

## Игра «А ну-ка, догони!»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, памяти, внимания, ловкости, быстроты реакций, чувства товарищества, возникающего во время участия в командной игре.

### Ход игры

В игре может участвовать неограниченное количество человек, взятое произвольно (например, от 10 до 25), из числа которых выбирается ведущий. Остальные игроки выстраиваются друг за другом, смотря в затылок своему соседу, в ровную прямую шеренгу. Ведущий начинает считать громко и отчетливо до пяти: «Раз, два, три, четыре, пять!», после этого первый и последний игроки из команды срываются со своих мест и последний бежит за первым, чтобы догнать его. Если ему это удастся, то пойманный участник выбывает из игры. Теперь убегает последний игрок, а догоняет его второй по счету ребенок из шеренги. Так игра продолжается до тех пор, пока не определится победитель, т. е. тот, кто останется последним непойманным. Игру можно продолжить во втором туре, но уже теперь по условиям, наоборот, первый игрок начинает догонять последнего, а последний становится убегающим.

## Игра «Азбука»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста .

**Цель игры:** знакомство с алфавитом русского языка в игровой форме, формирование навыков и умений работы с ним, развитие познавательных, коммуникативных и двигательных способностей, координации движений, быстроты реакций, ловкости, внимательности.

### Ход игры

В игре может принимать участие неограниченное количество человек. После выбора ведущего, игроки делятся на две равные по количеству детей команды, которые занимают свои места с правой и с левой стороны от ведущего, который начинает громко произносить различные задания для обеих команд. Задания могут быть следующего плана: «Построиться в одну шеренгу по названиям первых букв ваших имен в алфавитном порядке», «Построиться в одну шеренгу по названиям первых букв ваших фамилий в алфавитном порядке», «Построиться в одну шеренгу по названиям первых букв ваших отчеств в алфавитном порядке», «Построиться в одну шеренгу по названиям месяцев, в которые вы родились, в порядке очередности», «Построиться в одну шеренгу по порядку чисел ваших дней рождения» и т. д. и т. п. Все зависит от личной фантазии ведущего и участников. Победительницей становится та команда, которая выполнит все задания ведущего не только быстрее, но и правильнее, ни разу не ошибившись.

## Игра «Акробатический этюд»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** выработка правильной и ровной осанки, совершенствование координации движений и физического равновесия.

**Оборудование:** цветные детские мелки, небольшая книга средних размеров.

### Ход игры

Ведущий рисует на полу при помощи мела сплошную линию яркого цвета, достигающую в длину 3 м. Каждый из участников, соблюдая положенную очередность, положив книгу себе на голову, старается пройти по нарисованной линии таким образом, чтобы ни разу не наступить мимо нее, не споткнуться, не потерять равновесия и, самое главное, не уронить книгу. Причем, по правилам игры, поддерживать книгу руками запрещается.

У кого это не получилось, тот возвращается к началу линии и снова продолжает свой путь до тех пор, пока он не станет удачным и результативным.

## Игра «В поисках мамонтёнка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста

**Цель игры:** развитие познавательных, двигательных, музыкальных и коммуникативных способностей, ловкости, сообразительности, фантазии, слуха, первоначальных навыков образного и логического мышления, формирование и дальнейшее совершенствование умений обдумывать полученную информацию, сопоставлять различные факты и на их основе делать обобщающие выводы.

**Оборудование:** детская игрушка мамонтёнок, мягкая или пластмассовая.

### Ход игры

В игре может принимать участие неограниченное количество человек, однако самым подходящим вариантом является от пяти до десяти ребятшек. Из их числа выбирается ведущий любым способом. Он отдает команду всем игрокам закрыть глаза и, не подглядывая, считать в это время вслух до десяти, таким образом, чтобы ведущий слышал. Пока игроки считают, ведущий прячет где-нибудь на территории помещения игрушку, стараясь сделать это как можно надежнее, чтобы ее не сразу нашли. Спрятав, он командует игрокам открыть глаза. Тогда они начинают искать игрушку до тех пор, пока кто-нибудь из участников не найдет ее. Затем тот игрок, который нашел игрушку, показывая ее всем и громко объявляя: «Мамонтёнок наконец-то нашелся!», меняется местами с водящим.

## Игра «Весёлая гимнастика»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие ловкости, гибкости, осторожности, внимательности, а также двигательных и коммуникативных способностей.

**Оборудование:** детские цветные мелки, 6 маленьких теннисных мячиков.

### Ход игры

В игре может принимать участие от 10 до 15 человек. Выбирается ведущий. Затем на полу в центральной части игрового помещения цветными мелками чертится круг довольно больших размеров, а в его середине рисуют правильный шестиугольник и кладут на каждый из его шести углов по одному теннисному мячу, после чего игроки встают по линии нарисованного круга и начинают двигаться друг за другом против часовой стрелки. По сигналу ведущего, звучащего следующим образом: «Препятствия!», стоящие в кругу начинают тянуть своего товарища, находящегося с левой стороны от него, таким образом, чтобы он задел ногой мяч и сдвинул его с места. Тот участник, по вине которого мяч укатился из какого-либо одного из углов правильного шестиугольника, выбывает из игры. Игра идет до того момента, пока не останется всего лишь один участник, который и будет считаться законным победителем. После удаления игрока с игрового поля укатившийся мячик возвращается на место. Проигравшим же в свою очередь признается тот игрок, который первым покинул игру.

## Игра «Грибники»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, наблюдательности, ловкости, гибкости, координации движений и быстроты реакций.

**Оборудование:** 25 штук игрушечных грибков, изготовленных из любого материала (например, из пластмассы, ткани, меха, пенопласта, бумаги, картона и пр.) абсолютно любой разновидности и размеров, 2 или 3 корзинки — по 1 на каждого игрока.

### Ход игры

Ведущий рассыпает в беспорядке грибы по полу, после чего из группы ребят выбирает двух или трех игроков, рассказывая им задание. По правилам игры каждый из ребят после прозвучавшей команды ведущего: «Начали!», под музыку должен собрать в свою корзинку как можно большее количество грибов. Победителем считается тот, у кого после процедуры подсчета окажется больше грибов, чем у остальных участников. Затем можно вызвать еще троих ребят из числа болельщиков, снова разложив грибы на полу в произвольном порядке и продолжив игру.

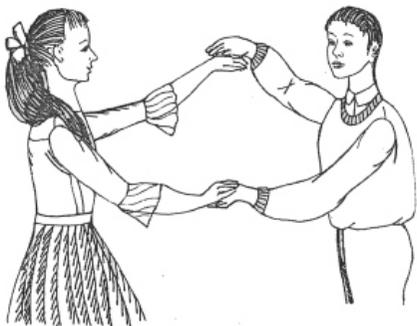
## Игра «Гуси-лебеди»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты реакций, точности движений, внимательности, слуховой памяти, двигательных и коммуникативных способностей.

### Ход игры

В этой игре могут принимать участие одновременно два человека. Один из игроков левую руку разворачивает ладонью вверх, а правую — ладонью вниз. Вторым участником, наоборот, кладет свою правую руку на ладонь своего соперника, а свою левую руку, развернутую ладонью вверх, — под его правую руку (рис.).



Один из игроков начинает произносить следующую приговорку, при этом на каждом произносимом слове хлопая по очереди друг друга ладонью по руке.

Это может звучать так: «Летели гуси-лебеди. Сколько? Десять. Раз..... десять». На последнем слове на счет «десять» игрок, которого должны были сейчас ударить по руке, должен успеть эту руку убрать. Если ему это удастся и его соперник хлопает по своей руке, т. к. с нее рука

## Игра «Весёлые старты»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательной активности, ловкости, быстроты и точности реакций, аккуратности, навыков командной игры и состязательности.

**Оборудование:** три больших резиновых мяча.

### Ход игры

В игре может участвовать неограниченное количество человек, взятое произвольно. Ведущим может быть как любой взрослый человек, так и выбранный ребенок из числа участников. Далее игроки делятся при помощи ведущего на три одинаковые по количеству детей команды, выстраиваются в три шеренги, в каждой из которых первые по счету игроки держат мячи в руках наготове, после чего по команде ведущего: «Начали!», они, подняв вытянутые руки высоко над головой, передают таким образом мяч друг другу. Когда он дойдет до последних по счету детей, они вместе с мячом бегут к началу своей колонны, где останавливаются и также начинают отдавать мяч дальше следующим ребятам. Первый тур игры продолжается до тех пор, пока впереди шеренги снова не окажется первый по счету участник. Далее по тем же самым правилам игроки каждой команды передают мяч, расставив ноги на ширине плеч, наклонившись и отдавая его соседу через раздвинутые ноги. Третьим туром будет передача мяча участниками всех трех команд с поворотами на левую сторону от себя и назад, отдавая при этом мяч вторым, третьим,

четвертым, пятым игрокам и так далее по порядку. Затем, соблюдая те же самые условия, передают мяч, но уже поворачиваясь направо. Победившей будет считаться та из трех команд, которая исполнит все задания не только быстрее всех по времени, но и ни разу не выронит мяч и т. д. Две другие команды, соответственно, будут признаны побежденными. После этого веселые старты признаются закрыт.

соседа уже убрана, то более расторопный участник считается победителем.

Если же не удастся и он хлопает по руке товарища, то этот ребенок признается проигравшим.

Игра может продолжаться бесконечное количество раз до тех пор, пока не надоест участникам, при условии, что они будут менять руки и право начала игры в первую очередь. Кроме того, в приговорке количество гусей-лебедей постоянно меняется. Их может быть, например, 5, 7, 15, 3, 12 и так далее, т. к. число их берется произвольно и напрямую зависит от желания участников.

## Игра «Кенгуру»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие ловкости, силы, уверенности в себе и своих силах, коммуникативных и двигательных способностей, формирование и закрепление умений и навыков командной борьбы.

**Оборудование:** два мешка больших размеров, сшитых из грубого тканевого материала, по своему внешнему виду напоминающих картофельные, один свисток для ведущего, детские цветные мелки.

### Ход игры

Эта игра проводится в форме эстафеты или веселых стартов. В нее могут одновременно играть неограниченное количество человек, однако их число в обязательном порядке должно быть четным, чтобы все участники могли свободно и без каких-либо проблем разделиться на две одинаковые по количеству детей команды. Ведущим могут быть как мама, так и любой другой взрослый человек (например, воспитатель детского сада, группы продленного дня в начальной школе или учитель младших классов). Предварительно на полу игрового помещения, где будет проводиться мероприятие, чертятся две прямые ровные линии около противоположных стен, обозначающие собой старт и финиш.

## Игра «Водонос»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** формирование и развитие навыков аккуратности, осторожности, внимательности, умения «держать себя в руках», точности движений.

**Оборудование:** при условии, если соревнуются между собой два участника, то потребуется четыре стула, четыре пластмассовые или железные либо алюминиевые миски, две из которых наполнены водой, а две — пустые, две столовые ложки из нержавеющей стали или алюминия, можно деревянные.

### Ход игры

Одновременно в соревновательной эстафете принимают участие два ребенка, каждый из которых встает около своего стула с миской, наполненной водой. Через несколько шагов, на небольшом расстоянии от него, устанавливается другой стул с пустой миской. Ведущий раздает каждому участнику по одной ложке, объясняя правила игры и поздравляя их с тем фактом, что они теперь стали почетными водоносами. По правилам, игрок должен набрать в ложку воды, а затем осторожно, чтобы не расплескать ее, держа ложку за ручку, на вытянутой руке донести ее до пустой миски и вылить в нее воду. Причем по условиям не разрешается помогать себе другой рукой, чтобы придержать ложку: действовать следует лишь одной рукой.

