**Картотека подвижных игр**

**(средняя группа)**



                                   **Пилоты**

   Дети разделены из 3—4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, — это аэродромы. По сигналу воспитателя «пилоты, готовьте самолеты к полету» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются), заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводят руки в стороны) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя на посадку. После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4—5 раз.
***Указания.*** В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

                     **Цветные автомобили**

    Дети стоят вдоль стен комнаты. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого или зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к играющим, в руках у него З флажка соответствующих цветов. Он поднимает 1 из флажков (а можно 2 или все 3), дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется 4—6 раз.
***Указания.****У*воспитателя может быть и красный флажок. Неожиданно он поднимает его — все автомобили по этому сигналу должны остановиться.
                                         **Птички и кошка**

 На земле обозначается круг (диаметром 5—б м). В центр становится выбранный воспитателем ребенок — это кошка, остальные дети находятся за кругом — они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2—З птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 4—5 раз.
***Указания.*** Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще 1 кошку.

 **У медведя во бору**

   На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой — обозначается дом, в котором живут дети. Педагог выбирает медведя, который должен сидеть в берлоге. Когда воспитатель скажет: «Идите, дети, гулять!» — дети выходят из дома и идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т. п. (наклоняются, выпрямляются, производят другие имитационные движения). Они произносят хором:
У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидят
И на нас рычит.
После слова «рычит» медведь начинает ловить детей, убегающих домой. Тот, кого медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией дома детей нельзя ловить.
После того как медведь поймает нескольких играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3—4 раза.
***Указания.*** Может быть другой вариант игры — с двумя медведями.

                             **Найди себе пару**

    Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого- либо из основных цветов. По сигналу — удару в бубен, хлопку — дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу — нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» — дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:
Петя, Петя, не зевай,
Быстро пару выбирай.
Затем по сигналу все снова разбегаются по площадке. Игра повторятся 5—б раз.

***Указания.*** В игре может участвовать нечетное количество играющих; тогда в нее включается воспитатель. У педагога должны быть флажки всех цветов; при повторении игры он меняет их у нескольких детей. Играющие должны выбирать себе по сигналу разные пары.

                                           **Лошадки**

 Дети делятся на 2 равные группы. Одни изображают лошадок, другие — конюхов. (У конюхов в руках вожжи.) На одной стороне площадки (это луг) очерчивается конюшня, где находятся лошадки. На другой — место для конюхов.
Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!. По этому сигналу конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей. (Каждый выбирает себе лошадь по собственному желанию или по указанию педагога.)
Запряженные лошадки выстраиваются друг за другом и по сигналу едут тихо, бегут рысью или вскачь. На слова воспитателя «Приехали, распрягайте лошадей!»
конюхи останавливают лошадок, распрягают и отпускают пастись на луг, а сами возвращаются на свои места. Лошади спокойно пасутся на лугу, щиплют траву.
По сигналу «конюхи, запрягайте лошадей» каждый конюх ловит свою лошадку, которая убегает, увертывается от него. Когда все лошадки будут пойманы и запряжены, пары выстраиваются друг за другом, и игра возобновляется. Игра повторяется З—4 раза, после чего воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню, пусть они отдохнут!» Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их.
***Указания.*** В игре следует чередовать бег с ходьбой и равными видами подскоков. Игру можно разнообразить, предлагая разные сюжеты поездок: скачки, поездку в лес
 за дровами и т. п. Если какую-нибудь из лошадок конюх долго не может поймать, воспитатель и другие конюхи помогают ему.

**Ловишки**

    Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине. По сигналу «раз, два, три... лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирают другого водящего.
*Указания.*Можно использовать другие варианты - игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли, «Ловишки в кругу» и др.

                        **Зайцы и волк**

    Играющие изображают зайцев, кто-то из детей — волк. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе домики. Волк прячется на противоположной стороне — в овраге.
Воспитатель произносит:
Зайки скачут скок, скок, скок
На зеленый на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.
В соответствии с текстом зайцы выпрыгивают из домиков, разбегаются по площадке, то прыгают на двух ногах, то присаживаются и щиплют травку. Как только воспитатель произнесет слово «волк», волк выскакивает на оврага и бежит за зайцами, стараясь поймать их (коснуться). Зайцы убегают в свои домики, где волк их уже не может ловить. Пойманных зверюшек волк уводит к себе в овраг. Игра возобновляется. В зависимости от предварительной договоренности, после того как волк поймает 2—З зайцев, на роль волка выбирается другой ребенок. Игра повторяется 3—4 раза.
***Указания.*** Каждый заяц занимает только свой домик. У зайцев может быть и общий дом. Вначале волка может изображать воспитатель.

