

Подготовительная группа
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Перелет птиц

Стая птиц собирается на одном краю площадки (дети стоят врассыпную), напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу воспитателя «полетели» птицы разлетаются по площадке, расправив крылья и помахивая ими. По сигналу «буря» птицы летят к деревьям (влезают на стенку). Когда воспитатель говорит: «Буря прошла!» — птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать. Игра повторяется 3—4 раза.

Указания. При спуске с гимнастической стенки нельзя спрыгивать. Если стенка имеет мало пролетов, надо включать в игру не всех детей сразу. Вместо стенки можно использовать скамейки, стулья и другие предметы.

Затейники

Подготовительная группа
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Закрепить умение двигаться по кругу. Развивать внимание.

Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

Ровным кругом,	Стой на месте,
Друг за другом,	Дружно вместе
Мы идем за шагом шаг	Сделаем вот так

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое — нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2—3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра Повторяется игра 3—4 раза.

Указания. Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.

Караси и щука

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Воспитывать выдержку. Развивать ловкость и быстроту

Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии 3 шагов, образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие — караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «щука» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2 - 3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игра повторяется 3—4 раза.

Указания. При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.

Уголки

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Развивать у детей ловкость, внимание. Учить ориентироваться в пространстве.

Дети становятся возле расположенных на участке предметов физкультурного оборудования, деревьев или в обозначенных на земле кружках. Один из играющих находится в середине. Он подходит к кому-нибудь из детей и говорит: «Мышка, мышка, отдай мне свой уголок!» Мышка отказывается. Водящий с теми же словами подходит к другому ребенку. В это время все дети выбегают из своих уголков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удастся, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, воспитатель произносит: «Кошка!» По тому сигналу все играющие одновременно меняются местами, а водящий занимает чей-либо уголок.

Указания. Из уголка надо выбегать, нельзя стоять в нем долго; до перебежки можно заранее уговориться с игроком, с которым хочешь поменяться местами; можно занимать уголок вдвоем и выбегать парами.

НЕ ОСТАВАЙСЯ НА ПОЛУ

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Учить детей спрыгивать с высоты; ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость и быстроту.

Выбирается ловишка. Дети размещаются в разных местах площадки. По заданию воспитателя они вместе с ловишкой ходят, бегают, прыгают в определенном темпе и ритме, обусловленном музыкальным сопровождением (ударами в бубен, хлопками и т. п.). Как только раздастся сигнал воспитателя «лови», все убегают от ловишки и взбираются на возвышающиеся предметы. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых ловишка дотронулся, сразу отходят в сторону. Игру повторяют 2—3 раза, затем подсчитывают пойманных и выбирают нового ловишку. Игра возобновляется.

Указания. Воспитатель следит, чтобы с возвышения дети спрыгивали на обе ноги, приучает детей разбегаться по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взобраться.

ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНИИ

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Учить детей влезать и слезать по гимнастической стенке.

Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя «раз, два, три — беги» все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнять все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети слезали, а не спрыгивали с реек, если нужно, помогает. Нарушившему правило выигрыш не засчитывается.

Жмурки

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Развивать у детей слух. Учить ориентироваться в пространстве.

Дети располагаются в ограниченном месте. Одному из них завязывают глаза — это жмурка. По сигналу воспитателя дети бегают, слегка похлопывая в ладоши. Жмурка ловит. Когда жмурка поймает кого-нибудь, игра приостанавливается, выбирается новый жмурка. Если жмурка долго не может никого поймать, его надо сменить. Вариант игры: дети стоят по кругу, в центре двое — жмурка и ребенок с колокольчиком в руках. Мальчик бегают по кругу и звонит, а жмурка его ловит.

Совушка

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Воспитывать у детей выдержку, внимание.

В одном из углов площадки обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий — сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь!» Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелился ли кто. Того, кто пошевелился, сова уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: «День!» Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2—3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова.

Указания. До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совы, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что сова должна следить одновременно за всеми насекомыми.

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз, два, раз, два,
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. После того как дети немного отдохнут, воспитатель подает сигнал (звонок, свисток, хлопки, удары в бубен), по которому играющие снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3—4 раза.

Указания. Воспитатель может дать детям указание по условным сигналам быстро становиться в круг при повторениях игры. Игрок, не успевший занять место до третьего сигнала, не принимает участия в очередном катании на карусели, а ожидает следующей посадки.

Ловишка в кругу

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Развивать умение действовать на ограниченном пространстве; ловкость и быстроту

На земле чертят круг, диаметр которого 3—5 м. При помощи считалки играющие выбирают ловишку. Он становится в центр круга, остальные дети за кругом. После слов воспитателя: «Раз, два, три — лови!» дети бегут, пересекая круг, а ловишка их ловит. Ловить можно только в кругу. Когда будет поймано определенное число детей, выбирают нового ловишку.