Затем, вернувшись к полной миске, снова набрать воды и проделать то же самое

После этого участники двух команд, выстроившись у стартовой линии в две шеренги друг за другом, смотря в затылок своему соседу и встав обеими ногами в мешок, по команде ведущего: «Старт!», начинают игру. При этом они передвигаются при помощи прыжков внутри мешков, наперегонки к финишной линии, а, достигнув ее, отправляются обратно точно таким же образом к своим командам, где передают мешки вторым по счету участникам команд, которые проделывают абсолютно то же самое, и т. д. Победившей считается та команда, которая выполнит задание, пробежав эстафету наиболее качественно, за более короткий промежуток времени, участники которой ни разу не потеряли равновесия при прыжках и не упали. Другая команда при этом, соответственно, признается проигравшей по каким-либо причинам. Причем ведущий в ходе игры отдает различные команды при помощи обыкновенного свистка.

несколько раз вплоть до того момента, пока не закончится

вода в первой миске.

Побеждает тот участник, который не только быстрее по времени переносил всю воду, но и тот, кто меньше всего ее пролил.

## Игра «Кролики и лисы»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, меткости, двигательных функций и мышечной системы рук и ног.

**Оборудование:** несколько обыкновенных резиновых мячей средних размеров, число которых будет соответствовать количеству участвующих в игре игроков — лис.

### Ход игры

В игре может участвовать неограниченное количество участников, однако главным условием является то, что их число должно быть четным, т. к. ребята делятся на две команды — кроликов и лисиц. Команды выстраиваются в две ровные шеренги у противоположных стен игрового помещения, на расстоянии приблизительно 10 м друг от друга. Причем условно оно представляет собой лесную лужайку и делится на две одинаковые части при помощи линии, прочерченной на полу в средней его части. Одна половина принадлг лежит кроликам и представляет собой то место, где живут кролики, другая — лисам. Определить, кто первым вступит в игру, можно при помощи одной из русских народных считалочек, например такой:

*Первинчики, другинчики,  
Летали голубенчики  
По ранней росе,*

## Игра «Золотой петушок»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста .

**Цель игры:** развитие творческих, познавательных, интеллектуальных и коммуникативных способностей, воображения, внимательности, формирование и дальнейшее совершенствование образного мышления.

**Оборудование:** шапочка с золотым гребешком для петушка, стулья, число которых равняется количеству участников, или скамья.

### Ход игры

В игре может участвовать неограниченное количество игроков, например от 10 до 25. Из их числа выбирается ведущий, который и будет выполнять роль золотого петушка. После того как ребята займут места каждый на своем стуле или скамейке, предварительно разделившись на две равные по количеству команды, ведущий дает игрокам по очереди различные задания.

Например, показать ползающую черепаху при помощи мимики, жестов и характерных для нее движений. При этом остальные дети о задании не знают, т. к. золотой петушок произносит его игроку шепотом на ушко. Участник изображает ползающую черепаху, а ведущий при помощи наводящих вопросов помогает ребятишкам безошибочно определить, кого изображает игрок. Можно попросить изобразить хитрую лису, ласковую кошку, злую дворовую собаку, вертлявую обезьянку, дикого медведя и пр.

*По зеленой полосе.*

*Там яблоки, орешки,*

*Медок, сахарок, —*

*Поди вон, малышок!*

Один из игроков начинающей команды выходит на среднюю линию, делает несколько отвлекающих движений и заступает обеими ногами за среднюю линию, т. е. на территорию соперника. Причем если ребенок не переступил обеими ногами черту, разделяющую между собой два лагеря, то он не имеет права по правилам игры возвращаться обратно в свою команду. Пока он проделывает все вышеперечисленные действия, игрок из другой команды, прицелившись хорошенько, старается попасть в него мячом. Независимо от того, произошло это или нет, повернувшись, он бежит на свое прежнее место.

Если мяч задел игрока из команды соперников, то он выбывает из игры, после чего мероприятие продолжается до тех пор, пока окончательно не победит одна из команд, т. е. пока не останется либо ни одного кролика, либо ни одной лисицы. После этого игру можно начать с самого начала при условии, что команды поменяются местами.

В том случае, если одна из команд так и не угадала, кто же

это перед ними, то право отгадывать переходит к другой команде. Победившей признается та из команд, которая безошибочно выполнила все задания либо справилась с большинством из них. Другая команда при этом считается проигравшей.

## Игра «Волк во рву»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 50 - 70 см одна от другой. Эти линии образуют ров, в котором живет волк (водящий) остальные участники игры - козочки. Они находятся на одной из сторон площадки.

По сигналу учителя козы перебегают на другую сторону площадки, по дороге перепрыгивая через ров. Волки, не выбегая из рва, ловят (пятнают) перебегающих. Пойманные козы подсчитываются и отпускаются. После трех - четырех перебежек выбирают нового волка (или двух волков, если ширина рва позволяет это сделать). Выигрывают козы, ни разу не попавшиеся волкам, и волки, сумевшие поймать больше козочек.

Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать в ров ногой. Козочки, нарушившие, это правило считаются пойманными. Коза не считается пойманной, если она осалена волком, ступившим за пределы рва.

## Игра «Зоопарк»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** формирование и развитие творческих и двигательных способностей, образного мышления, фантазии, наблюдательности, воображения.

**Оборудование:** несколько ковриков, по одному на каждого участника.

### Ход игры

В игре одновременно могут участвовать в среднем от двух до трех человек и ведущий, который отдает различные команды. Игроки, сидя на ковриках, расстеленных на полу, должны их выполнить, изобразив различных животных, используя при этом характерные особенности как их внешнего вида, так и отличительные поведенческие признаки. Причем ведущий может усложнить правила игры таким образом, что попросит изобразить животное с определенными качествами характера, например: «Изобразите доброго, ласкового тигра», затем: «А теперь покажите мне, каким бывает злой, свирепый, голодный тигр».

Победителем считается тот участник, который достиг максимального внешнего сходства с животным, существующим в реальной действительности. Он затем временно занимает место ведущего, выполняя его функции.

## Игра «Караван верблюдов»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, выносливости, формирование и закрепление навыков и умений работы в составе команды.

**Оборудование:** четное количество надувных шариков разного цвета, детские цветные мелки.

### Ход игры

В игре может участвовать неограниченное количество человек, однако главное, чтобы их число было четным, т. к. они делятся на две равные команды. На полу игрового поля чертится цветным мелом стартовая линия, от которой будут начинаться соревнования, и приблизительно через 10-15 м — финишная, где эстафета будет заканчиваться. На территории всей полосы препятствий устанавливаются по три или четыре стойки с каждой стороны для каждой команды, на вершине которых крепится по одному надувному шару.

В каждой команде все игроки делятся на две пары, состоящие из верблюда и погонщика, и встают на стартовую линию. Впереди встают верблюды, вытянув руки назад, а погонщики берутся за них (рис.).



## Игра «Курочка Ряба»

**Возрастная категория:** для младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных, познавательных, интеллектуальных, математических и коммуникативных способностей, эрудированности, логического мышления, совершенствование внимательности, серьезности, вдумчивости, ответственности.

**Оборудование:** костюм либо маска для Курочки Рябы, желтые повязки на голову для игроков.

### Ход игры

Играть может абсолютно любое количество ребятшек, например от 15 до 20. Все игроки по правилам игры превращаются в золотые куриные яички с повязками желтого цвета на головах, которые снесла Курочка Ряба. Они представляют собой одну команду, выстроившись в ровную прямую линию. Курочка Ряба встает напротив них, развернувшись лицом в их сторону, и называет по порядку названия любых сказок, причем самых разнообразных, как русских народных, так и авторских, принадлежащих перу зарубежных и российских писателей. По условиям игры, если название сказки или какого-либо другого произведения состоит из одного слова, то золотые яички-игроки должны присесть 3 раза, если из двух слов, то подпрыгнуть на месте на двух ногах 3 раза, если же из трех и более слов, то покружиться, не сходя со своего участка, повернувшись 3 раза вокруг своей оси.

После сигнала ведущего: «На старт, внимание, марш!», в таком положении пары бегут до финишной черты, останавливаясь у каждой стойки со своей стороны, чтобы сорвать шарик, прикрепленный на определенной высоте.

Причем за шариком должен прыгать погонщик.

Победившим считается тот погонщик, который первым добежал со своим верблюдом до финиша.

Затем они обязаны вернуться к своей команде, после чего тот же самый путь проделывают вторые по счету пары, после чего третьи, четвертые, пятые и т. д. В результате победившей считается именно та команда, игроки которой быстрее всего преодолеют дистанцию.

Тот из участников, который ошибся, считается проигравшим и временно меняется местами с Курочкой Рябой, выполняя ненадолго ее обязанности до следующей ошибки, но уже совершенной другим игроком.

Победителем является участник, который ни разу в течение всего хода игры не ошибся, а все действия выполнил верно.

**Игра «Лиса и Журавль»**

**Возрастная категория:** для детей начальной школы.

**Цель игры:** развитие и совершенствование навыков быстрого реагирования на какую-либо критическую ситуацию, точности и четкости движений, ловкости, аккратности, внимательности.

**Оборудование:** костюмы или маски лисы и журавля, две табуретки, две тарелки с манной кашей, два стакана с молоком, два средних яблока, две маленькие чайные ложки (можно использовать даже и кофейные, чтобы процесс поглощения манной каши занимал как можно больше времени).

### **Ход игры**

Из числа участников выбираются два ведущих, которые подразделяют всех игроков на две одинаковые команды по 5 игроков, т. е. в игре одновременно может участвовать десять ребятшек плюс два ведущих. Причем одна команда становится лисами (ими могут быть девочки), а другая — журавлями (это вполне может относиться к мальчикам). Обе команды выстраиваются каждая в свою шеренгу около стартовой черты. У противоположной стены помещения, в котором организуется игра, ставят на небольшом расстоянии друг от друга два табурета и на каждый из них — по одной миске, железной или пластмассовой, с манной кашей и ложками.

После прозвучавшей команды ведущих: «Начали!», первые игроки команд бегут наперегонки каждый к своему стулу с манной кашей и, добежав,

## **Игра «Целься в мяч»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** один волейбольный мяч и теннисные мячи по количеству, равному половине класса.

### **Ход игры**

Играющие делятся на две команды и выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах площадки, чтобы между ними было расстояние 18 - 20 м. Перед носками играющих проводятся линии, а посередине площадки кладется волейбольный мяч. Игроки одной команды (по жребию) получают по маленькому теннисному мячу.

По сигналу учителя игроки бросают мячи в волейбольный мяч, стараясь откатить его к противоположной команде. Игроки из другой команды собирают брошенные мячи и по сигналу тоже метают их в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно. Так поочередно команды метают мячи установленное количество раз.

Выигрывает команда, сумевшая закатить мяч за черту команды, стоящей напротив.

Если в ходе игры волейбольный мяч выкатится в сторону от играющих, его кладут в зону площадки на том же уровне.

начинают кушать ее при помощи ложки. Съев приблизительно половину содержимого тарелки, эти участники оббегают каждый свою табуретку и после этого направляются к своей команде.

Затем вторые по счету игроки из каждой команды бегут к табуреткам и доедают оставшуюся в них кашу. После их возвращения на свое место третьи участники команд направляются в ту же сторону, где на табуретках ведущие уже установили по стакану с молоком на каждой, убрав тарелки. Добежав до места назначения, они отпивают молоко каждый из своей чашки примерно до половины, после чего проделывают те же самые действия, что и предыдущие ребята. Далее четвертые игроки команд, оказавшись на заданном месте, допивают оставшееся в стаканчиках молоко и продолжают веселую эстафету. Пятым по счету игрокам команд предстоит, пробежав до стульев и остановившись около них, взять с них каждый по одному яблоку, куда их предварительно положили ведущие во время бега игроков, заблаговременно убрав кружки, съесть его полностью, а огрызки оставить лежащими на стульях.

Побеждает в соревнованиях та команда, которая не только быстрее по времени проделает все вышеперечисленные манипуляции, но и произведет их более аккуратно, не пролив молоко, не испачкав все вокруг (и себя в том числе) манной кашей.

