Сборник подвижных игр

для детей младшего школьного возраста.

1-4 класс

Составитель:

Лила Вера Яновна, учитель начальных классов.

**«Братец Кролик, братец Лис»**

Место проведения: малый зал или любая площадка.

Описание игры: все участники игры строятся в одну шеренгу. Учитель идет вдоль шеренги за спинами учеников и задевает одного из них – это “лиса”. Затем все участники (“кролики”) расходятся по залу и говорят такие слова: “Если миску уронить - разобьётся миска, если близко лисий хвост – значит близко Лиска.”

После этих слов “лиса” громко кричит “Здесь я!”, при этом одновременно подпрыгивает вверх и поднимает руки, после чего ловит “кроликов”. Тот, кого “лиса” поймала, уходит в “лисий дом”. После остановки игры все ее участники снова строятся в шеренгу, и выбирается новая “лиса”. Игра продолжается.

***Примечание:***

* при выборе “лисы” учащиеся стоят с закрытыми глазами и сложив руки “лодочкой” за спиной. Кого учитель задевает за руки – тот “лиса”;
* если ребенок не хочет быть водящим, он кладет руки на живот;
* если во время первого периода игры участник был пойман, то в следующем периоде он не может быть “лисой” (при выборе “лисы” он кладет руки на живот);
* по мере усвоения игры учитель должен объяснить, что “лиса” не только быстрая, но и хитрая, поэтому она должна обмануть “кроликов” – не выдать себя раньше времени и выбрать в зале такое место, где больше всего участников игры (чтобы можно было сразу кого-то из них задеть);
* если “лиса” не крикнула “Здесь я!”, или не подняла руки (т.е. ее не было видно и слышно) – игра прекращается и выбирается новая “лиса”;
* оценка ставится самой быстрой “лисе” – она хорошо поохотилась; самой “хитрой лисе” – за хитрость; “кроликам”, которые не попались за все время игры или попались, но перед этим очень долго и ловко уворачивались от “лисы”.

 **«Охотники, волки и ёлки»**

Место проведения: спортивный зал или любая площадка.

Описание игры: выбирается один или несколько водящих, (в зависимости от величины площадки и количества участников), которые располагаются в углу зала или с краю площадки - это охотники. Остальные участники – волки. По сигналу охотники выбегают из своего убежища и стараются осалить волков (мячом или рукой). Пойманный волк не выходит из игры, а “трансформируется” в ёлку – останавливается на месте и поднимает руки как ветви. Рядом стоящие ёлки могут перемещаться друг к другу, браться за руки и образовывать лес. Те волки, которых ещё не осалили, могут прятаться за ёлками или за лесом, но и в этом случае их можно осаливать. Выигрывает волк или несколько волков, осаленные последними (они и становятся охотниками).

 **«Сыщики»**

Место проведения: спортивный зал или любая спортивная площадка.

Описание: все участники располагаются лицом к стене. Учитель или водящий прячут в любом месте какой-либо небольшой предмет (например, ключ). По сигналу участники начинают искать спрятанный предмет. Кто найдёт первым - тот становится “лучшим сыщиком”.

**Примечания:**“лучший сыщик” может быть далее водящим.

**“Рыжий кот”**

Место проведения: спортивный зал или площадка.

Описание игры: учитель выбирает одного водящего – это “Рыжий кот”. Он становится в центре зала, а остальные участники игры (“мыши”) располагаются вокруг “кота” и берутся за руки. Затем “кот” приседает и закрывает глаза ладонями, как будто он спит. “Мыши” обращаются к “коту” с такими словами:

“Лежебока рыжий кот отлежал себе живот.

Есть хочется, да лень ворочаться.

Вот и ждёт рыжий кот – может мышка подползёт!”.

После этих слов “мыши” разбегаются, а “кот” их ловит. Пойманные “мыши” садятся на скамейку и “горюют”, так как “кот” их съел. Игра продолжается 10-20 секунд, после чего “кот” выбирает нового “кота” из непойманных “мышей!. Затем “съеденные мыши” вновь входят в игру, и она продолжается. Игра проводится 3-5 раз.

***Примечание:***

* “кот” закрывает глаза руками для того, чтобы он не смотрел заранее на “мышь”, которую собирается поймать. Но “коту” разрешается разводить пальцы рук и исподтишка подглядывать за “мышами”;
* можно выбрать двух “котов” и даже трех, если игра проводится в большом зале (в этом случае они располагаются спиной друг к другу);
* по мере усвоения игры действия “мышей” усложняются – они могут ходить по кругу (на пятках, на носках и т.п.) или выполнять в кругу какие-либо упражнения на внимание;
* оценка ставится тому “коту”, который наловил много “мышей”, или “коту”, который очень быстро выбежал и сразу поймал несколько “мышей”; или “мышам”, которые не были пойманы за все время игры

**Белые медведи**

В середине игровой площадки чертится круг или овал, который изображает льдину. Из числа играющих выбирают двух «белых медведей», которые встают на «льдину».Остальные играющие свободно ходят и бегают вне пределов «льдины» на игровой.

По сигналу руководителя (свисток, хлопок в ладоши и т. д.) или по его команде «белые медведи» отправляются «на охоту». Они идут, взявшись одними разноименными руками (левая—правая) и пытаются обхватить кого-нибудь из играющих свободными руками.

Пойманного игрока они отводят на льдину. Когда на льдине оказывается двое пойманных игроков, они становятся второй парой «белых медведей». Игра оканчивается по договору: когда большая часть играющих стала «белыми медведями» или когда останется 2 — 3 играющих на игровом поле.