В это время воспитатель поочередно касается сложенными ладонями всех детей и одному из них незаметно опускает камушек.

С окончанием текста все ладошки должны быть закрыты. Иванушка поворачивается к играющим и старается отгадать, у кого камушек.

Если отгадает, садится на место ребенка, у которого был камушек, а тот становится Иванушкой. Если не отгадает, - водит еще раз. Не отгадав и на следующий раз, садится на конец скамейки, а Иванушка выбирается вновь.

Когда дети хорошо усвоят игру, они организуют ее самостоятельно, выбирая ведущего и Иванушку с помощью считалки.

Ловишка, бери ленту

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Развивать ловкость.

Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки, временно отходит в сторону. На слова воспитателя «Раз, два, три — в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

Указания. Один и тот же ловишка может водить 2—3 раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки.

НЕ НАМОЧИ НОГ

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: РАЗВИВАТЬ РАВНОВЕСИЕ. УЧИТЬ ДЕЙСТВОВАТЬ СОГЛАСОВАННО.

Играющие собираются на одной стороне площадки за чертой. Воспитатель вызывает 5—6 детей, они выходят к черте, каждый получает 2 дощечки (30 X 20 см). На противоположной стороне площадки на одной линии раскладываются султанчики. Между играющими и пособиями расположено болото. Дети должны перебраться через болото по дощечкам, не замочив ног (наступая только на дощечки). По команде воспитателя «Начинай!» играющие кладут одну дощечку и становятся на нее, затем переходят на другую дощечку, берут ту, что сзади, чтобы снова положить ее впереди себя, и т. п. Перейдя болото, дети собирают дощечки, берут султанчики и поднимают их над головой. Отмечается, кто поднял султанчик первым. Затем дети кладут султанчики обратно, возвращаются на места и передают дощечки следующим.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети не бросали дощечки на пол, а клали осторожно. Когда дети научатся ловко передвигаться по дощечкам, можно провести соревнования в звеньях.

ПОПРЫГУНЧИКИ-ВОРОБЫШКИ

(Не попадись!)

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Учить детей прыгать на двух ногах, продвигаясь вперед. Развивать ловкость.

Чертится круг диаметром 4 – 6 м. Выбирается водящий (большая птица). Она становится в середину круга. Все остальные играющие — воробышки, они стоят за кругом. Воробышки прыгают на двух ногах, то впрыгивая в круг поклевать зерна, то выпрыгивая из него. Большая птица летает по кругу, не дает воробышкам собирать зерна, клюет их (дотрагивается рукой до играющих). Воробышки стараются подольше побыть в кругу, увертываются от ловящего. Воробышек, которого клюнула большая птица, останавливается и поднимает руку, после чего продолжает играть. Воспитатель отмечает тех, кто ни разу не попался птице. Игра повторяется несколько раз по 30 – 60 с. перерывами для отдыха. При повторении игры назначается новый водящий.

Указания. Воспитатель следит, чтобы играющие не стояли на месте, а подпрыгивали. Если диаметр круга большой и детей много, можно выбрать двух водящих.

ПОГРУЗКА АРБУЗОВ

Продолжение

ПРАВИЛА ИГРЫ. 1. Передачу мяча начинать только после сигнала. 2. Если игрок уронит мяч, он сам должен его поднять, встать на свое место и продолжать передачу. 3. Мяч следует подавать по порядку, не пропуская ни одного игрока. 4. Не разрешается сразу передавать два мяча, в руках у любого игрока одновременно может находиться только один мяч. 5. Повторяя игру, передачу мяча следует начинать с левого фланга.

ВАРИАНТЫ игры. 1. Игроки передают мяч с одного конца шеренги на другой несколько раз подряд, причем первые и последние, получив мяч, кладут его в круг и передачу продолжают, взяв любой из мячей. 2. Основной и последний варианты — в положении сидя.

Перемена мест с вызовом Продолжение

Например: «Поменяться местами... Вторые!» Вращение прекращается. Названные номера выбегают из своих кружков и стараются занять освободившееся место в других группах. Место считается занятым, если перебежавший успеет замкнуть кружок, взявшись за руки с играющими этой группы. Водящий старается во время перебежки занять свободное место в одном из кружков. Игрок, который остается без места, становится водящим. Победителем считается тот, кто ни разу не был водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ. 1. Разъединять руки и меняться местами разрешается только после команды и вызова номера. 2. Водящему не разрешается сойти со своего места до команды.