Когда игра освоена, можно метать мячи в два

волейбольных мяча, и если мячей хватает, их раздают всем участникам. Обстрел волейбольных мячей начинается с двух сторон одновременно. Если один мяч закатился за линию, а второй еще в поле, то метание производится по оставшемуся мячу. Игра заканчивается когда в поле не останется волейбольных мячей.

Каждый загнанный за черту противника мяч приносит команде одно очко. Продолжительность игры 8 - 10 минут.

## **Игра «Лягушки»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** большой резиновый мяч.

### **Ход игры**

В игре может участвовать неограниченное количество человек, взятое произвольно из числа желающих, например от 5 до 15 ребятшек. Все игроки встают друг за другом в ровную шеренгу, развернувшись лицом к стене. Первый игрок бросает мяч в стену, а когда тот, ударившись об нее, летит обратно к игроку, то участник, расставив широко ноги и полу-присев, как лягушка, перепрыгивает через него таким образом, чтобы мяч пролетел у него между ногами, в то время как поймать его после этого должен второй игрок, стоящий за ним. Поймав мяч, он тоже бросает его в стену, перепрыгивает через него по-лягушачьи, а ловит третий игрок, причем мяч не должен задеть или удариться о ноги игроков-лягушек. Участник, который не смог правильно перепрыгнуть мяч, не задев его, как того требуют правила, удаляется из игры, которая продолжается до тех пор, пока не останется ни одного игрока.

После очередного прыжка игроки встают последними в колонну.

## **Игра «Кто обгонит?»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### **Ход игры**

Играющие располагаются вдоль одной из стен зала. Они делятся на пятерки, которые берутся за руки. Это команды. Их задача по сигналу учителя, прыгая на одной ноге, достичь линии, нарисованной перед ними в десяти шагах. Выигрывает команда, которая достигла границы первой. Затем команды поворачиваются и совершают прыжки в обратную сторону.

Игру можно усложнить, дав задание прыгать на одной ноге, а другую держать за голеностопный сустав. Один из вариантов предусматривает прыжки колоннами, при этом ребята кладут руки друг другу на плечи. Команда может лишиться победы, если ее игроки оступались на вторую ногу или расцепили руки.

## **Игра «Класс, смирно!»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### **Ход игры**

Играющие стоят в одной шеренге. Учитель, стоя лицом к детям, подает команды, которые ни должны выполнять в том случае, если учитель перед командой скажет слово «класс». Если слово не произнесено, исполнять команду нельзя. Кто ошибся - делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т. д.

Игра продолжается не более трех минут. После окончания отмечают самые невнимательные и самые внимательные, то есть те, кто остался стоять на исходном положении. Согласно правилам, шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

Если сзади занимающихся гимнастические скамейки, то в конце урока можно условиться, что сделавшие одну (или две) ошибку садятся на скамейку и в игре больше не участвуют. К концу игры в шеренге останутся самые внимательные ребята.

## **Игра «Светофор»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** Изготавливаются кружки (диаметр - 10 см) красного, желтого и зеленого цветов, которые прикрепляют к палочкам.

### **Ход игры**

Ученики стоят в шеренге и выполняют упражнение согласно сигналам учителя. На красный сигнал дети приседают, на желтый - встают, на зеленый - маршируют на месте.

Во время движения в колонне по одному в обход зала упражнения изменяются: красный - все стоят с хорошей осанкой, желтый - шаг на месте, зеленый - продвижение вперед легким бегом.

Можно разнообразить упражнения и давать другие задания: стоять на носках, принять положение приседа, высокого старта, бежать, как лошадка и др. учителю самому надо быть внимательным, и давать сигналы строго по правилам уличного движения.

## Игра «Попрыгунчики-воробышки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Чертится круг диаметром 4 - 6 м. Выбирается водящий - кошка. Она сидит в центре круга, а остальные играющие - воробышки - за пределами круга.

По сигналу воробышки впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманные остаются в круге. Когда кошка поймает трех - четырех воробьев, выбирается новая кошка из непоиманных.

Разрешается прыгать на одной или двух ногах (по договоренности). Тот, кто пробежал через круг считается пойманным.

## Игра «Охотники и утки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** большой резиновый мяч.

### Ход игры

Играющие делятся на две команды, одна из которых - охотники - становятся по кругу (перед чертой), а вторая - утки - выходят в середину круга. У охотников волейбольный мяч. По сигналу они начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде. Утки, бегая внутри круга, спасаются от мяча, увертываясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг.

Игра заканчивается, когда в круге не останется ни одной утки, после чего игроки меняются ролями. Побеждает команда, сумевшая подстрелить уток за меньшее время.

Учитель может установить время игры для метания мяча в уток. Тогда итог подводится по количеству уток, выбитому за это время. Правила игры запрещают, метая мяч, заступать за черту. Находящиеся в круге не имеют права ловить мяч руками, они не считаются выбитыми, если мяч отскочил в них от пола.

## Игра «Два мороза»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** мел

### **Ход игры**

На противоположных сторонах площадки на расстоянии 10 - 20 м. линиями отмечают дом и школу. На одной стороне зала (за чертой) - все играющие кроме двух водящих, Морозов. Они стоят посередине площадки и, обращаясь к ребятам говорят: **Мы два брата молодые, два Мороза удалые. Я - Мороз - Красный нос,** - говорит один. - **Я, Мороз - Синий нос,** - говорит другой. - **Кто из вас решится в путь - дороженьку пуститься?!**

Дети дружно отвечают: **Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!** - после чего перебегают из дома в школу. Морозы пятнают пробегающих, замораживают их. Кого осалили - остаются стоять на месте.

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом. Им разрешается по дороге выручить замороженных, коснувшись их рукой, после чего вырученные присоединяются к остальным.

## **Игра**

## **«Шишки, желуди, орехи»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** хорошее настроение)

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех - четырех шагах от водящего). Учитель дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: «Орехи!» все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места становится водящим.

Если водящий скажет: «Желуди!», меняются местами вторые в тройках, если «Шишки!» - меняются местами стоящие в тройках первыми. Когда игра уже освоена, то водящему можно вызывать двух или даже трех игроков в тройках, например: «Шишки, орехи!» вызванные также должны поменяться местами

После двух пробежек из не пойманных ребят выбирают

новых Морозов, а осаленных подсчитывают и отпускают.

В итоге игры отмечают ребята, не попавшиеся Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих. Не разрешается задерживаться в доме, салить за чертой и покидать перебегающим то место, где их застигли.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-либо другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

## Игра «Гуси-лебеди»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** шесть гимнастических скамеек и два - четыре гимнастических мата.

### Ход игры

На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки. Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это - гора. За ней логово волков.

Руководитель произносит: «**Гуси - лебеди, в поле!**» гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «**Гуси - лебеди, домой, волк за дальней горой!**» гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике.

Из - за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Осаленные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово.

## Игра «День и ночь»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Играющие делятся на две команды, которые становятся не середину площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5 м. Одной команде дается название «День», другой - «Ночь. У каждой команды на своей стороне площадки (в 10 - 12 м.) дом. Учитель неожиданно произносит название одной из команд, например: «День!». Эта команда быстро убегает в свой дом, а другая команда догоняет и пятнает. Осаленные игроки подсчитываются (записывается их число) и отпускаются в свою команду. Все становятся на прежние места, учитель снова называет команду. Важно, чтобы не было строгого чередования, тогда играющие не знают, какая команда будет названа, а поэтому предельно внимательны. Перед сигналом руководитель, чтобы отвлечь внимание играющих может предложить им выполнять различные упражнения (смена положений рук, прыжки или шаг на месте и т.п.)

Пойманные подсчитываются и возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей.

Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.

Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается сколько игроков было поймано в какой команде за одинаковое количество пробежек (за три или четыре). Побеждает команда, осалившая больше игроков. Игроков разрешается салить только до черты дома. Пойманные дети продолжают участвовать в игре. В ходе пробежки один участник может салить не только стоящего напротив, но и его соседей.

## **Игра «Морской узел»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### **Ход игры**

Водящий выводится из класса. Он-то и будет моряком. Остальные ребята, взявшись за руки, не отпуская руки, запутываются между собой, таким образом образуя своеобразный узел. Моряк возвращается и распутывает узел.

## **Игра «Обезьянки»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, координации движений, быстроты реакций, выработка и совершенствование умений и навыков работы в команде.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### **Ход игры**

Ребята становятся либо в круг, либо в шеренгу. Первый по счету ребенок делает движение. Второй – повторяет движение первого и добавляет свое. Третий – движение первого, потом второго и тоже добавляет свое. И так – до последнего игрока. Выбывает тот, кто не смог повторить все движения и ошибся.

## Игра «По алфавиту»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

- чтобы все имена расположились по алфавиту;
- чтобы все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);
- чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

*Примечание.* Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение, спортивная площадка.

## Игра «Птицы, блохи, пауки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, эмоциональная разрядка, концентрация внимания

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет, — «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицо друг другу жест, обозначающий выбранное животное.

Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.

Количество игроков: 10 — 30

Место игры: просторное безопасное помещение, спортивная площадка.

## Игра «Дай руку»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, выносливости, ловкости, реакции

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.

Выбирается один ведущий — салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке.

Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком.

Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить.

Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Количество игроков: 4 и более

Место игры: спортивная площадка

## Игра «Белые медведи»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие активных творческих двигательных действий, мотивированных сюжетом игры; ловкости, реакции, фантазии

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Белые медведи — подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста.

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место — льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

«Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого.

Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!».

«Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину.

Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат».

Когда будут переловлены все «медвежата» — игра заканчивается.

Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

*Примечание.* Пойманный «медвежонок» не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь». При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

## Игра «Три, Тринадцать, Тридцать»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, выносливости, ловкости, реакции

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел — какое действие обозначает. Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.

Если водящий (учитель) говорит «три» — все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» — руки на пояс, при слове «тридцать» — руки вперед и т. д. (Можно придумать самые разные движения). Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Количество игроков: 7 и более

## Игра «Удочка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, ловкости, реакции

**Оборудование:** скакалка/ длинная веревка с грузиком на конце

### Ход игры

В игре есть один ведущий — вращающий скакалку, а все остальные — участники. Дети формируют круг. В центр круга становится один участник, который и водит скакалку по земле. Его задача вращать скакалку круговыми движениями. Остальные детки должны подпрыгивать в тот момент, когда скакалка касается их ног. Для этого ведущий должен четко определить границы территории и запретить остальным участникам за них выходить.

Если кончик скакалки попадает по ногам участника, который не успел либо не смог подпрыгнуть, он считается проигравшим

## Игра «Стулья»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** стулья

### Ход игры

Каждый участник обязан иметь свой личный стул. Все стулья (или табуреты) ставятся в центр или по кругу. К общему количеству участников добавляется еще один — без стула. Все участники становятся в круг, обрамляющий круг из стульев

Задание участников-по команде постороннего ведущего двигаться по кругу. Это может быть музыкальное сопровождение и танцы, а может быть команда «хаос», где каждый ребенок мечется и передвигается как ему удобно.

Когда прозвучит команда «стулья» или музыка остановится — все должны присесть на стулья. Одному человеку не хватит места, он выбывает прихватив с собой стул.

Игра продолжается до последнего стула. Победителем становится тот, кто успел присесть.

## Игра «Горячая картошка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, координации, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** мяч

### Ход игры

Мяч-это воображаемая горячая картошка.

Задача детей молниеносно быстро передавать друг другу мяч, чтобы не «обжечься».

Все участники должны построиться дружно в один большой круг. Мяч передается быстрыми движениями от участника к участнику.

Все это время передачу мяча может сопровождать веселая музыка.

Когда музыка останавливается или же ведущий говорит простую фразу «стоп». участник у которого задержался мяч — выбывает.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется всего один участник — победитель.