                                      **Лиса в курятнике**

    В курятнике на насесте, располагаются куры (дети стоят па скамейках, расставленных по одну сторону площадки). На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Остальная часть площадки — двор. Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу воспитателя «лиса» куры убегают, прячутся в курятник и взлетают на насест, а лиса старается схватить и утащить (осторожно, слегка касаясь) замешкавшуюся курицу. Пойманную добычу она уводит в свою нору. Игра заканчивается, когда лиса поймает условленное число кур. Игра повторяется 4—5 раз.
***Указания.*** Насестом могут служить различные предметы: стулья, кубы и т. д.

                               **Зайка серый умывается**

    Все играющие образуют круг. Выбранный зайкой становится в середину. дети произносят:

Зайка серый умывается,             Вымыл хвостик,

Видно в гости собирается.         Вымыл ухо,

Вымыл носик,                              Вытер сухо!

Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он скачет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот, к кому подойдет зайка, прыжками отправляется на середину круга. Игра повторяется 5—6 раз.
***Указания.*** В кругу могут находиться и несколько заек — 4—5. Они одновременно выполняют игровое задание.

                            **Пастух и стадо**

   Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Рано – рано по утру                       А корова в лад ему

Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»            Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется 2—3 раза.
***Указания.*** Для игры нужна достаточно просторная площадка, дети не должны сбиваться в одно место.

                            **Перелет птиц**

    Стаи птиц собирается на одном краю площадки (дети стоят врассыпную), напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу воспитателя «полетели» птицы разлетаются по площадке, расправив крылья в помахивая ими. По сигналу «буря» птицы летят к деревьям (залезают на стенку). Когда воспитатель говорит: «Буря прошла!» — птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать. Игра повторяется 3—4 раза.
***Указания.*** При спуске с гимнастической стенки нельзя спрыгивать. Если стенка имеет мало пролетов, надо включать в игру не всех детей сразу. Вместо стенки можно использовать скамейки, стулья и другие предметы.

                             **Подбрось-поймай**

    Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый держит в руках мяч. По сигналу воспитателя «начинай» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.
***Указания.***Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ловят мячи, а другие считают, или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания. Можно ввести и элемент соревнования: кто подбросит и поймает мяч большее число раз? Можно включить и такие усложнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

                                 **Сбей кегли**

    Играющие становятся за линию, в 2—3 м от которой напротив каждого поставлены кегли. В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлению к кеглям, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие кегли. Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз кегля была им сбита.
***Указания.*** Надо разнообразить игровое задание: прокатить мячи правой, левой и двумя руками, ногой.

                                            **Мяч через сетку**

    Небольшая группа играющих (2—8) становится по обе стороны сетки (натянута на высоте поднятых вверх рук ребенка), на расстоянии не менее 1—1,5 м. Затем дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Так, если играющих четверо или более, то 1 ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший перебрасывает его одному из соседей, а тот возвращает мяч за сетку.
***Указания.*** Играющие бросают мяч через сетку по условиям игры определенным способом (двумя руками снизу или из-за головы). Команды соревнуются между собой: воспитатель или один из детей подсчитывает, на какой стороне мяч больше падал на землю.

**Школа мяча**

   Играющие выполняют ряд заданий: подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; ударить мячом о землю и поймать его двумя руками; ударить мячом о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мячом о стену и поймать его двумя руками; ударить мячом о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками; ударить мячом о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Вдвоем один ударяет мячом о стену так, чтобы он отскочил в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

                                               **Кольцеброс**

     Игра состоит в набрасывании колец (диаметром 15—20 см) правой и левой рукой на палочки 30—40 см длиной, укрепленные вертикально на подставке в виде квадрата, треугольника и др. Задача состоит в ток, чтобы с заданного расстояния (1,5—2 м) набросить возможно большее количество колец (из 3—5). В игре одновременно участвуют 2—3 ребенка. Они по очереди набрасывают одинаковое количество колец, подсчитывая, кто сколько набросил.
***Указания.*** Желательно иметь кольца разного цвета. Каждый ребенок действует с кольцами одного цвета, и оба игрока могут бросать кольца одновременно.

                                         **Найди, где спрятано**

    Дети стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель показывает флажок, говорит, что спрячет его, дети поворачиваются лицом к стене. Воспитатель прячет флажок и говорит: «Пора». Дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто первым найдет флажок, прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3— 4 раза.
***Указания.***Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь.

                                      **Найди и промолчи**

 Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок. Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок. Игра повторяется 3—4 раза.
***Указания.***Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платок, не только не должен брать его, но и показывать вид, что заметил спрятанное.

