**Подвижные игры на свежем воздухе**

"РЫБАЧОК И РЫБКИ".

На площадке чертится большой круг. Один из играющих - "рыбачок", находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: "Рыбачок, рыбачок, поймай нас на крючок".

На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга.

"НАЙДИ ПЛАТОК".

Все участники встают в круг. Выбирается водящий, он становится в центре круга. Одному из играющих даётся в руки маленький платок. Он его передаёт другому, стоящему рядом, но так, чтобы не заметил водящий. У кого водящий заметит платок, тот и становится водящим.

"КОТ ИДЁТ".

Для игры очерчивается площадка, в углу которой отмечается "дом кота", а по сторонам - "норы мышек". Роль кота играет ведущий. Игра начинается с присказки, которую произносит учитель:

Мышки, мышки, выходите,

Поиграйте, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот-злодей!

"Мышки" вылезают из "норок", бегают, прыгают, повторяют хором слова:

Тра-та-та, тра-та-та

Нет усатого кота!

Но вот учитель подаёт сигнал: "Кот идёт!". Все мышки должны за-мереть и не двигаться. "Кот" обходит "мышей" и забирает к себе в дом тех, кто пошевелился. Смелые "мышки" за спиной кота могут шевелиться, но должны замереть, как только кот повернётся в их сторону. Учитель говорит: "Кот ушёл!" и мышки снова оживают.

"ПЛАТОЧЕК \_ ЛЕТУНОЧЕК".

Выбирается водящий, он считает: 1, 2, 3! - все участвующие в игре разбегаются в разные стороны. У одного из них в руке платочек, завязан-ный узелком. Водящий старается догнать игрока, у которого в руках на-ходится платок и запятнать его. Играющие на бегу могут перебрасывать платок друг другу. Если платок упадёт на землю, то игра прекращается. Она продолжается вновь, как только платочек поднимут с земли.

"АЙСБЕРГИ".

Ведущий рисует на асфальте три круга разной величины (большой, средний, маленький) или раскладывает на полу ватманы, чтобы в них могли поместиться все участники игры. Все игроки свободно и хаотично движутся по площадке. По команде ведущего "Айсберги" все должны поместиться на выделенном пространстве. Кто заступает на край, тот вы-бывает из игры. Во время продолжения игры доступная площадь посте-пенно сокращается, в конце остаётся самый маленький круг.

ЦВЕТА

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь ( предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

КОСМОНАВТЫ

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

"ПОЙМАЙ ВОРОБЫШКА".

Дети становятся в круг, выбирают "воробья", "кошку". "Воробей" в кругу, "кошка" - за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать "воробья". Дети не пускают.

"ЗАЙМИ ДОМИК".

Дети разбиваются на пары, берутся за руки - это домики. Группа детей - птички, их больше, чем домиков. Птички летают. "Закапал дождик", птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-"домиками".

САНТИКИ

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние… За этом время играющие выбирают, кто будет "показывающим". Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т.д.) Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова "Сантики-фантики-лим-по-по". В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играют 2 команды. 1 должна расколдовать "замок", а 2 - помешать им в этом. "Замком" может служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота - дворе ребят из 2-ой команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Иигроки, которые должны расколдовать "замок" по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к лавным воротам. И задачи - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

БЕРЕГ И РЕКА

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями "река", а по краям - "берег".Все стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ", все выпрыгивают на "берег".

ЕХАЛ ЦАРЬ ПО ЛЕСУ

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу Нашел себе принцессу - 3 р Давай с тобой попрыгаем - 3 И ножками подрыгаем - 3 Мы ручками похлопаем - 3 И ножками потопаем - 3 Давай с тобой покружимся - 3 Ну, а потом подружимся - 3

КАПКАНЧИКИ

Четыре играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы "захлопываются", т.е. капканы опускают руки. Те, кто попался в капан, образуют пары и тоже становятся капканами.

Рассчитать на 1-ый и 2-ой. Первые номера встают в круг, поднимают руки и говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз - прощается

Второй раз - запрещается

А на третий раз - не пропустим вас.

Остальные бегают цепочкой под руками по кругу. (круг может двигаться)

НЕВОД

Двое или трое играющих берутся за руки, образуя "невод". Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб". Если "рыбку" поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью "невода".