## Игра «Море волнуется»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие координации движений, эстетических навыков, тренировка гибкости

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Дети делятся на участников — «морские фигуры» и ведущего

Ведущий поворачивается спиной к остальным участникам и читает слова:

*«Море волнуется — раз,*

*Море волнуется — два,*

*Море волнуется — три,*

*Морская фигура на месте замри!»*

Во время чтения ведущим слов все дети выполняют танцующие движения и после окончания принимают любую форму.

Ведущий оценивает красоту фигур и ходит между ними.

Проигравшим оказывается тот участник, который пошевелится или засмеется в то время, пока ведущий будет ходить между фигурами.

Показывать одну и ту же фигуру несколько раз — нельзя.

## Игра «Кошки-мышки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие координации движений, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Принимать участие в игре может неограниченное количество детей. Все они становятся в круг, заранее определив одного в роль «кошки» и еще одного в роль «мышки». Все дети формируют круг и держатся за руки, как в хороводе. Мышка должна находиться снаружи круга, а кошка — внутри. Задача кошки поймать мышку, а задача круга — не позволить это сделать

Именно тот факт, что дети держаться за руки — не дает кошке проникнуть в центр круга, они стараются препятствовать всеми способами.

В это время движения мышки не ограничены и она свободно может передвигаться как в кругу, так и за его пределами.

Когда кошка наконец-то поймает мышку, мышка принимает роль кошки, а все остальные участники выбирают мышку.

## Игра «Чернило и перо»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие координации движений, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Эта игра предполагает большое количество детей для игры. Все они делятся на две команды равные по количеству, которые размещаются друг от друга на хорошем расстоянии. Все они становятся в шеренгу и держаться за руки. Одна из команд читает слова:

*«Черное чернило, белое перо.*

*Отдайте нам ... (имя ребенка) и больше никого»*

После этих слов названный ребенок разбегается и пробегает сквозь сомкнутые руки команды.

Если ему удастся разорвать цепь, он забирает одного из участников, которого коснулся и уводит его в свою команду. Если ему не удастся разорвать цепь, он остается в противоположной команде.

Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один участник.

## Игра «Заячьи домишки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие координации движений, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Играющие изображают зайчиков. У каждого — свой домик, но у одного (водящего) домика нет. Он подходит к домику любого участника игры и просит: «Пожалуйста, уступи мне домик». Заячик не намерен уступать незнакомцу свой дом. Он бежит по кругу вправо, водящий — влево. Они обегают всех участников, дотронувшись до каждого. Тот игрок, до которого дотронулись, должен занять свободный домик. По команде ведущего игра останавливается. Заячик, оставшийся без домика, водит.

## Игра «Кубики»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, реакции.

**Оборудование:** набор детских кубиков (с нарисованными на них картинками или написанными буквами, цифрами).

### Ход игры

Заранее определив игровое поле (обычно это детская площадка), ведущий прячет кубики в различных местах, но так, чтобы игрокам не составило особого труда их найти. Затем ведущий просит детей разделить на две команды, которые занимают свои места по разные стороны от него.

Задача каждой команды: двигаясь вперед, внимательно осмотреть все вокруг и найти как можно больше кубиков. Выигрывает команда, нашедшая большее число кубиков. По окончании игры ведущий вместе с детьми рассматривает кубики и просит назвать, что на них изображено или какие буквы или цифры написаны.

Завершается игра награждением самых активных ее участников.

## Игра «Волшебный шар»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** воздушные шары (по числу участников одной из команд)

### Ход игры

Игру лучше проводить на открытом пространстве. Ведущий (взрослый) просит детей разделить на две команды. Игроки второй команды выстраиваются в линию, отойдя от ведущего и игроков первой команды на расстояние 25-30 шагов. Они берутся за руки и разводят их в стороны, после чего расцепляются. В результате между игроками в цепочке образуется расстояние. Каждый участник первой команды берет в руки по одному воздушному шару. Задача игроков — проникнуть сквозь цепочку, образованную участниками второй команды, не дав себя осалить.

Участники с шарами подбегают к цепочке, после чего пытаются проскочить в свободное пространство. Игроки же второй команды всеми силами стремятся задержать участников с шарами. Тот, кого осалили, отдает свой шар ведущему и продолжает вместе с ним наблюдать за игрой. Если игроки первой команды сумеют пронести сквозь цепь не менее половины шаров, они выигрывают, а если не сумеют — побеждают участники первой команды.

## Игра «Рыбаки и рыбки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** деревянная палочка или мел.

### Ход игры

Взрослый чертит на площадке круг диаметром 4-4,5 м. Из числа игроков выбирают двух детей, которые будут рыбаками. Они берутся за руки, образуя рыболовную сеть. Остальные участники — рыбки. Они плавают в озере — бегают внутри круга. Выбегать за пределы круга рыбки не могут.

По команде ведущего рыбаки забегают в озеро, пытаясь поймать рыбок, бегают парой, не расцепляя рук. Пойманные рыбки встают между рыбаками. Таким образом, с каждым пойманным участником сеть расширяется, а рыбок становится все меньше и меньше. Когда сеть станет достаточно большой, у рыбаков появляется возможность окружать рыбок. Если рыбаки взяли за руки, образовав круг, то находящиеся внутри круга рыбки считаются пойманными.

Рыбки могут вырываться из сети, если один из рыбаков во время движения отпустил руку соседнего с ним игрока. Рыбак должен как можно быстрее взять за руку игрока, еще не отцепившегося от сети. Игра продолжается до тех пор, пока рыбаки не поймают всех рыбок. Победителем считается игрок, пойманный последним.

## Игра «Наседка и коршун»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

В игре участвует 10-12 человек. Один из участников, водящий, изображает коршуна, другой — наседку. Все остальные игроки — цыплята. Ведущий просит детей, изображающих цыплят, встать гуськом за наседкой и держаться друг за друга. Коршун встает в 3-4 шагах от колонны.

Игра начинается по команде: водящий пытается схватить того цыпленка, который стоит в колонне последним. Для этого он должен прицепиться к колонне позади.

Однако сделать это оказывается не так-то просто, поскольку наседка постоянно поворачивается к коршуну лицом, таким образом преграждая ему путь. Она вытягивает руки в стороны — и вся колонна отклоняется в противоположную от коршуна сторону.

Игра продолжается в течение нескольких минут. Если за этот промежуток времени коршуну схватить цыпленка не удастся, выбирают нового водящего, после чего игра повторяется.

## Игра «Кузнечики»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Взрослый чертит на площадке круг такой величины, чтобы все участники могли разместиться свободно по окружности. Один из играющих назначается водящим, он встает в центр круга. Остальные игроки — кузнечики — встают у самой черты за кругом. По команде ведущего кузнечики начинают запрыгивать внутрь круга, а затем — выпрыгивать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из участников в тот момент, когда последний находится внутри круга. Пойманный игрок становится водящим, а водящий — кузнечиком, после чего игра повторяется.

Игру можно усложнить, изменив ее правила: впрыгивать, а также выпрыгивать на одной ноге или выпрыгивать только после хлопка в ладоши.

## Игра «Круговые салочки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** хорошее настроение)

### Ход игры

Данную игру лучше проводить на детской площадке. Игроки образуют 2 круга — внутренний и внешний. Затем участники начинают перемещаться: во внешнем круге — по часовой стрелке, во внутреннем — против часовой стрелки. По сигналу ведущего (взрослого) дети останавливаются. Участники игры, образующие внутренний круг, стараются осалить игроков внешнего круга (дотронуться рукой) раньше, чем последние успеют присесть. Пойманные участники встают во внутренний круг, после чего игра начинается сначала. Когда во внешнем круге останется 5-6 человек, игра заканчивается.

## Игра «Ну, погоди!»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

На противоположных сторонах детской площадки отмечаются два леса. Из числа игроков выбирается водящий — Волк. Им может быть старший из всех участников. Остальные игроки — зайцы — делятся на две группы, каждая из которых располагается в своем лесу.

Волк выходит на середину площадки, после чего ведущий дает сигнал к началу игры. Волк ловит их.

Тот участник, которого удастся запятнать, считается помощником Волка. Он останавливается на том месте, где был пойман, и с расставленными в стороны руками преграждает путь игрокам при их следующих перебежках. Когда помощников Волка окажется слишком много и после этого взрослый говорит детям, что они оказались в гостях у Волка по случаю его дня рождения.

Ведущий предлагает всем участникам встать в круг, а Волку - в центр этого круга. Дети берутся за руки, водят хоровод вокруг Волка и поют веселую песню, а Волк — танцует.

## Игра « Отражение»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** свисток

### Ход игры

Играть в нее лучше всего на детской площадке или в парке. Из числа участников выбирается водящий. Остальные играющие делятся на пары, взявшись за руки, после чего образуют один общий круг.

Водящий находится в середине круга. Взрослый объясняет детям правила игры: он будет называть действия, а участники — выполнять их, но так, как будто они смотрятся в зеркало и видят в нем свое отражение. Затем ведущий произносит: **«Мы смотрим друг на друга!»**

Участники в каждой паре поворачиваются друг к другу лицом. Потом ведущий говорит: **«Мы поднимаем руку!»**. Дети поднимают свободную руку вверх. **«Мы улыбаемся»**, — продолжает ведущий.

Игроки улыбаются друг другу. После этого взрослый неожиданно дает команду **«Меняйтесь местами!»**, и все участники начинают бегать вокруг водящего, а по сигналу руководителя они образуют новые пары. Задача водящего — встать с одним из игроков в пару. Оставшийся без пары участник становится водящим.

## Игра «Раз, два, три-замри!»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** надувной мяч.

### Ход игры

Игроки образуют круг, встав на расстоянии вытянутых рук. Один из участников кидает мяч другому. Последний, в свою очередь, таким же образом передает мяч дальше. Игроки передают шар до тех пор, пока кто-нибудь из них не отобьет его. Этот участник становится водящим. Все игроки разбегаются по площадке. Водящий как можно скорее поднимает мяч и кричит: *«Раз, два, три — замри!»*. Все участники тут же останавливаются на том месте, где они оказались, когда услышали команду водящего. Он бросает мяч в одного из игроков. Участники не сходят с места, но могут уклоняться — приседать, наклоняться и т. д. Если попасть в кого-нибудь водящему удастся, все возвращаются на свои места, после чего игра продолжается. В том случае, если водящий промахнется, он бежит за мячом, а все в это время разбегаются. Взяв мяч в руки, водящий снова дает команду «Раз, два, три - замри!». Затем он старается осалить кого-нибудь из участников. Осаленный игрок становится водящим, и игра повторяется.

## Игра «Живой лабиринт»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** свисток

### Ход игры

Из числа участников выбираются двое — убегающий и догоняющий. Остальные игроки встают в колонну по 4-6 человек и отходят друг от друга на расстояние вытянутых рук. По сигналу ведущего убегающий участник оказывается в одном из коридоров. Догоняющий преследует его. Эти участники перемещаются вдоль коридоров. Ведущий заранее договаривается с игроками о том, что всякий раз, когда они слышат сигнал, берутся за руки. Таким образом, убегающий и догоняющий в этот момент оказываются в разных коридорах. Затем игроки по сигналу руководителя снова расцепляют руки, и игра продолжается.

Убегающий может переместиться в следующий коридор, забежав в него с краю лабиринта в тот момент, когда остальные игроки возьмутся за руки и преградят путь догоняющему. Если догоняющему удастся поймать убегающего до того, как последний выберется из лабиринта, они меняются ролями, и игра продолжается.

## Игра «Хищники и травоядные»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** деревянная палочка или мел.

### Ход игры

Из числа игроков выбирается участник, который выступает в роли хищника. Ведущий (взрослый) встает посередине площадки и чертит круг диаметром 2-2,5 м. Остальные участники (травоядные) разбегаются в разных направлениях по площадке.

Хищник гонится за ними, стремясь кого-либо поймать. Пойманные игроки отводятся в круг — их будет охранять ведущий. Травоядные могут выручать друг друга: для этого достаточно коснуться вытянутой руки стоящего в кругу. Однако если ведущий или хищник запятнают выручающего, последний также оказывается в кругу.

