

### Барсук и дети (игра с водой)

Выбирается «барсук», он спит в норке, в руках у него «брызгалка». Дети идут ему с противоположной стороны площадки со словами:

*Хоть и жарко, хоть и зной,*

*Сладко спит в норе прохладной.*

*Занят весь народ лесной.*

*Эй, барсук, не спи – вставай!*

*Лишь барсук - лентяй изрядный –*

*Всех ребяток поливай!*

Барсук просыпается и брызгает **водой** на детей

### Таня брызгалку нашла (игра с водой)

Дети ходят по кругу, одна девочка - в центре. Она выполняет движения, соответствующие словам, которые произносят дети:

*По дорожке Таня шла,*

*Кому «брызгалку» отдать.*

*Таня «брызгалку» нашла.*

*Солнце, воздух, луг, цветы,*

*Стала Таня выбирать,*

*Брызгать деток будешь ты!*

Таня передает «брызгалку» любому игроку из круга, тот брызгает **водой** на детей – они разбегаются.

### Ай, гу-гу! (игра с водой)

Дети стоят в кругу плечом к плечу. Ведущий идет по кругу и прикрепляет одному из игроков значок «Водяной», затем встает в круг. Все идут вокруг выносного бассейна со словами:

*Ай, гу-гу, ай, гу-гу!*

*Водяной выбегает из круга со словами:*

*Не кружися на лугу.*

*Ой, вода! Ой, вода!*

*На лугу-то лужица,*

*Разбегайтесь кто куда!*

*Голова закружится.*

Старается забрызгать детей из бассейна.

### Крокодилы (игра с водой)

На площадке двумя линиями отмечают «речку»(достаточно широкую метра три, там живут два крокодила. У каждого из них есть «брызгалка». Дети должны перебраться через речку на другой берег. Они подходят к реке со словами:

*Два веселых крокодила*

*Как увидели ребят –*

*В реке Нил спокойно жили.*

*Водой стали обливать!*

После этих слов дети бегут через речку, а крокодилы обливают их **водой**.

## Овощи – фрукты (игра с водой)

В игре может участвовать две команды по пять человек в каждой. В бассейн бросают по десять пластиковых овощей и фруктов, вокруг бассейна раскладывают десять сачков с длинными ручками. Команды стоят у линии старта и произносят слова:

Лето теплое сейчас,

Не ленись, не зевай,

Урожай созрел у нас.

Поскорее собирай!

Дети бегут к бассейну, каждый берет сачок, достает два нужных предмета и возвращается к линии старта. Чья команда быстрее соберется – та и выиграла.

### 1. ПОКАЖИ ЦВЕТОК

*Цель:* развивать быстроту, ловкость, внимание.

*Ход игры:* Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают цветок. Ведущий позади своей команды незаметно вкладывает цветок в руку одному из детей. После этого игрок в центре дает команду: «Покажи цветок!» Дети с цветками должны выбежать и отдать свой цветок ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст цветок.

### 2. ЦВЕТЫ

*Цель:* развивать быстроту, ловкость, внимание.

*Ход игры:* Каждый играющий выбирает себе название какого-нибудь цветка. Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, Например «Роза», начинает игру: вызывает какой-нибудь цветок, например мак. «Мак» бежит, а «Роза» его догоняет. Когда ему грозит опасность быть пойманным, он произносит название какого-нибудь другого цветка, убегает следующий цветок. Пойманный меняет свое название и снова включается в игру. Нельзя повторно придумывать одно и то же название цветка.

### 3. ВОРОБЫШКИ И КОТ

*Цель:* развивать двигательные умения, быстроту, умение слушать команду.

*Ход игры:* Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на скамейках «воробышки». На другом конце место для «автомобиля» - «гараж». Воробышки вылетают из гнезда, - говорит воспитатель. Дети спрыгивают со скамеек (высота 10-15 см, начинают бегать, прыгать на двух ногах. По сигналу появляется «автомобиль» - воспитатель. Воробышки улетают в «гнезда» (при этом каждый занимает свое место – гнездо). «Автомобиль» возвращается в «Гараж». Игра продолжается.

### 7. МЕДВЕДИ И ПЧЕЛА

*Цель:* развивать быстроту, внимание, двигательные умения.

*Ход игры:* Дети делятся на две неравные группы. Примерно одна треть детей – «медведи», остальные – «пчелы». В одной стороне площадки «лес», а в противоположной – «луг». «Пчелы» должны быть в «лесу». По сигналу воспитателя «пчелы» летят на «луг» и жужжат. Как только все «пчелы» улетят, «медведи» идут в «лес» за медом. По сигналу воспитателя «Медведи!» «пчелы» летят и жалят «медведей», не успевших убежать. Игра повторяется 2-3 раза.