                                           **Кто ушел?**

дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5—6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Воспитатель говормт: «Отгадай, кто ушел?» Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4—5 раз.
***Указания.*** Дети не должны подсказывать. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий должен заметить, что все остались на местах.

                                             **Прятки**

Воспитатель назначает водящего. Тот становится около педагога или в другом обозначенном месте и закрывает глава, а играющие прячутся. Водящий говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать!» Обнаружив ребенка, он называет его по имени. Ребенок выходит из своего укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдет пятерых детей, педагог собирает всю группу и назначает на эту роль другого ребенка.
***Указания.*** Водящему не разрешается подсматривать.

                                      **Воробышки**

   Посередине площадки чертят две линии (или выкладывают шнуры) на расстоянии 2—З м друг от друга. Это — дорожка, с одной стороны от которой поле, с другой — луг. Воробышки (дети), махая руками, как крыльями, свободно летают над полем. По сигналу воспитателя они спускаются на поле и прыгают на двух ногах по дорожке к лугу. Когда все дети окажутся по другую сторону дорожки, воспитатель разрешает им летать над лугом, не перелетая дорожку. Игра повторяется З—4 раза. В конце воспитатель отмечает лучших воробышков.

                                    **Достань мяч**

   Воспитатель подвешивает на площадке в нескольких местах мячи в сетках. Дети поочередно подходят подпрыгивают, стараясь коснуться мяча двумя руками (прыгать можно с места или слегка разбежавшись).

 **На одной ножке по дорожке…**

    Дети встают по краю площадки. Воспитатель предлагает им допрыгать до середины площадки на правой ноге (З—4 м). Обратно дети бегут. Затем прыгают на другой ноге.

**Зайцы и волк**

 Одного из играющих выбирают волком. Остальные — зайцы. На одной стороне площадки зайцы устраивают домики (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк — на другом конце площадки (в овраге). По сигналу воспитателя зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!» волк выбегает из оврага и ловит зайцев (стараясь коснуться их). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра возобновляется. После того, как поймано 2—З зайца, выбирается другой волк.

**Быстро в домик**

 Гимнастические скамейки — домики — расположены на одной стороне площадки. Воспитатель говорит:
«Идите гулять». Дети спрыгивают со скамеек и разбегаются по площадке По сигналу воспитателя «Быстро в домик!» они должны быстро встать на скамейку. Игра повторяется 4—5 раз.

                                  **Спящая лиса**

 Выбирают лису. Она уходит в угол площадки (нору) и крепко засыпает (закрывает глаза). На противоположной стороне площадки, за чертой — дом зайцев. Они резвятся на площадке, бегая в разных направлениях. Через некоторое время воспитатель говорит: «Лиса проснулась!» Все дети, спасаясь от лисы, бегут в свой дом. Лиса догоняет их, стараясь дотронуться рукой. Пойманных лиса отводит в нору. Когда в норе окажется 2—3 ребенка, выбирается новая лиса. Игра повторяется со всеми детьми. В конце воспитатель отмечает самую ловкую лису.

                                  **Самолеты**

 Дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются в полет. Игра продолжается 2—3 мин.

                           **Добеги до предмета**

 Воспитатель называет предмет на площадке, до которого нужно добежать. По команде дети бегут и шагом возвращаются обратно. Затем воспитатель называет другой предмет. Игра повторяется 3—4 раза. Воспитатель отмечает тех, кто во время бега не задевал товарищей.

                             **Кто добежит быстрее?**

 Дети стоят вокруг воспитателя. Воспитатель показывает детям дерево (беседку, место на дорожке) на расстоянии 20 м от детей и говорит: «Кто добежит быстрее?». Дети бегут до указанного места и шагом возвращаются к воспитателю. Пробежка повторяется 2—3 раза до нового места. В конце воспитатель отмечает самых быстрых.

                                       **Ловишки**

 Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три Лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Когда детей поймано 3—4 ребенка, выбирается новый ловишка. Игра повторяется 3—4 раза.

**Ловишки с домами**

Выбирают ловишку. Он становятся в центре площадки. По сигналу воспитателя дети разбегаются, а ловишка их ловит (дотрагивается рукой). От ловишки можно спастись в домике (встать на скамейку, доску, забраться на лестницу. Когда будет поймано 3—4 ребенка, выбирают нового ловишку. Игра повторяется 4—5 раз. В конце отмечаются лучшие ловишки и дети, которые ни разу не были пойманы.

                                  **Птички и кошка**

 Воспитатель чертит или выкладывает шнуром большой круг. В центр круга встает водящий — кошка. Остальные дети располагаются за кругом. Они — птички. Кошка засыпает (закрывает глаза), птички по сигналу воспитателя впрыгивают в круг, летают там, присаживаются, клюют зерна.
После слов воспитателя: «Кошка проснулась» — птицы убегают за
круг, а кошка ловит их. Пойманных птичек кошка отводит
середину круга. Воспитатель подсчитывает их. Игра повторяется с
другой кошкой.

