

Подвижные игры в осенний период времени.

1. В поисках клада. Возьмите какую-то игрушку, сладость и прочее в качестве «клада». Лучше всего его завернуть в фольгу. Покажите запечатанный «клад» детям и попросите закрыть глаза. Спрячьте «сокровище» на дерево, за пенек, качели, скамейку или еще куда-нибудь. Пусть дети отправляются на поиски. Кто первый найдет «клад», тот и выиграл.
2. Найди пару. Ведущий раздает всем детям разноцветные кружочки или флажки (каждого предмета по паре). По сигналу ведущего дети бегают, а когда услышат хлопок или звук свистка, каждый должен найти себе пару по цвету кружочка или флажка и взяться за руки. В игре также могут принимать участие и нечетное количество детей, тогда один останется без пары и выйдет из игры.
3. Оживление предметов. Эта игра особенно подходит для самых маленьких. Дома вырежьте из бумаги веселые глазки и возьмите кусочек пластилина и идите с детьми на прогулку. Пусть дети выбирают, какие предметы они хотят оживить – цветочки, деревья, карусели.. Можно даже устроить соревнование между детьми – кто быстрее «оживит» предметы. Это хорошо развивает у детей воображение.
4. Колечко. Дети садятся на скамеечку или становятся в ряд. Ведущий берет колечко или какой-то другой мелкий предмет и делает вид, что кладет это колечко в ладошки каждому из игроков. Потом он произносит: «Колечко, выйди на крылечко!» и тот, у кого действительно колечко осталось ладошках, старается быстро выскочить, а другие дети пытаются не дать ему это сделать. Если игроку удалось выскочить, то он становится на место ведущего.
5. Найди растение. Дети отворачиваются, а ведущий срывает листочек или любое растение. Задача детей – как можно быстрее найти такое же. Кто первый – становится ведущим.
6. В песочнице. Берем какой-то предмет, просим детей отвернуться, и закапываем эту вещицу в песочнице. Дети должны покопать лопатками и найти закопанный предмет. (Очень хорошо играть в эту игру на пляже. Только нужно будет очертить территорию для поисков).
7. Теннис с **воздушным шариком**. Возьмите ракетки **бадминтона** или тенниса. Надуйте шарик и используйте его вместо теннисного мячика или волана. Воздушный шарик летит долго, а у ребенка есть время немного подумать, куда бежать и отбить шар.

8. Наматывание веревки. В эту игру смогут играть только двое. Если больше желающих, то можно играть поочередно с победителем, а остальные – **болеельщики**. Возьмите две одинаковые ветки или палки и веревку подлиннее (3 и больше метра). Привязываем по ветке или палке к каждому концу веревки. Посередине этой веревки привязываем флажок или делаем узелок. Каждый участник берет по палке, отходит настолько, чтобы сама веревка хорошо натянулась. Так, по сигналу дети начинают наматывать веревку на свою палку. Кто быстрее всего дойдет до узелка или флажка – победитель!

9. Ворона. Одному ребенку завязывают глаза, и он становится спиной к детям. Каждый из игроков должен подойти к ведущему и поставить свою руку на плечо. Ведущий говорит: «Покарай, ворона!». Игрок каркает, а ведущий угадывает имя того, кто каркал. Если угадывает – меняется с игроком местами.

10. Дождик и солнышко. На асфальте рисуем кружок и просим детей в него стать. Когда ведущий произносит “Солнышко” — детишки выходят из кружка, бегают, прыгают. А когда услышат слово “Дождик” дети должны как можно быстрее стать в кружок. Кто последний — проиграл.

11. Змейка. Дети берутся за руки, и тогда выстраивается целая «цепочка». Ведущий берет крайнего за руку и ведет эту «змейку», совершая разные неожиданные повороты. Детишки должны крепко держаться, чтобы не разорвать «цепочку». Если дети довольно взрослые, то можно и побегать «змейкой».

12. «Глухой телефончик». Дети выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово – тот повторяет это слово другому шепотом и так далее, последний называет услышанное им слово. Обычно названное слово вызывает только смех.

13. Повторялка. Дети становятся в круг, первый игрок показывает какое-то движение (например, хлопает), следующий все повторяет и добавляет еще одно движение. Так каждый должен повторять все показанные перед ним движения и добавлять свое. Кто собьется — выходит из игры.