#### 4. ГУСИ-ЛЕБЕДИ

*Цель:* развивать быстроту, ловкость, умение слушать команду.

*Ход игры:* Выбирается волк и хозяин, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять. Гуси уходят от дома подальше. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

-Гуси-гуси!

-Серый волк под горой!

-Га-га-га.

-Что он там делает?

-Есть хотите?

-Рябчиков щиплет.

-Да-да-да.

-Ну бегите же домой!

-Гуси-лебеди! Домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

#### 5. ПЧЕЛЫ

*Цель:* развивать быстроту, ловкость, внимание, память.

*Ход игры:* Выбирается ребенок – «цветок». Дети делятся на две группы: «Сторожа» и «Пчелы». «Сторожа», взявшись за руки, ходят вокруг «Цветка» и говорят:

Пчелки яровые, крылья золотые,

Летите за горы высокие,

Что вы сидите, в поле не летите?

За леса зеленые-

Аль вас дождичком сечет,

На кругленький лужок,

Аль вас солнышком печет?

На лазоревый цветок.

«Пчелы» стараются забежать в круг, а «сторожа», то поднимая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из «пчел» удастся проникнуть в круг и коснуться «цветка», «сторожа», не сумевшие уберечь «Цветок», разбегаются. «Пчелы» бегут за ними, стараясь «ужалить» - коснуться рукой.

#### 6. БАБОЧКА И ЦВЕТОЧКИ

*Цель:* развивать быстроту, ловкость, двигательные умения, внимание, аккуратность.

*Ход игры:* Среди детей выбирают «бабочка» и водящий. Остальные становятся в круг – они «цветы». По сигналу «бабочка» улетаёт от водящего, который ее ловит, и прячется то у одного цветка, то у другого. «Цветочек» должен успеть обхватить «бабочку» руками – «лепестками», пока ее не коснулся водящий. Если водящий поймал «бабочку», то становится «бабочкой», а «бабочка» - водящим. При следующих повторах игры водящий и «бабочка» выбирают жребием.

#### 10. СОБИРАЕМ ЯГОДЫ

*Цель:* развивать быстроту движений, мышцы рук, ног.

*Ход игры:* Дети делятся на две команды, строятся друг за другом за линией старта. По сигналу первые игроки обеих команд бегут до линии финиша, берут карточки с ягодами и бегут назад к команде. Встают за последним игроком. Как только первые игроки пересекли линию старта на обратном пути, начинают бег вторые игроки.

## 8. ЕЖИК И ГРИБЫ

*Цель:* развивать мышцы ног, рук, спины, быстроту и ловкость движений.

*Ход игры:* Из числа играющих выбирается ежик. Детям дают названия грибов. Ведущий спрашивает у ежика:

-За чем пришел?

-За грибком.

-За каким?

Еж называет гриб. Гриб выбегает, еж его ловит. Если названного ежом гриба нет, то ведущий прогоняет ежа. Игра продолжается до тех пор, пока не соберет все грибы.

## 9. ЯГОДА

*Цель:* развивать мышцы рук, ног, спины с помощью упражнений.

*Ход игры:* Взявшись за руки, дети образуют круг. Ведущий встает в центр круга и говорит:

Ягода, червивая ягода, Ветер дует, она падает.

Пока ведущий произносит эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, то есть сделает хотя бы один шаг или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями. Бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один – то, у кого окажется свободной правая рука.

## 11. КОШКА И МЫШКИ

*Цель:* учить детей имитировать звуки, бегать тихо, как мышки.

*Ход игры:* Воспитатель объясняет, что по одну сторону шнура будет домик мышек – норка. По другую сторону от шнура (на расстоянии 2-2,5м) на скамейке сидит кошка. Раздает всем детям эмблемки и приглашает «мышек» в норку. Воспитатель медленно произносит:

На скамейке у дорожки

Кошка глазки открывает

Улеглась и дремлет кошка.

И мышат всех догоняет:

(«Мышки» бегают, пищат.)

Мяу! Мяу! («Мышки» прячутся в норку.)

Воспитатель берет игрушку – кошку и догоняет детей. Игра повторяется 2-3 раза.

## 12. ПЕРЕПРЫГНЕМ ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК

*Цель:* учить детей прыжкам, развивать мышцы ног, ловкость движений.

*Ход игры:* На площадке рисуется ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (от 10 до 40 см).

Группке детей предлагается перепрыгивать через ручеек вначале там, где он узкий, а затем там, где он пошире, и, наконец, где самый широкий. Воспитатель отмечает тех, кто сумел перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.

Таким образом, ребенок постоянно и разнообразно двигается на участке. В теплое время года потребность в активных движениях удовлетворяется полностью.