                                  **Лиса и птицы**

Дети (птицы) на скамейках, бревнах, пеньках и других снарядах (гнездах). В углу площадки нора лисы. Птицы вылетают поклевать вредных насекомых (жуки, червяки, мошки т. п.). По сигналу воспитателя «Лиса» все птицы летят в свои гнезда. Лиса выбегает из норы и пытается поймать птиц. Пойманных она уводит к себе в нору. После двух повторений выбирают новую лису.

                       **Успей выбежать из круга**

 На площадке чертят или выкладывают шнуром большой круг (диаметр 3—5 м). Воспитатель встает в центр круга, дети — за кругом по одну сторону. По
сигналу они перебегают на другую сторону круга, стараясь как
можно быстрее выбежать из него. Воспитатель ловит тех, кто
не успел это сделать. Игра продолжается 3—5 мин.

**Лошадки**
 Дети распределяются на пары по своему желанию:
Один — кучер, другой — лошадка. Кучер запрягает лошадку — надевает вожжи (скакалки). По команде воспитателя лошадки едут по площадке, объезжают препятствия (скамейки, стойки, кубики и т. п.), стараясь не задеть их и друг друга. По сигналу воспитателя дети меняются ролями.

**Перепрыгни через ручеек**

 На площадке рисуют или выкладывают двумя шнурами ручеек: с одного конца узкий (30 см), с другого — широкий (до 60—70 см). Дети один за другим перепрыгивают через ручеек, начиная прыгать с узкого места и постепенно продвигаясь к широкой части ручейка. Воспитатель отмечает тех, кто сумел перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.

**Из кружка в кружок**

 На площадке чертят небольшие кружки (диаметр 30—35 см) на расстоянии З0—35 см друг от друга (или кладут плоские обручи). Кружки располагают от одной стороны площадки до другой. Дети должны перебраться на противоположную сторону площадки, прыгая из кружка в кружок на двух ногах (при этом нельзя выходить за границы кружков).

**Наседка и цыплята**

 Поперек площадки на высоте 50 см протягивают шнур. С одной стороны от шнура — поле, с другой — двор, на котором находятся цыплята (дети) и наседка (воспитатель). Цыплята прыгают на двух ногах. Воспитатель зовет цыплят в поле погулять. Дети подлезают под шнур (стараясь его не коснуться) и бегают по полю, клюют зерна (присаживаются на корточки). Через некоторое время воспитатель созывает цыплят на двор. Дети вновь подлезают под шнур. Кто не задел за шнур, считается выигравшим. Игра повторяется 3—4 раза.
                                 **Котята и щенята**

 Дети распределяются на две подгруппы — котят и щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята — на другой стороне площадки в домиках за гимнастическими скамейками. Воспитатель предлагает первой группе детей — котятам — побегать легко, мягко. На слова воспитателя: «Щенята!» — вторая группа детей перелезает через скамейки и бежит за котятами лая: «Ав-ав-ав». Котята, мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются в свои домики. После 2—З повторений дети меняются ролями, и игра продолжается.

                                     **Птицы и дождь**

 Игра проводится с подгруппой детей. Птицы бегают по площадке. Воспитатель говорит: «Дождь пошел», «Буря налетела» и т. п. Птицы спешат укрыться на дереве (гимнастической стенке). Через некоторое время воспитатель говорит: «Дождь прошел, выглянуло солнце». Дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется 3—4 раза. Воспитатель следит, чтобы птицы облетали всю площадку.

**Найди свое место**

 Воспитатель распределяет детей на три подгруппы. Каждая строится у какого-либо физкультурного пособия (или дерева). Воспитатель предлагает детям назвать этот предмет и запомнить его. По сигналу дети разбегаются по площадке и бегают 0,5—1 мин. По команде «Найди свое место!» они должны построиться в прежнем месте. Подгруппа, построившаяся первой, выигрывает. Игра повторяется 3—4 раза.

**Найди себе пару**

 Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3—4 раза.

                                      Пройди, **не задень**

 Дети произвольно располагают на площадке различные предметы: мячи, кегли, кубики. По условиям игры они могут бегать по площадке в любом направлении, но не сталкиваться и не задевать предметы. Ребенок, задевший предмет, ставит его на место и продолжает играть. Через 2 мин дети по сигналу воспитателя останавливаются. Воспитатель называет победителей (кто ни разу не нарушил правила). Игра повторяется. Ее можно усложнить, увеличивая число предметов и уменьшая площадку.