14. Съедобное - несъедобное. Для этой игры возьмите мяч. Пусть дети станут в ряд или сядут на скамеечку. Ведущий начинает кидать мяч каждому игроку, называя съедобный или несъедобный предмет. Если названный предмет можно скушать – дети ловят мяч, если нет – откидывают назад ведущему.

15. Тише едешь. Дети становятся с 1-ой стороны «дороги», а ведущий — с другой, поворачиваясь ко всем спиной. Ведущий говорит: «Тише едешь-дальше будешь.» – дети начинают бежать, стараясь как можно раньше прибежать к финишу. Через несколько секунд ведущий произносит: «Стоп!»

– дети перестают бежать и замирают. Ведущий оборачивается, и если он увидел любое движение какого-то игрока, тот выбывает из игры. Победителем становится тот, кто 1-вым прибежит к финишу.

16. Горячая картошка. Дети становятся в круг. Водящий подает сигнал или включает музыку (можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал или выключает музыку, то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

17. Рыбаки и рыбки. Двое детей выбираются рыбаками, а остальные – рыбки. Дети начинают водить хоровод вокруг рыбаков и напевают песенку: В воде рыбы живут, Нет клюва, но клюют. Есть крыла — не летают, Нет ног, а гуляют. Гнезд не заводят, А детишек выводят. «Рыбаки» берутся дружно за руки и быстро ловят всех разбегающихся «рыбок». Попавшиеся «рыбки» уже становятся «рыбаками». Теперь эти «рыбаки» берутся за руки и начинают ловить других детей. Так «Сеть» становится еще больше.

18. Симон говорит. Ведущий должен сказать слова: «Симон говорит» и дальше произнести, что делать всем детям. Если же слова: «Симон говорит» не звучат, то команда не должна выполняться. А дети при этом отвечают : «Симон не говорил». Например, ведущий говорит: «Симон говорит — бегите!». Дети бегают. Кто начал выполнять любую команду ведущего, без слов «Симон говорит», тот пропускает ход или выходит из игры.

1. В поисках клада. Возьмите какую-то игрушку, сладость и прочее в качестве «клада». Лучше всего его завернуть в фольгу. Покажите запечатанный «клад» детям и попросите закрыть глаза. Спрячьте «сокровище» на дерево, за пенек, качели, скамейку или еще куда-нибудь. Пусть дети отправляются на поиски. Кто первый найдет «клад», тот и выиграл.

2. Найди пару. Ведущий раздает всем детям разноцветные кружочки или флажки (каждого предмета по паре). По сигналу ведущего дети бегают, а когда услышат хлопок или звук свистка, каждый должен найти себе пару по цвету кружочка или флажка и взяться за руки. В игре также могут принимать участие и нечетное количество детей, тогда один останется без пары и выйдет из игры.

3. Оживление предметов. Эта игра особенно подходит для самых маленьких. Дома вырежьте из бумаги веселые глазки и возьмите кусочек пластилина и идите с детьми на прогулку. Пусть дети выбирают, какие предметы они хотят оживить – цветочки, деревья, карусели.. Можно даже устроить соревнование между детьми – кто быстрее «оживит» предметы. Это хорошо развивает у детей воображение.

4. Колечко. Дети садятся на скамеечку или становятся в ряд. Ведущий берет колечко или какой-то другой мелкий предмет и делает вид, что кладет это колечко в ладошки каждому из игроков. Потом он произносит: «Колечко, выйди на крылечко!» и тот, у кого действительно колечко осталось ладошках, старается быстро выскочить, а другие дети пытаются не дать ему это сделать. Если игроку удалось выскочить, то он становится на место ведущего.

5. Найди растение. Дети отворачиваются, а ведущий срывает листочек или любое растение. Задача детей – как можно быстрее найти такое же. Кто первый – становится ведущим.

6. В песочнице. Берем какой-то предмет, просим детей отвернуться, и закапываем эту вещицу в песочнице. Дети должны покопать лопатками и найти закопанный предмет. (Очень хорошо играть в эту игру на пляже. Только нужно будет очертить территорию для поисков).