Ловля обезьян

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Учить слезать и влезать на гимнастическую стенку. Развивать быстроту.

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4 – 6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателей «ловцы» обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе. После 2 – 3 повторений дети меняются ролями.

Указания. Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.

Ловишка с мячом

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Развивать внимание, ловкость и быстроту; глазомер. Учить детей метать.

Дети стоят по кругу. Ловишка в центре круга. У его ног лежат 2 мяча. Ловишка проделывает ряд движений: подскоки, наклоны, приседания, хлопки и т. п. Играющие повторяют за ним эти движения. По сигналу воспитателя «беги из круга» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка быстро берет мячи с земли и бросает, стараясь попасть в убегающих. После этого по сигналу педагога «раз, два, три — в круг скорей беги» дети снова образуют круг; выбирается новый ловишка, игра продолжается. В конце игры подводится итог — кто же из ловишек был самым метким.

Указания. Если ловишка попал обеими мячами в убегающих, он останется а этой роли.

Стой!

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Развивать ловкость и внимание. Учить ловить мяч; бросать мяч в цель.

Дети стоят с воспитателем. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет имя ребенка. В этот момент все дети разбегаются в разные стороны. А тот, чье имя было названо, быстро подбегает, ловит мяч и кричит: «Стой!» Все играющие останавливаются на том месте, где их застал сигнал. Водящий бросает мяч в кого-нибудь из играющих. Если он попадет, ребенок быстро ловит мяч, кричит: «Стой!» — и бросает мячом в кого-нибудь из играющих и т. д. Если водящий ни в кого не попадет, он бежит за мячом, берет его и снова бросает до тех пор, пока не осалит кого-нибудь. когда водящий бросает мяч, все должны находиться на своих местах. Можно увертываться: нагибаться, приседать, отклоняться в сторону, подпрыгивать и т. п.

Указания. Воспитатель объясняет детям, что, бросая мяч, надо целиться в ноги. Нарушающих это правило он вначале предупреждает, а затем выводит из игры.

Охотники и утки

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Учить детей бросать мяч в цель. Развивать ловкость и быстроту.

Взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый – второй, образуют 2 команды: одни – охотники, другие - утки. Охотники остаются на своих местах в кругу, а утки выходят в середину круга. Перед ногами стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переступать нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу воспитателя охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются ролями.

Указания. Ударять мячом можно только по ногам.

Городок

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ И БЫСТРОТУ.

На земле чертят Квадрат — городок, каждая сторона которого равна 6—10 шагам. Играющие делятся на 2 равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остается в поле, встает вокруг городка; игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри городка. Тот, кого осалили, выходит из игры.

Если игрок поля промахнулся, он также выходит из игры. Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.

ПРАВИЛА ИГРЫ. 1. Игрокам городка не разрешается выходить за его границы. 2. Игрокам поля не разрешается долго задерживать мяч и переходить с места на место.

Шмель

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Цель: Учить детей прокатывать мяч двумя руками, стараясь осалить другого.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. В игре могут принять участие от 10 до 20 человек. Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Мяч перекатывается внутри круга по земле. Играющие руками отбивают мяч от себя, стараясь осалить им другого. Мяч — это шмель. Если кто-либо не успеет отбить мяч и будет осален им (не выше колен), то считается ужаленным. Он поворачивается спиной к центру круга и в игре участия не принимает до тех пор, пока не будет осален следующий. Тогда первый ужаленный вновь вступает в игру, а второй поворачивается спиной к центру. Ловить мяч и отбивать его ногами нельзя.

Петушиный бой

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ У ДЕТЕЙ РАВНОВЕСИЕ, ПРЫГАЯ НА ОДНОЙ НОГЕ.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Играющие встают друг против друга на одной ноге, вторую ногу держат согнутой, руки складывают на груди. Прыгая на одной ноге, каждый старается плечом толкнуть противника, заставить его потерять равновесие и опустить вторую ногу — тогда бой выигран.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ. Играть можно и сидя. Пояс (тесьма) связывается кольцом. Играющие приседают и надевают кольцо на колени так, чтобы ноги нельзя было разогнуть. Руки просунуты под коленями. Прыгая в таком положении на носках, играющие стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто не удержит равновесия, проигрывает.

ПРАВИЛО ИГРЫ. Игра «Петушиный бой» должна проходить в пределах небольшой площадки, за границы которой выходить нельзя.

ПОГРУЗКА АРБУЗОВ

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, БЫСТРОТУ.

