**Подвижные игры на свежем воздухе**

"ВОДЯНОЙ".

Водящий стоит в кругу с закрытыми глазами. Играющие идут по кругу со словами:

"Водяной, водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку

1, 2, 3".

Круг останавливается. "Водяной" указывает рукой на одного игрока и подходит к нему не раскрывая глаз. Его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза от-крывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются ролями, и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

"БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ".

Все играющие - "белки", они должны стоять около дерева и дер-жаться за него. Между деревьями бегает "собака" - водящий. "Белки" пе-ребегают от дерева к дереву, а "собака" должна поймать кого-нибудь или другой вариант: "собака" должна занять место одной "белки".

"МИГАЛКИ".

Все игроки стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнёра. Он должен посмотреть в глаза одного из стоящих в кругу игроков и подмигнуть ему. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому, что игрок, стоящий за ним, может удержать его. Если он успеет сделать это, все остаются на своих местах. Если же игрок успевает убегать, то ос-тавшийся без пары игрок сам становится водящим.

"САЛКИ".

Выбирается один водящий, который должен догонять и осаливать игроков. Осаленный игрок тоже становится водящим, при этом он должен бегать и держаться одной рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Победителем становится тот, кого не поймали водящие игроки.

"ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА".

Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник - "голова", "последний - хвост" дракона. Голова должна дотронуться до него.

"ШКОЛА РАЗВЕДЧИКОВ".

(Мини- зарничка)

Один из участников - командир (ведущий), остальные "разведчики". Командир перед началом игры даёт команду построиться в линейку и знакомит детей с теми заданиями, которые они должны будут выполнить.

"ПАРАШЮТИСТЫ" - дети стоят на бревне, приседают, затем подни-мают руки вверх, встают и прыгают с бревна.

"ЧУЖОЙ ПАТРУЛЬ" - Чтобы избежать неприятеля все прячутся за деревьями и кустами и бесшумно передвигаются определённое ведущим расстояние.

"ПОГОНЯ" - разведчики спасаются от неприятеля, превращаются в зайчиков, скачут. За ними гонятся собаки, дети тоже становятся соба-ками, громко лают, рычат, прогоняют чужих собак.

"ВОЗВРАЩЕНИЕ" - разведчики успешно выполнили задание и возвраща-ются домой. Сначала они плывут по реке (изображают греблю на лод-ках), затем летят на самолёте и выбирая место для посадки устраива-ются на "аэродроме".

"ЖМУРКИ С КОЛОКОЛЬЧИКОМ".

Водящему закрывают глаза. Кто-то из участников крутит его на месте. При этом можно произнести скороговорку: - "На чём стоишь?" -"На мосту". - "Что ешь?". "Колбасу". - "Что пьёшь?". -"Квас". - "Ищи мышей, а не нас".

После этих слов дети разбегаются по комнате. "Жмурка" на ощупь должен отгадать, если кого-нибудь поймает.

"ЛИПУЧКА".

Участники игры бегают по команде взрослого. Двое водящих, дер-жась за руки, пытаются поймать убегающих участников игры. При этом они приговаривают: "Я липучка - приставучка, я хочу тебя поймать!". Каждого пойманного участника "липучки" берут за руку, и он тоже вместе с ними становится водящим. Затем к ним присоединяется четвёртый игрок и т.д.

"КЛЕЕВОЙ ДОЖДИК".

Дети встают друг за другом в шеренгу. Каждый участник держится за плечи впереди стоящего. В таком положении, "змейкой", они преодо-левают различные препятствия, выполняют задания ведущего,

НАПРИМЕР:

- Прейти через кочку

- Пройти через бревно

- Перепрыгнуть через лужу

- Обогнуть " широкое озеро " <

При выполнении заданий дети не должны отцепляться друг от друга.