Вырученные травоядные убегают и, присоединившись к остальным, становятся выручающими. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется ни одного участника.

## Игра «Совушка-сова»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие внимательности, выносливости, ловкости, скорости передвижения.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

В этой игре могут принимать участие дети разных возрастов. Участники игры образуют круг. Один из игроков, водящий, встает в центр круга, изображая совушку, а все остальные игроки — птицы и насекомые. Ведущий восклицает: **«Просыпайтесь — день наступил!»**. Все участники, кроме водящего, бегают по кругу, размахивая руками, будто крыльями. Совушка в это время дремлет — стоит, закрыв глаза, в середине круга. Когда же ведущий громко произносит: **«Ночь наступает — все засыпают!»**, птицы и насекомые останавливаются и замирают. Тут совушка отправляется на охоту. Она отыскивает тех, кто смеется или шевелится, уносит этих участников в свое гнездо в центре круга. Пойманные насекомые и птицы становятся совушками, и все вместе отправляются на охоту.

## Игра «Птичка и Кошка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развитие у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Оборудование:** шнур со связанными концами.

### Ход игры

На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Ведущий выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

### Правила:

- Кошка ловит птичек только в кругу.
- Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

### Варианты:

Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

## Игра «Через ручеёк»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

**Оборудование:** стулья, 2 шнура, камешки\дощечки

### Ход игры

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.

### Правила:

- Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.
- Перебираться можно только по сигналу.

### Варианты:

Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

## Игра «Бездомный заяц»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Из числа игроков выбирается "охотник" и "бездомный заяц". Остальные игроки – "зайцы", чертят себе круг и становятся в него. По сигналу руководителя – "раз!" заяц, не имеющий "логова" (бездомный), убегает. На следующий счет – "два!" охотник его догоняет. Бездомный заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, находящийся там, уступает свое место, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотнику удалось догнать зайца и запятнать его, то они меняются ролями. Согласно правилам игры, охотник может ловить зайца только вне логова. Заяц не имеет права пробегать через логово. Если он туда забежал, то должен там остаться.

### Определение победителя.

В заключение игры отмечаются играющие, которые ни разу не были пойманы.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
во избежание столкновений необходимо исключить резко "стопорящую" остановку

## Игра «Борода»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие выбирают ведущего, которому связывают руки, но так, чтобы одна кисть была свободна, или он держит одной рукой запястье другой, которой и ловит игроков. Те разбегаются по площадке, а ведущий стремится схватить или лишь коснуться свободными пальцем кого-нибудь из них. Когда это ему удастся, то осаленный сменяет его, т.е. становится "бородой". Водящий не должен расцеплять руки. Ему также не разрешается преследовать все время одного и того же игрока. Новому водящему нельзя сразу салить того, кто только что был "бородой".

В заключение игры отмечаются те участники, которые не были водящими.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
во время передвижений необходимо избегать столкновений.

## Игра «Брось за флажок»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** мячи, флажок

### Ход игры

Класс делится на две команды, которые выстраиваются в две шеренги за линией старта. На расстоянии 8-10 метров от линии старта устанавливается флажок. По сигналу учителя игроки первой шеренги выполняют броски мяча, стараясь забросить его за флажок. Учитель подсчитывает количество участников, перебросивших флажок, дает сигнал, по которому участники, выполнявшие броски, собирают мячи и передают другой команде. То же делают и игроки другой команды. Побеждает команда, в которой большее количество участников забросило мяч за флажок. Можно определять победителя по сумме 3 попыток. Запрещено во время метания находиться в зоне броска, пересекать эту зону, перед метанием убедиться в отсутствии людей в направлении метания; запрещено выходить в сектор для метания за снарядами без разрешения учителя; запрещено передавать друг другу мяч броском.

## Игра «Веревка-змейка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** веревка, скакалка

### Ход игры

Участники игры становятся за круг, начерченный на полу. Они выполняют произвольные движения. Неожиданно водящий бросает на середину круга веревку. Все бегут, стараясь как можно быстрее встать на нее и удержать равновесие. Кому не хватило места - выходит из игры. Повторить 5-7 раз. Победителями считаются те, кто остался в игре на момент ее окончания.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
запрещено толкать в спину бегущих впереди.

## Игра «Грушка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие берутся за руки, образуя круг, в середине которого становится мальчик или девочка. Это и будет "грушка". Учащиеся ходят вокруг грушки по кругу со словами:

*Мы посадим грушку - Вот, вот!  
Пускай наша грушка Растет, растет!  
Потанцуй, Марийка,  
Покружись ты для нас!  
А мы эту грушку  
Все щипать будем.  
От нашей Марийки  
Убежать будем!*

Грушка в середине круга должна изображать все то, о чем поется в песне: танцевать, кружиться. Затем дети быстро убегают, а грушка ловит кого-нибудь. Все игровые действия должны быть четко согласованы со словами.

В заключение игры отмечают участники, которые ни разу не были пойманы.

## Игра «Двенадцать палочек»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** палочки, дощечка, брусок

### Ход игры

Дощечку кладут на брусок (толстую палку) так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На конец дощечки, лежащей на земле, кладут 12 палочек. Выбирается водящий. Он становится у дощечки и ударяет ногой по ее свободному концу, и все палочки разлетаются в разные стороны. Водящий быстро начинает их собирать, а остальные играющие быстро прячутся в разных местах, пока водящий собирает палочки. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найдя кого-либо, он называет его по имени и тот обязан выйти из укрытия. Спрятавшийся, но не найденный игрок, может незаметно для водящего подбежать к дощечке, ударить ногой по ней со словами: "Двенадцать палочек летят!". Палочки разлетаются, и водящий должен опять собирать их, а все играющие, ранее найденные им, снова прячутся.

## Игра «Догони мяч»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** мяч

### Ход игры

Играющие образуют круг, размыкаются на расстояние вытянутых в стороны рук. С помощью считалки выбирают водящего:

*Мимо леса, мимо дач  
Плыл по речке красный мяч.  
Увидала щука. Что это за штука?  
Хвать, хвать!  
Не поймать.*

*Мячик вынырнул опять.  
Он пустился дальше плыть.  
Выходи, тебе водить.*

Водящий делает шаг назад. Его место в кругу остается свободным. Поэтому от водящего ребенку дают мяч. Дети дружно произносят: "Раз, два, три - беги!" По этому сигналу играющие начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдет мяч. Игра повторяется с новым водящим, выбранным с помощью той же считалки.

## Игра «Догони свою пару»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие делятся по парам и встают на одной из сторон площадки: одни впереди, другие сзади (на расстоянии 2-3 шагов). По сигналу учителя первые стараются быстрее перебежать на другую сторону площадки, а вторые их ловят (осаливают), каждый свою пару. Перебежав на другую сторону площадки, дети меняются ролями. Игра повторяется 4-5 раз.

Победителями становятся те, кому большее количество раз удалось убежать самим и догнать свою пару (суммарно).

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо начинать игру, делать остановки в игре и заканчивать игру только по команде (сигналу) учителя.

## Игра «Зеркало»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** скакалки

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*Три Наталки,  
Три скакалки -  
Не хватает им считалки.  
Пусть дадут нам поскакать,  
Мы поможем им считать.*

Выбирается водящий. Остальные участники со скакалками становятся так, чтобы хорошо его видеть (Удобнее всего образовать круг радиусом больше длины скакалок). Водящий прыгает со скакалкой, постепенно изменяя способы прыжков. Дети должны, не останавливаясь, повторять все его движения с максимальной точностью (как в зеркале). Заранее оговаривают на сколько движений (1-2 или более) можно отстать от водящего.

Побеждает участник, допустивший наименьшее количество ошибок. Можно выявлять победителя и в отдельных упражнениях.

## Игра «Змея»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Все игроки выстраиваются в колонну по одному. Каждый берет руками за пояс впереди стоящего. Первый игрок – это ”голова“, последний – ”хвост“. По сигналу учителя голова старается догнать хвост, который от нее убегает. Если это удастся ей за условленное время, то оба игрока переходят в середину цепочки и игра продолжается. Если же голова не справилась со своей задачей, то переходит только она. Все игроки должны крепко держаться друг за друга, чтобы змейка не разорвалась. Если хвост или голова оторвались во время игры, то они выходят из колонны.

Отмечаются самые ловкие ”головы“ и ”хвосты“.

## Игра «Калим-бам-ба»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие становятся в две шеренги одна напротив другой. Игроки берутся за руки, и между шеренгами происходит разговор:

- *Калим-бам-ба! - Зачем слуга?*
- *Подшить рукава.*
- *На чьи бока?*
- *Пятый, жатый (имя) сюда!*

Названный игрок бежит к противоположной шеренге и пытается разорвать сцепленные руки игроков команды. Если это ему удастся, он забирает в свою шеренгу одного из игроков команды противника, если нет, остается сам в шеренге противника. Игроки не должны сами разнимать руки.

Победительницей считается та команда, у которой в конце игры будет больше играющих.

## Игра «Ключи»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*Раз, два, три, четыре, пять,  
Нам друзей не сосчитать,  
А без друга в жизни туга,  
Выходи скорей из круга.*

Играющие становятся в кружки, начерченные на площадке. Выбирается водящий, который подходит к любому из играющих и спрашивает: "Где ключи?" Тот отвечает: "Пойди к Саше (Сереже) постучи". Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен успеть занять свободный кружок. Если он долго не может занять место, то может крикнуть: "Нашел ключи!" Все играющие должны при этом поменяться местами, а водящий старается постараться занять свободный круг. Тот, кто остался без места, становится водящим.

В заключение игры отмечаются самые ловкие водящие и игроки.

## Игра «Докати обруч»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге, воспитывать командный дух

**Оборудование:** обручи, флажки

### Ход игры

Класс делится на три-четыре равные по силам команды, которые выстраиваются в колонну по одному за линией старта. По сигналу учителя направляющие начинают катить обручи по дорожке до флажков (расстояние 15-20 м). Объявляется победителем тот, кто первым из них оказался у флажка, а его команда получает одно очко. Затем бегут с обручами вторые, третьи и последующие участники команд.

Команда-победительница определяется по сумме очков, набранных всеми участниками команды.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения.

Запрещено создавать препятствия для бега другим игрокам преждевременным выходом со старта; обруч необходимо катить только по своей дорожке.

## Игра «Не роняй!»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, упражнять в скоростном беге, координацию движений

**Оборудование:** мешочки с песком

### Ход игры

Играющие стоят на полу на одной ноге, вторая нога согнута в колене. По сигналу учителя дети кладут на колено мешочек с песком, поднимают руки в стороны и стараются устоять, не придерживая его рукой и не теряя равновесие. Время игры определяет учитель, например, 30 секунд, 45 секунд, 1 минута и т.д. Тот, кто уронил мешочек, выходит из игры. При повторе игры происходит смена положения ног. Побеждают те, кто остался в игре на момент ее окончания.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо обеспечить безопасную дистанция между участниками игры.

## Игра «Лес, болото, озеро»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

Чертится 4 круга (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: "лес", "болото", "озеро".

Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы и т. д. Слово "лягушка" позволяет стать в любой круг, поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Менять круг, в который прибежал, нельзя. Если прибежавший хотя бы одной ногой ступит не в тот круг, то он получает штрафное очко или выбывает из игры (по предварительной договоренности).

Тот, кто не успел добежать до круга или прибежал последним, также получает штрафное очко или выбывает из игры.

## Игра «Меточка»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** столбик-метка

### Ход игры

Играющие делятся на две группы и становятся на расстоянии 25 м одна от другой. Посередине между командами ставится столбик, который называется меткой. Затем одна группа вызывает кого-нибудь из игроков другой. Вызванный игрок стремится забежать за метку, а участники противоположной команды стараются его поймать. Если он успевает забежать за метку, то остается в своей группе, если нет, то переходит в противоположную команду. Так играют до тех пор, пока не поймают всех игроков с противоположной группы, за исключением одного. Этому последнему завязывают глаза, и он идет к противоположной группе с расставленными в стороны руками. Сколько играющих поймает руками, столько и приведет на свою сторону. Теперь все захваченные ловят игроков противоположной группы.