МЕСТО и ИНВЕНТАРЬ. Зал, площадка, коридор; шестнадцать—двадцать набивных или других мячей.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. Играющие делятся на две—четыре команды, которые выстраиваются в шеренгу одна за другой или по две, лицом друг к Другу, на расстоянии одного шага. У ног первых и последних игроков в шеренге на полу (земле) чертят круг диаметром 1 м. В круге первого игрока положено 8—10 мячей или других предметов.

ОПИСАНИЕ игры. По сигналу руководителя первые игроки берут из круга один мяч и передают его рядом стоящему игроку, тот передает следующему и т. д. Последний игрок, получив мяч, кладет его в круг. Как только первый игрок передал мяч рядом стоящему игроку и тот дальше, он берет второй мяч из круга, затем третий и т. д., пока все мячи не окажутся в круге последнего игрока. Тот, получив последний мяч, кладет его в круг и поднимает руку. Побеждает команда, которая первой передала все мячи.

(Продолжение)

капканы

Подготовительная группа **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ И БЫСТРОТУ.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. Играющие образуют круг и становятся в двух шагах друг от друга, лицом к центру. Каждый 6-й или 8-й игрок (по усмотрению руководителя) берется за руки со своим соседом справа. Они поднимают руки вверх, образуя воротца-капканы, и поворачиваются так, чтобы воротца оказались над линией круга.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. По команде руководителя играющие поворачиваются направо и начинают бег по кругу. При этом они должны пробегать через все попадающиеся по пути капканы. По свистку капканы захлопываются (пары, державшиеся за руки, опускают их вниз), и игроки, оказавшиеся пойманными, выходят в середину круга. Из них образуются новые пары, которые, взявшись за руки, становятся в разных местах круга, увеличивая число капканов. Игра продолжается до тех пор, пока непойманными останутся 5 – 6 игроков. Они считаются победителями.

ДВА ДОМА

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ БЫСТРОТУ.

МЕСТО. Ровная площадка.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. Играющие становятся в шеренгу на расстоянии 2 м один от другого. По указанию руководителя играющие втыкают в снег рядом с собой с правой или с левой стороны палку. Это означает «дальний дом». Играющие двигаются 50 м вперед, останавливаются и втыкают в снег другую палку рядом с собой, справа или слева. Это — «ближний дом». Затем они двигаются еще 50 м, поворачиваются кругом и останавливаются: здесь проводится линия старта.

ОПИСАНИЕ игры. По сигналу руководителя играющие передвигаются к ближнему дому, берут палку и продолжают двигаться к дальнему дому, где берут вторую палку. Побеждает игрок, первым взявший свои палки.

ЗАПРЕТНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Цель: Развивать память, мышление. Внимание.

МЕСТО. Зал, площадка, коридор.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. Играющие построены по кругу. Руководитель также становится с играющими в круг.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Руководитель предлагает играющим выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещается выполнять движение «поставить руки на пояс» или «одна рука вперед — вверх, другая — назад — вниз». Руководитель делает разные движения, играющие повторяют их. Неожиданно руководитель делает запрещенное движение. Кто из играющих ошибется и выполнит его, тот делает шаг назад за круг и продолжает игру. Как только ошибется другой игрок, тот выходит за круг, а первый возвращается на свое место. Победителями считаются те игроки, которые ни разу не были за кругом. Игра проводится 3—4 минуты.

ПРАВИЛА ИГРЫ. 1. Все играющие должны повторять движения за руководителем. Игрок, не повторяющий движения, делает шаг назад, за круг. 2. Упражнения следует делать быстро.

ВАРИАНТ ИГРЫ. Играющие строятся в две—четыре колонны, и игра проводится на соревнование. За каждую допущенную ошибку команда получает штрафное очко. Побеждает команда, набравшая меньшее количество очков.

ПЕРЕМЕНА МЕСТ С ВЫЗОВОМ

Подготовительная группа ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ, ЛОВКОСТЬ, БЫСТРОТУ.

МЕСТО. Зал, площадка.

ПОДГОТОВКА к ИГРЕ. Играющие выбирают водящего. Играющие, кроме водящего, становятся в шеренгу и рассчитываются на группы по 3—5 человек (но не больше), в зависимости от количества играющих. Каждый игрок должен запомнить свой номер. Группы размещаются по окружности, в центре которой становится водящий. В каждой группе играющие берутся за руки, образуя свой кружок.

ОПИСАНИЕ игры. Руководитель дает команду: «Вправо (или влево) по кругу марш!» Играющие каждой группы, не размыкая рук, начинают медленно двигаться вправо (или влево) до следующей команды: «Поменяться местами!» После краткой паузы, отделяющей предварительную часть команды от исполнительной, руководитель называет номер, игроки под этим номером должны поменяться друг с другом местами.