7. Теннис с воздушным шариком. Возьмите ракетки бадминтона или тенниса. Надуйте шарик и используйте его вместо теннисного мячика или волана. Воздушный шарик летит долго, а у ребенка есть время немного подумать, куда бежать и отбить шар.

8. Наматывание веревки. В эту игру смогут играть только двое. Если больше желающих, то можно играть поочередно с победителем, а остальные – болельщики. Возьмите две одинаковые ветки или палки и веревку подлиннее (3 и больше метра). Привязываем по ветке или палке к каждому концу веревки. Посередине этой веревки привязываем флажок или делаем узелок. Каждый участник берет по палке, отходит настолько, чтобы сама веревка хорошо натянулась. Так, по сигналу дети начинают накручивать веревку на свою палку. Кто быстрее всего дойдет до узелка или флажка – победитель!

9. Ворона. Одному ребенку завязывают глаза, и он становится спиной к детям. Каждый из игроков должен подойти к ведущему и поставить свою руку на плечо. Ведущий говорит: «Покарай, ворона!». Игрок каркает, а ведущий угадывает имя того, кто каркал. Если угадывает – меняется с игроком местами.

10. Дождик и солнышко. На асфальте рисуем кружок и просим детей в него стать. Когда ведущий произносит “Солнышко” — детишки выходят из кружка, бегают, прыгают. А когда услышат слово “Дождик” дети должны как можно быстрее стать в кружок. Кто последний — проиграл.

11. Змейка. Дети берутся за руки, и тогда выстраивается целая «цепочка». Ведущий берет крайнего за руку и ведет эту «змейку», совершая разные неожиданные повороты. Детишки должны крепко держаться, чтобы не

разорвать «цепочку». Если дети довольно взрослые, то можно и побегать «змейкой».

12. «Глухой телефончик». Дети выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово – тот повторяет это слово другому шепотом и так далее, последний называет услышанное им слово. Обычно названное слово вызывает только смех.

13. Повторялка. Дети становятся в круг, первый игрок показывает какое-то движение (например, хлопает), следующий все повторяет и добавляет еще одно движение. Так каждый должен повторять все показанные перед ним движения и добавлять свое. Кто собьется — выходит из игры.

14. Съедобное - несъедобное. Для этой игры возьмите мяч. Пусть дети станут в ряд или сядут на скамеечку. Водящий начинает кидать мяч каждому игроку, называя съедобный или несъедобный предмет. Если названный предмет можно скушать – дети ловят мяч, если нет – откидывают назад водящему.

15. Тише едешь. Дети становятся с 1-ой стороны «дороги», а ведущий — с другой, поворачиваясь ко всем спиной. Ведущий говорит: «Тише едешь-дальше будешь.» – дети начинают бежать, стараясь как можно раньше прибежать к финишу. Через несколько секунд ведущий произносит: «Стоп!» – дети перестают бежать и замирают. Ведущий оборачивается, и если он увидел любое движение какого-то игрока, тот выбывает из игры. Победителем становится тот, кто 1-вым прибежит к финишу.

16. Горячая картошка. Дети становятся в круг. Водящий подает сигнал или включает музыку (можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал или выключает музыку, то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

17. Рыбаки и рыбки. Двое детей выбираются рыбаками, а остальные – рыбки. Дети начинают водить хоровод вокруг рыбаков и напевают песенку: В воде рыбы живут, Нет клюва, но клюют. Есть крыла — не летают, Нет ног, а гуляют. Гнезд не заводят, А детишек выводят. «Рыбаки» берутся дружно за руки и быстро ловят всех разбегающихся «рыбок». Попавшиеся «рыбки» уже становятся «рыбаками». Теперь эти «рыбаки» берутся за руки и начинают ловить других детей. Так «Сеть» становится еще больше.

18. Симон говорит. Ведущий должен сказать слова: «Симон говорит» и дальше произнести, что делать всем детям. Если же слова: «Симон говорит» не звучат, то команда не должна выполняться. А дети при этом отвечают : «Симон не говорил». Например, ведущий говорит: «Симон говорит —

бегите!». Дети бегают. Кто начал выполнять любую команду ведущего, без слов «Симон говорит», тот пропускает ход или выходит из игры.