В заключение игры отмечают самые ловкие игроки команд.

## Игра «Молоко»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Дети выбирают "кота" и "хозяйку", затем усаживаются (прижав колени к груди и обхватив их руками) в круг на расстоянии полуметра друг от друга. Это кувшинчики с молоком ("гладышки"). Хозяйка зовет кота. Кот обходит гладышки. Хозяйка спрашивает: « Ну что, выбрал?» Кот подходит к хозяйке и на ухо, чтобы никто не слышал, сообщает имя выбранного им игрока. Хозяйка говорит: « Если сможешь, бери!» - и отворачивается.

Кот снова обходит гладышки, берет каждую за плечи и тихонько толкает влево, говоря: "Не хочу, не хочу!» Дойдя до выбранной гладышки, он говорит: "Хочу!" - и неожиданно толкает гладышку тихонько вправо. Если она упадет, то выбывает из игры, а кот снова начинает переговоры с хозяйкой. Если же игрок, которого выбрал кот, успеет среагировать на его движение и не потеряет равновесия, то кот меняется с ним ролью и игра начинается сначала.

Кот имеет право толкать вправо только того игрока, которого он перед этим назвал хозяйке.

## Игра «Не замочи ноги»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в скоростном беге.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

На площадке нарисован ручеек различной ширины на своем протяжении. Участники игры должны перепрыгнуть через ручеек сначала в его узком месте, затем - в самом широком. Если участник наступил на линию, то считается, что он замочил ноги.

В заключение игры учитель отмечает тех, кто выполнил задание без ошибок.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
запрещено выполнять прыжки на неровном, рыхлом или скользком грунте.

## Игра «Не сойди с места»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в равновесии.

**Оборудование:** две чурки, веревка

### Ход игры

Двое играющих становятся один напротив другого на поставленные чурки, берутся двумя руками за концы веревки и тянут веревку на себя, стараясь столкнуться с чурки своего противника. Чурки в этой игре - деревянные бруски толщиной 15 - 20 см, шириной 20 - 30 см, длиной не менее 30 см.

Проигрывает тот, кто потеряет равновесие и дотронется до земли.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо, чтобы веревка была достаточно прочной, а чурки располагались на ровной поверхности.

## Игра «Нос-лоб»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игроки образуют круг, посередине становится ведущий. Он произносит: "нос, нос, нос, лоб!" На три первые слова ведущий дотрагивается до носа, а при четвертом вместо лба дотрагивается рукой до какого-нибудь другого места. Игроки должны делать все, как говорит, а не как делает ведущий, и не дать себя запутать. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок, т.е. останется в игре на момент ее окончания.

## Игра «Ленточки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в равновесии.

**Оборудование:** ленты

### Ход игры

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг напротив друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают ленту. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает ленту в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду "Отдай ленту!". Дети с лентами должны выбежать и отдать ленту ведущему. Ленту необходимо каждый раз давать разным детям. Побеждает тот, кто отдаст ленту быстрее и команда, набравшая больше очков.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; бежать необходимо только по сигналу.

## Игра «Перелет птиц»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, способствовать актуализации знаний о птицах.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Участники игры располагаются по кругу и каждый очерчивает свое место на полу кружком. Водящий находится в центре круга. Перед началом игры учитель предлагает всем назвать четыре птицы. Эти названия он распределяет в порядке очередности среди всех играющих. Таким образом, каждый играющий получает название птицы. Водящий громко произносит название одной из птиц. По этому сигналу дети, имеющие эти названия, меняются местами; в это время водящий старается занять одно из освободившихся мест. Оставшийся без места, становится водящим, игра продолжается. Водящий может одновременно выкрикнуть два или даже три названия птиц - это вызывает большое оживление в игре. Но выкрикивать надо громко, чтобы все слышали.

## Игра «Перемени предмет»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в равновесии.

**Оборудование:** мешочки с песком, кубики, мел

### Ход игры

На одной стороне площадки чертят 4—5 кружков, в каждом из которых располагают по мешочку с песком. На противоположной стороне напротив каждого кружка в 4—5 колонн выстраиваются участники игры. Каждый первый в колонне получает кубик. По сигналу дети бегут к кружкам, кладут в них кубики, берут мешочки с песком и возвращаются на места. Предмет нужно класть в кружок, не бросать; если предмет не точно положен в кружок, играющий должен вернуться и поправить предмет. Побеждает команда, игроки которой первыми закончат выполнение задания.

Необходимо кружки обозначать на расстоянии не менее одного шага один от другого и не менее 2-3 метров от стенки.

## Игра «Переправа»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в выполнении прыжков.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игроки двух команд выстраиваются на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу (за линиями своих ”домов“). По сигналу игроки, продвигаясь прыжками на одной (правой, левой) ноге, пересекают площадку и должны как можно быстрее оказаться за линией дома соперника. Побеждает команда, игроки которой раньше соберутся за противоположной линией. Игрок, закончивший передвижение последним, выбывает из игры. Затем следуют прыжки в обратную сторону, и снова из игры выбывает последний. Можно изменить способ передвижения (прыгать на двух ногах из стойки или из приседа, бежать и пр.). Игра продолжается до тех пор, пока на площадке не останутся два-три самых выносливых прыгуна. Продолжая соревнование, можно выявить и самого быстрого игрока. По числу игроков на площадке нетрудно определить команду-победительницу.

## Игра «Пингвины с мячом»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, упражнять в выполнении прыжков.

**Оборудование:** баскетбольные (волейбольные, резиновые) мячи, поворотные стойки (кубики).

### Ход игры

Класс делится на 2—3 команды, которые выстраиваются на площадке в колонну по одному за общей стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами (выше коленей) мяч. В таком положении они должны прыжками достигнуть стоящих в 10—12 шагах от них поворотных стоек, взять мяч в руки и, обогнув стойки, вернуться назад, передав мяч следующему участнику своей команды.

Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету. До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо участникам команд стойки обгибать поворотом слева.

## Игра «Поезд»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность.

**Оборудование:** свисток

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*До, ре, ми,  
Фа, соль, ля, си!  
Едет кошка на такси,  
А котята прицепились  
И бесплатно прокатились.*

Выбирают одного водящего. Он – ”паровоз“. Остальные – ”вагоны“. Каждый игрок-вагон строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В центре площадки находится водящий – паровоз. У него нет своего депо. Он подходит то к одному вагону, то к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Когда все вагоны собраны, паровоз дает сигнал (например, свистит в свисток) и все бегут в круги-депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим. Игру можно проводить под музыку. В заключение игры отмечают самые ловкие водящие, сумевшие быстрее обрести депо

## Игра «Пожарные на учении»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** колокольчики, гимнастические стенки, гимнастические маты.

### Ход игры

Класс делится на 3 команды, которые выстраиваются за стартовой линией в колонну по одному лицом к трем гимнастическим стенкам, на рейках которых на одинаковой высоте для каждой команды подвешивают колокольчики. По сигналу учителя "Раз, два, три — беги!" - стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчик. Учитель отмечает лучшего пожарного, того, кто первым позвонил, после чего дети спускаются с гимнастической стенки и становятся в конец колонны. Игра продолжается до тех пор, пока все участники команд не побывают в роли пожарных.

Выигрывает команда, в которой больше участников, сумевших позвонить первыми.

## Игра «Поймай комара»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** веревки, воздушные шарики (кегли, платочки, бубны).

### Ход игры

К концу веревки привязывают воздушный шарик (кеглю, платочек, бубен) – "комар". Веревку прикрепляют на такой высоте, чтобы комар находился на 5-10 см. выше поднятой руки ребенка. Дети, во время передвижения по площадке, подпрыгивая, стараются прихлопнуть комара ладонями. Когда используется бубен, то ребенок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо обеспечить надежное крепление веревки.

## Игра «Посадка картофеля»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** корзины (мешочки), теннисные мячи

### Ход игры

Класс делится на две команды, которые выстраиваются в колонны по одному за линией старта. У детей, стоящих в колоннах первыми, в руках по корзине (мешочку) с теннисными мячами ("картофелем"). Напротив каждой команды, в 10 м от стартовой линии, в ряд чертятся 5—6 небольших кружков. По сигналу первые игроки бегут к своим кружкам (лункам), раскладывают картошку по одной в кружок, возвращаются обратно и передают пустые корзины следующим. Те бегут к кружкам и собирают картофель. Таким образом, одни сажают картошку, другие ее собирают. Если игрок уронил картошку во время бега, то должен поднять ее и положить в мешок или в кружок, только тогда он может продолжать игру. Выбежавший преждевременно получает 3 штрафные секунды. Вместо кружков можно положить перед командами небольшие гимнастические обручи.

## Игра «Сбор урожая»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** мешочки, урожай (яблоки, картофель, лук, морковь, свекла и т.п.).

### Ход игры

Класс делится на 2-3 команды. На расстоянии 10 м от каждой из команд кладут предметы, обозначающие урожай (яблоки, картофель, лук и т. п.). У первых номеров команд в руках по маленькому мешочку. По сигналу учителя игроки бегут и собирают урожай в мешочки, затем возвращаются обратно и передают мешочки вторым номерам, вторые бегут к условленному месту и выкладывают (не высыпают!) урожай из мешочка, бегут обратно, передают третьим и т. д.

Побеждает команда, раньше завершившая игру.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; необходимо во время выполнения задания обеспечить безопасную дистанцию между командами.

## **Игра «Скворечник»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Играющие чертят в разных местах площадки кружки ("скворечники") или обозначают их с помощью скакалок, обручей. Участники игры произвольно перемещаются по площадке. По сигналу "Скворцы прилетели!" дети - скворцы бегут в скворечники и размещаются в них по двое. Занимать можно любой скворечник. Опоздавший остается без дома и получает штрафное очко. Игра продолжается по сигналу "Скворцы летят!".

В заключение игры отмечаются скворцы, не имеющие штрафных очков.

До начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо избегать столкновений, толчков и ударов.

## **Игра «Товарищ капитан»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Класс стоит, построившись в шеренгу. Учитель предлагает выполнить различные движения, подает команды. Учащиеся выполняют задания лишь в том случае, если перед ним учитель произнесет следующие слова: "Товарищ капитан". Игрок, допустивший ошибку, делает шаг назад и продолжает игру, стоя во второй шеренге. Игру можно проводить в движении и в положении сидя. Игра продолжается 5-7 минут.

### **Определение победителя**

Выигрывают те учащиеся, которые к концу игры останутся в первой шеренге.

### **Требования безопасности:**

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо обеспечить безопасную для перемещения дистанцию, избегать столкновений.

## Игра «Уголки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** мел

### Ход игры

На площадке чертят прямоугольник. Четыре игрока располагаются по его углам, а водящий - в середине. По его сигналу, стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол, а водящий в это время старается занять освободившийся уголок. Тот, кто остался без угла, становится водящим.

### Определение победителя.

В заключение игры отмечают те, кто за время игры не был водящим.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
веревку необходимо вращать таким образом, чтобы она могла коснуться ног участников не выше голеностопного сустава;  
необходимо обеспечить безопасную для перемещения дистанцию, избегать столкновений.

## Игра «Хитрая лиса»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Дети стоят по кругу с закрытыми глазами. Учитель обходит круг и дотрагивается до кого-либо из играющих, тем самым назначая "лису". По сигналу учителя дети открывают глаза и трижды повторяют (тихо, громче, громко): "Хитрая лиса, где ты?" водящий поднимает руку вверх и произносит: "Я здесь!". Играющие разбегаются, а лиса ловит, пятнает одного из них. Запятнанный участник получает штрафное очко. По сигналу дети вновь образуют круг и игра продолжается. Игра продолжается 5-7 минут.

Если в игре участвует более 20 учащихся, игру можно проводить в 2 группах.

