай» «аист» начинает пятнать «лягушат».

**Игра «Охотники и соколы»**

Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только инструктор подаст сигнал: «Соколы, летите!», участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде, чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

**Игра «Дедушка Водяной»**

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Выбирается водящий - «водяной». Он садится на «корточки» в центре круга и закрывает глаза.
Игроки идут по кругу и произносят слова:

*«Дедушка-водяной, что стоишь ты под водой?
Выйди хоть на час и поймай кого из нас?»*

Затем произносят «ночь» и приседают, а «водяной» встает и идет в любую сторону, пытается кого-то поймать. Поймав игрока, «водяной» пытается угадать, кто это мальчик или девочка. Если «водяной» угадывает, то становится на его место, а угаданный игрок становится «водяным». Если нет, то продолжает выполнять роль дальше.

**Игра «Юрта»**

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам зала. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

*Мы, веселые ребята,*

*Соберемся все в кружок.*

*Поиграем, и попляшем,*

*И помчимся на лужок.*

Бегут. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**Игра «Дударь»**

Выбирают "Дудар", ходят по кругу, взявшись за руки, и поют. Пропев песню, спрашивают:

*Дударь, дударь, дударище.*

*Дударь, дударь, дударище.*

*Старый, старый старичище*

*Его..под колоду, его под гнилую.*

*-Дударь, дударь что болит?*

Рука (нога, уши, голова, спина, пятка соседа, нос соседа и т.д.) Все находящиеся в хороводе берутся за "больное" место и опять идут по кругу с песней, которая повторяется 3-4 раза. Когда в очередной раз у "Дударя" спрашивают: "Что болит?", он отвечает: "Здоров. Вас ловлю!" Кого  поймает, тот становится на его место.

**Игра «Пирог»**

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

*Да экий он высокинький,*

*Да экий он широкинький,*

*Да экий он мякошенький,*

*Режь его да ешь.*

Во время пения при словах «высокинький» поднимают руки вверх, «широкинький» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Правила Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов».

**Игра «Липкие пеньки»**

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся пеньками.

 **ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

**Игра «Сердитый гусь»**

Из числа детей выбирается Гусь. Дети произносят слова, гусь выполняет движения по тексту. В конце догоняет.

«*Вот большой сердитый гусь. Очень я его боюсь!
Защищая пять гусят, щиплет больно он ребят (подходит и «»щиплет»)
Громко гусь шипит, гогочет, защипать ребяток хочет!
Гусь уже идет на нас! Убегайте все сейчас!*

**Театральная игра «Туча»**

Выбирается ловишка – это Солнышко. Он стоит поодаль от ребят. Дети встают в круг и цепляются за плечи друг друга. Воспитатель произносит слова – дети выполняют действия:

*«Туча по небу плывет, И грозу с собой несет.*

*Ба-ба-бах! Гроза идет!*

*Ба-ба-бах! Слышны удары! (хлопают в ладоши)*

*Ба-ба-бах! Грохочет гром! (топают ногами)*

*Ба-ба-бах! Нам страшно стало!*

*И все скорее в дом! И грозу мы переждем (бегут на скамейки)*

*Показался солнца лучик.*

*Солнце вышло из-за тучи (выбегает Солнышко, кружится)*

*Можно прыгать и смеяться.*

*Тучи черной не бояться! (дети бегают вокруг Солнышка. Солнышко из ляпает)»*

**Игра «Ленивый кот»**

Из числа детей выбирается Кот. Он садится на стул на расстоянии 10 м. от ребят и показывает движения по тексту:

*«Жил кот Василий. Ленивый был кот!*

*Острые зубы и толстый живот.*

*Очень тихо всегда он ходил.*

*Громко, настойчиво кушать просил,*

*Да чуть по тише на печке храпел-*

*Вот Вам и все. что он делать умел»*

*Когда наш Василий спал, происходило вот что …*

*«Мыши тихо вышли из норки,*

*Громко хрустя, съели хлебные корки,*

*Потом, чуть по тише, смеясь над котом,*

*Они ему хвост завязали бантом.*

*Василий проснулся, внезапно громко чихнул,*

*К стене повернулся и снова заснул.*

*А мыши лентяю на спину забрались,*

*До вечера громко над ним потешались»*

**Мимическая игра «Эмоции»**

Дети выражают свои эмоции со словами текста:

*«Волшебной палочкой вращаю,*

*Всех вас в гномов превращаю.*

*Гномы, в зеркало вглядитесь,*

*Все как один развеселитесь! (дети изображают радость, веселье)*

*Ну-ка, хватить веселиться,*

*Нужно всем вам разозлиться! (дети изображают злость)*

*Ну, нельзя же вечно злиться,*

*Предлагаю удивиться! (дети изображают удивление)*

*А такое развлечение:*

*Покажите огорчение. (дети изображают огорчение)»*

**Игра «Мы охотимся на льва»**

Дети становятся в круг и считалкой выбирают ребёнка, который будет исполнять роль льва (надевают на голову маску льва). Дети руками ударяют о колени и произносят слова:

*«Мы охотимся на льва,
Не боимся мы его,
А что же у нас там?
А там у нас болото.
Над ним не пролетишь,
Под ним не проплывёшь.
А надо напрямик-шлёп, шлёп, шлёп.
(Имитируют ходьбу по болоту)
Мы охотимся на льва,
Не боимся мы его,
А что же у нас там?
А там у нас море,
Над ним не пролетишь,
Под ним не проплывёшь,
А надо напрямик – Буль, Буль-буль.
(выполняют махи руками)
Мы охотимся на льва,
Не боимся мы его,
А что же у нас там?
А там у нас пещера,
Над ней не пролетишь,
Под ней не проплывёшь.
А надо напрямик.
Что это?
Грива-хвост-зубы
Берегитесь, это лев!!! (дети разбегаются, а лев ловит)***Игра «Кто как ходит»**

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке.

Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок-Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

 **МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ:**

«Вышли мышки на опушку»

«Веселая мышка»

«Вот собачка Жучка»

«День и ночь»

«Мышки и кот»

«Солнышко и дождик»

«Барбос и птички»

«Волшебный платок»

«Воронята»

«Дождик и гром»

«Игра с Мишкой»

«Шел охотник»

«Паровоз Букашка»

«Вышла курочка гулять»

«Цыплята и ястреб»

«Лягушки и цапля»

«Воробушки и автомобиль»

«Лютики-ромашки»

«Бабочки»

«Золотые ворота»

 **ИГРО-ТАНЦЫ:**

«Автобус»

«Ку-ку»

«Самолеты»

«У оленя дом большой»

«Помогатор»

«Антошка»

«Да, да, да сказала голова»

«Двигайся-замри»

«Стирка»

«Вперед четыре шага»

Наш крокодильчик – просто класс!»

«Бим-бам-бом»

«Ищи»

«Карапузы»

«Тетя Весельчак»

«Поезд Антошка»

«Помахали ручкой маме»

«Мы ногами топ, да топ»