В заключение игры отмечают самые ловкие участники.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо обеспечить безопасную для перемещения дистанцию.

## **Игра «Котята и щенята»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** гимнастическая стенка.

### **Ход игры**

Играющие делятся на две группы: одни "котята", другие "щенята", они находятся в разных концах площадки. По сигналу котята начинают бегать, легко, как бы играя. На слова "Котята!" они произносят "мяу!" В ответ на это щенята лают "гав-гав-гав!", на четвереньках бегут за котятами, которые быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются на свои места. После 2-3 повторений дети меняются ролями. Закончить игру можно следующим образом: предложить всем тихо и медленно по - кошачьи пройти.

### **Определение победителя.**

В заключение игры отмечаются самые ловкие игроки команд.

## **Игра «Кто лишний?»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Хлопая в ладоши и приплясывая, дети водят хоровод. Внутри круга нарисован треугольник со сторонами, равными длине 4-5 шагов, у каждой его вершины — кружки. Трое ребят становятся в кружки, а четвертый (водящий) располагается в центре треугольника. Из кружков ребята перебегают в хоровод. Те, перед кем они встают, должны быстро занять опустевший кружок.

Водящий старается занять освободившийся кружок и, если ему это удастся, то опоздавший становится водящим.

### **Требования безопасности:**

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
учащимся, движущимся в хороводе, запрещено умышленно создавать помехи другим участникам игры.

## Игра «Оленьи упряжки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** поворотные стойки (кегли или мячи), гимнастические палки, гимнастические скамейки

### Ход игры

«Оленьи упряжки» - национальная игра народов крайнего севера. Играющие стоят вдоль одной из сторон площадки по парам (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу учителя две-три упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы (поворотные стойки), перепрыгивают через бревно (гимнастические палки), переходят ручей по мостику (гимнастические скамейки). Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Доехав до стойбища (до противоположной стороны площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу учителя «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

## Игра «Парашютисты»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** гимнастические скамейки.

### Ход игры

Класс делится на две, равные по количеству, команды «парашютистов». Посередине зала, параллельно, устанавливаются три гимнастические скамейки. Это — «самолеты», для прыжков. С правой и левой сторон каждой из скамеек, на расстоянии 80 см, обозначаются по четыре кружка диаметром 30 см. Перед одним из концов каждой скамейки на расстоянии 1 м чертится еще один кружок диаметром 40 см. Это — «места для точного приземления». Парашютисты первой команды производят посадку в самолет» (по 6—8 человек на каждую скамейку). Четверо встают лицом к кружкам, обозначенным справа от скамейки, другие четверо — к кружкам с левой стороны. По сигналу учителя парашютисты одновременно прыгают с самолетов, стараясь точно и мягко приземлиться в свои кружки. Парашютист, точно приземлившийся и сохранивший равновесие, получает для своей команды 1 очко. Затем первая команда идет на отдых, вторая садится в самолет и производит прыжки.

## Игра « Две кукушки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** мешочки с песком, гимнастические маты

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*Две кукушки, Две болтушки*

*Повстречались на опушке,*

*Сели рядом на суку*

*И кричат:Ку-ку!.. Ку-ку!..*

*Если хочешь -Посчитай.*

*А не хочешь -Вылети.*

Играют две команды поочередно. Вначале игроки одной команды встают на четвереньки за линией старта, а участники из второй команды кладут им на спину по одному мешочку с песком. По сигналу учителя игроки первой команды передвигаются попластунски вперед через уложенные по два гимнастические маты до линии финиша, расположенной на расстоянии 5 – 6 м. То же задание выполняет и другая команда.

## Игра « Погрузка арбузов»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции.

**Оборудование:** большие корзины, мячи (волейбольные, футбольные, баскетбольные, набивные и др.).

### Ход игры

Все играющие делятся на 2 равные команды по 10-15 человек в каждой и выстраиваются спиной команда к команде в шеренги. Рядом с направляющими каждой команды с одной стороны раскладываются мячи различных размеров, с другой стороны – корзины. По сигналу игроки команд передают по цепочке друг другу по одному ”арбузу“ (мячу). Последний в шеренге, получив мяч, кладет его в корзину. Команда, игроки которой быстрее закончат погрузку арбузов, получает одно очко. Упавший на пол арбуз возвращает в игру участник, который его уронил. Игра состоит из трех попыток.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
мячи необходимо передавать точно из рук в руки.

## **Игра « Придумай сам»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Класс делится на две команды, которые выстраиваются в шеренги на разных концах спортивной площадки (зала) лицом друг к другу и рассчитываются по порядку. Когда учитель называет какой-либо номер, участник команды под этим номером должен выйти на середину площадки и показать 3 разных упражнения. Затем выходит игрок другой команды с этим же порядковым номером и тоже показывает 3 упражнения, не похожие на прежние. За каждое упражнение, которое будет повторяться, команде начисляется одно штрафное очко. Игра продолжается 5—6 мин.

### **Определение победителя.**

Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

## **Игра «Челнок»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Участники игры делятся на две команды и становятся на противоположных сторонах площадки. Между ними проводится средняя линия (старта). Команды выбирают капитанов, которые по очереди посылают своих игроков к средней линии. Условливается, что игроки одной команды будут прыгать (толчком двумя ногами) вправо, а игроки другой команды — влево. Игрок одной из команд (по жребию), стоя за линией старта, прыгает в длину с места. После прыжка первого номера по пяткам отмечается место его приземления. Игрок возвращается в свою команду, а с места его приземления к средней линии прыгает игрок из команды противника. Каждый имеет право только на один прыжок.

### **Определение победителя.**

Если последнему игроку удалось перепрыгнуть через среднюю линию, — его команда побеждает. Если не удалось, то она проигрывает.

## Игра «Вьюны»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** кегли

### Ход игры

Две равные по количеству участников команды (мальчиков и девочек) становятся на противоположных сторонах площадки. По сигналу направляющий в колонне делает полный поворот на 360 градусов, затем ему ставит руки на пояс следующий в колонне, и они вместе делают полный поворот на 360 градусов. И так с каждым поворотом прибавляется количество играющих. Как только все "присоединятся" и колонна сделает полный поворот, тогда отсоединяется направляющий в колонне. После последующего поворота отсоединяется очередной участник и так до тех пор, пока в колонне опять останется один лишь замыкающий, который, сделав полный поворот, бежит к центру площадки, где стоит кегля и пытается завладеть ей.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения; учащимся необходимо соблюдать достаточную дистанцию в колонне.

## Игра «Запомни свой цвет»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** флажки

### Ход игры

Участники игры делятся на четыре команды и размещаются произвольно на площадке. Каждый игрок получает листок бумаги того цвета, который присваивается его команде. На площадке ставятся четыре разноцветных флажка. Учитель называет один из цветов, например, красный. Все ребята, имеющие красные листки бумаги, бегут к своему (красному) флажку и строятся. Вид построения определяется заранее, например, в шеренгу, в колонну, в круг и т.д.

### Определение победителя.

Побеждает команда, игроки которой лучше запомнили свой цвет и не ошиблись при построении.

## **Игра «Земля, вода, воздух»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Участники игры образуют круг, произнося следующие слова:

*Ветер осенью летал,  
Ветер листики считал.  
Красный лист, Зеленый лист,  
Лист от ветки отрывался,  
Ветер злился и сбивался,  
Вот попробуй, сосчитай,  
Оторвался - улетай.*

Выбирается водящий, он с мячом становится в центре круга и по сигналу бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом одно из слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал слово "земля!", тот, кто поймал мяч, быстро называет какое-либо животное; на слово "вода!" - название рыбы; на слово "огонь!" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Игрок, допустивший ошибку, выходит из игры

## **Игра «Музыкальные змейки»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### **Ход игры**

Играющие делятся на три команды и выстраиваются в колонны по одному. Каждая колонна (змейка) имеет свою мелодию (марш, вальс, полька). Мелодия перед игрой повторяется один – два раза. Затем по сигналу учителя исполняется одна из мелодий. Змейка, к которой относится эта мелодия, идет под музыку в разных направлениях, делая различные движения. После прекращения музыки останавливается в том положении, в котором ее застала последняя музыкальная фраза. То же происходит и с другой, и с третьей змейками. Игра может повторяться. По сигналу учителя змейки быстро выстраиваются на своих первоначальных местах.

Выигрывает команда, построившаяся первой.

## Игра «Поменяйся местами»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игроки двух команд, стоя в шеренгах лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки (за линиями "дома"), приседают и кладут руки на колени. По сигналу все игроки, прыгая из глубокого приседа, продвигаются вперед, стараясь быстрее пересечь линию противоположного дома. Прыгать разрешается только из положения глубокого приседа, руки с колен убирать нельзя. В игру можно включить упражнения, содействующие развитию силы рук. В этом случае игроки могут передвигаться в упоре сидя сзади ногами вперед либо спиной. Нарушивший способ передвижения, выбывает.

Побеждает команда, игроки которой первыми соберутся за противоположной линией.

Необходимо, чтобы игровая площадка имела размеры, позволяющие избежать столкновений во время перебежек.

## Игра «Птицы в гнездах»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Участники делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит первым, т. е. ближе к кругу, — "гнездо", второй за ним — "птица". В центре круга чертят небольшой кружок — там водящий. Он считает: "Раз..." — игроки, изображающие гнезда, ставят руки на пояс; "Два..." — игрок-птица кладет руки на плечи впереди стоящему, т. е. птица садится в гнездо; "Три!" — птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего "Все птицы по домам!" каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т. е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнезд и, если ему это удастся, птица, оставшаяся без гнезда, становится водящим. Птицы вылетают только на счет "Три!". При повторении игры дети меняются ролями.

В заключение игры отмечают самые ловкие участники.

## Игра «С кочки на кочку»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Класс делится на две команды, которые выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Перед командами обозначено "болото" — полоса шириной до 6—10 м, на которой нарисованы круги диаметром до 40 см — "кочки", расположенные от берега до берега в шахматном порядке. Расстояние между кочками 80—120 см — в зависимости от возраста участников. По сигналу каждый из участников поочередно преодолевает болото прыжками по кочкам туда и обратно и становится в конец своей колонны.

Выигрывает команда, первой и с наименьшим числом заступов выполнившая задание.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо обеспечить безопасную дистанцию между командами во время выполнения задания.

## Игра «Салки в приседе»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*Раз, два, три, четыре, пять,*

*Потихоньку, понемножку*

*Прибавляем к мышке кошку.*

*Получается ответ:*

*Кошка есть, а мышки нет.*

Участники игры передвигаются в приседе по площадке, водящий их ловит. Тот, до кого он дотронется, становится водящим. В заключение игры отмечаются самые ловкие участники игры, которые за время игры не побывали в роли водящего.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо, чтобы площадка была ограниченных размеров.

## Игра «Через кочки и пенечки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** стойка для прыжков ("елка")

### Ход игры

Все играющие, кроме трех водящих, становятся за условную черту. Впереди, за 15 – 20 м, ставится стойка для прыжков ("елка"). За стойкой находятся трое водящих ("пчелки"). Разучив куплеты, играющие выходят из-за черты вперед, высоко поднимая колени, со словами:

*Мы к лесной лужайке вышли,  
Поднимая ноги выше.  
Через кустики и кочки,  
Через ветки и пенечки.*

С этими словами они останавливаются вблизи от елки. Пчелки начинают кружиться вокруг елки и, подражая полету движениями кистей рук, убегают за черту (поднимая ноги выше).

Пчелки, выбегая вслед, стараются коснуться рукой убегающих. Те, кого осалили до линии, считаются ужаленными. Затем назначаются новые пчелки. Победителем в игре считается тот игрок, который не был "ужален" ни разу.

## Игра «Щука»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие выбирают "щуку" и "матку". Щука отходит в сторону, а остальные становятся в ряд за маткой и крепко держатся один за одного. Щука бросается то в одну, то в другую сторону и стремится схватить самого последнего в колонне. Те стараются увернуться от щуки. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все, кто стоял за маткой.

Игрок считается пойманным, если щука дотронется до него рукой. При повторении игры на роль щуки назначают игроков из середины колонны. Пойманный щукой игрок становится на место матки.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
необходимо обеспечить безопасную для перемещения дистанцию.

## **Игра «Бег сороконожек»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** веревки

### **Ход игры**

Играющие делятся на 2—3 команды по 10—12 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает длинную толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. По сигналу учителя "сороконожки" бегут вперед (40-50 метров) к финишу, держась за веревку.

Побеждает команда, которая первой пересекла линию финиша, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега.

Во избежание столкновений необходимо исключить резко "стопорящую" остановку; игру необходимо проводить на спортивной площадке, отвечающей требованиям правил игры (размеры не менее 10 x 100 м).

## **Игра «Береги предмет»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** кубики

### **Ход игры**

Играющие образуют круг. Один из играющих находится в середине круга (водящий), остальные стоят, несколько расставив ноги, и держат руки за спиной. У ног каждого ребенка лежит кубик. Водящий старается взять этот кубик. Желая уберечь его, играющий приседает, закрывая кубик руками, и тем самым не дает до него дотронуться. Как только водящий отходит, играющий встает.

Когда водящему удастся взять кубик у двух-трех играющих, назначается новый водящий.

### **Требования безопасности:**

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
водящему запрещено отталкивать игроков.

## Игра «Бой петухов»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие, как правило, мальчики, разбиваются на пары и поочередно каждая пара проводит поединок. Игроки держат руки за спиной, сгибают одну ногу и, прыгая на другой, толкают противника плечом. Во время игры перепрыгивать с одной ноги на другую запрещается.

Участник, который потеряет равновесие и станет на землю двумя ногами, выбывает из игры. Победители образуют новые пары и проводят поединки до определения самого сильного и ловкого.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;

необходимо поединок проводить в круге диаметром 3-4 м;

необходимо начинать игру только по команде; запрещены толчки в грудь.

## Игра «Вилюшки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Дети строятся в шеренгу, берутся за руки, образуя цепь. Направляющий начинает бег в различных направлениях, увлекая за собой других (выполняет "вилюшки"). Такие же быстрые и крутые повороты должны выполнять и другие. Игрок, по вине которого разорвалась цепь, выбывает из игры.

### Определение победителя.

Победителями считаются те, кто остался в игре на момент ее окончания.

### Требования безопасности:

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;

учащемуся необходимо смотреть в направлении своего движения; запрещено толкать в спину бегущих впереди;

направляющему запрещено выбегать за пределы игровой площадки.

## Игра «Иголка, нитка, узел»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Игра начинается со слов учителя:

*Раз, два, три, четыре, пять,  
Мы собрались поиграть.  
К нам сорока прилетела  
И тебе водить велела.*

Играющие становятся в круг, держась за руки, считалкой выбирают троих водящих – ”иголку“, ”нитку“, ”узел“. Водящие становятся полукругом. По сигналу учителя иголка бегает зигзагом под руками игроков, стоящих по кругу. Задача водящих: нитка должна догнать иголку, узел – нитку. Нитка и узел бегут за иголкой в том же направлении. Если узел догонит нитку или нитка – иголку, а также если нитка и узел перепутают путь движения за иголкой, то выбирают новых водящих, и игра начинается сначала.

Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Игрокам, стоящим по кругу, запрещено трогать водящих руками и мешать им.

## Игра «Лошадки»

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** хорошее настроение

### Ход игры

Играющие делятся на ”лошадок“ и ”кучеров“. По центру площадки проводится линия, по одну сторону которой становятся лошадки, по другую – кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к центральной линии и говорят:

*Та-ра-ра, та-ра-ра,  
Ушли кони со двора.*

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отведенное место – ”конюшню“. Лошадки должны все время, пока их не поймут, щелкать языком: ”Цок-цок-цок“, чтобы кучера знали, кого ловить. Кучера не имеют права ловить лошадок, пока те не закончат произносить слова. Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (скакалки продевают за пояс участников) и уезжают, говоря:

*Еду, еду на коне  
По чудесной стороне,*

После этого дети меняются ролями и игра повторяется.

## **Игра «Падающая палка»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** гимнастическая палка

### **Ход игры**

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку. Водящий стоит в центре круга, держа в руке палку за верхний конец (второй ее конец стоит на полу), громко называет какой-нибудь номер и отпускает палку. Игрок под этим номером должен подхватить палку, пока она не упала на пол. Если он палку не поймает, то становится водящим, а бывший водящий идет на его место. Игра длится 5-7 минут.

Водящий не имеет права отпускать конец палки до того, как назовет чей-либо номер. Если он допустит эту ошибку, то обязан переиграть. Если кому-либо из игроков помешали выбежать к палке, и из-за этого он не сумел ее подхватить, пока она не коснулась пола, то игрок остается на месте, а водящий продолжает игру.

В заключение игры отмечают участники, которые ни разу не были водящими (за исключением первого водящего).

## **Игра «Сбей булаву»**

**Возрастная категория:** для детей младшего школьного возраста.

**Цель игры:** развивать у детей ловкость, внимательность, быстроту реакции, сообразительность.

**Оборудование:** булавы (кегли), волейбольный мяч.

### **Ход игры**

Участники игры становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их ногами чертится окружность. В середине круга устанавливаются 5 булав (кеглей). У стоящих в кругу - волейбольный мяч. Выбирается защитник, который охраняет булавы от попадания в них мяча. По сигналу учителя дети, перебрасывая мяч друг другу, стараются сбить булавы. Когда все булавы сбиты, водящего меняют. На его место идет тот, кто сбил последнюю булаву.

### **Определение победителя.**

В заключение игры отмечают самые ловкие участники игры.

### **Требования безопасности:**

до начала выполнения игрового задания учитель должен напомнить учащемуся правила его безопасного выполнения;  
запрещено бросать мяч в голову защитника.

## СОДЕРЖАНИЕ

- Карточка 1. Игра «Акробатический этюд»
- Карточка 2. Игра «А ну-ка, догони!»
- Карточка 3. Игра «Охотники и утки»
- Карточка 4. Игра «Попрыгунчики-воробышки»
- Карточка 5. Игра «День и ночь»
- Карточка 6. Игра «Шишки, желуди, орехи»
- Карточка 7. Игра «Гуси-лебеди»
- Карточка 8. Игра «Два мороза»
- Карточка 9. Игра «Кто обгонит»
- Карточка 10. Игра «Кенгуру»
- Карточка 11. Игра «Зоопарк»
- Карточка 12. Игра «Курочка Ряба»
- Карточка 13. Игра «Караван верблюдов»
- Карточка 14. Игра «Лиса и Журавль»
- Карточка 15. Игра «Целься в мяч»
- Карточка 16. Игра «Водонос»
- Карточка 17. Игра «Азбука»
- Карточка 18. Игра «В поисках мамонтенка»
- Карточка 19. Игра «Кролики и лисы»
- Карточка 20. Игра «Золотой петушок»
- Карточка 21. Игра «Волк во рву»
- Карточка 22. Игра «Класс, смирно!»
- Карточка 23. Игра «Лягушки»
- Карточка 24. Игра «Светофор»
- Карточка 25. Игра «Веселые старты»
- Карточка 26. Игра «Гуси-гуси»

- Карточка 27. Игра «Грибники»
- Карточка 28. Игра «Веселая гимнастика»
- Карточка 29. Игра «Обезьянки»
- Карточка 30. Игра «Птицы, блохи, пауки»
- Карточка 31. Игра «По алфавиту»
- Карточка 32. Игра «Белые медведи»
- Карточка 33. Игра «Дай руку»
- Карточка 34. Игра «Удочка»
- Карточка 35. Игра «Три, тринадцать, тридцать»
- Карточка 36. Игра «Горячая картошка»
- Карточка 37. Игра «Стулья»
- Карточка 38. Игра «Морской узел»
- Карточка 39. Игра «Волшебный шар»
- Карточка 40. Игра «Кубики»
- Карточка 41. Игра «Море волнуется»
- Карточка 42. Игра «Кошки-мышки»
- Карточка 43. Игра «Чернило и перо»
- Карточка 44. Игра «Заячьи домишки»
- Карточка 45. Игра «Рыбаки и рыбки»
- Карточка 46. Игра «Наседка и коршун»
- Карточка 47. Игра «Кузнечики»
- Карточка 48. Игра «Круговые салочки»
- Карточка 49. Игра «Отражение»
- Карточка 50. Игра «Ну, погоди!»
- Карточка 51. Игра «Раз, два, три-замри!»
- Карточка 52. Игра «Живой лабиринт»
- Карточка 53. Игра «Хищники и травоядные»

Карточка 54. Игра «Птичка и Кошка»  
Карточка 55. Игра «Через ручеек»  
Карточка 56. Игра «Совушка-сова»  
Карточка 57. Игра «Борода»  
Карточка 58. Игра «Бездомный заяц»  
Карточка 59. Игра «Веревка-змейка»  
Карточка 60. Игра «Брось за флажок»  
Карточка 61. Игра «Грушка»  
Карточка 62. Игра «Двенадцать палочек»  
Карточка 63. Игра «Догони свою пару»  
Карточка 64. Игра «Догони мяч»  
Карточка 65. Игра «Змея»  
Карточка 66. Игра «Зеркало»  
Карточка 67. Игра «Ключи»  
Карточка 68. Игра «Калим-бам-ба»  
Карточка 69. Игра «Не роняй!»  
Карточка 70. Игра «Докати обруч»  
Карточка 71. Игра «Меточка»  
Карточка 72. Игра «Лес, болото, озеро»  
Карточка 73. Игра «Не замочи ноги»  
Карточка 74. Игра «Молоко»  
Карточка 75. Игра «Нос-лоб»  
Карточка 76. Игра «Не сойди с места»  
Карточка 77. Игра «Перелет птиц»  
Карточка 78. Игра «Ленточки»  
Карточка 79. Игра «Переправа»  
Карточка 80. Игра «Перемени предмет»

Карточка 81. Игра «Поезд»  
Карточка 82. Игра «Пингвины с мячом»  
Карточка 83. Игра «Поймай комара»  
Карточка 84. Игра «Пожарные на учении»  
Карточка 85. Игра «Сбор урожая»  
Карточка 86. Игра «Посадка картофеля»  
Карточка 87. Игра «Товарищ капитан»  
Карточка 88. Игра «Скворечники»  
Карточка 89. Игра «Хитрая лиса»  
Карточка 90. Игра «Уголки»  
Карточка 91. Игра «Кто лишний?»  
Карточка 92. Игра «Котята и щенята»  
Карточка 93. Игра «Парашютисты»  
Карточка 94. Игра «Оленьи упряжки»  
Карточка 95. Игра «Погрузка арбузов»  
Карточка 96. Игра «Две кукушки»  
Карточка 97. Игра «Челнок»  
Карточка 98. Игра «Придумай сам»  
Карточка 99. Игра «Запомни свой цвет»  
Карточка 100. Игра «Вьюны»  
Карточка 101. Игра «Музыкальные змейки»  
Карточка 102. Игра «Земля, вода, воздух»  
Карточка 103. Игра «Птицы в гнездах»  
Карточка 104. Игра «Поменяйся местами»  
Карточка 105. Игра «Птицы в гнездах»  
Карточка 106. Игра «С кочки на кочку»  
Карточка 107. Игра «Салки в приседе»

Карточка 108. Игра «Через кочки и пенечки»

Карточка 109. Игра «Щука»

Карточка 110. Игра «Бег сороконожек»

Карточка 111. Игра «Береги предмет»

Карточка 112. Игра «Бой петухов»

Карточка 113. Игра «Вилюшки»

Карточка 114. Игра «Иголка, нитка, узел»

Карточка 115. Игра «Лошадки»

Карточка 116. Игра «Падающая палка»

Карточка 117. Игра «Сбей булаву»

