

Подвижные игры на свежем воздухе

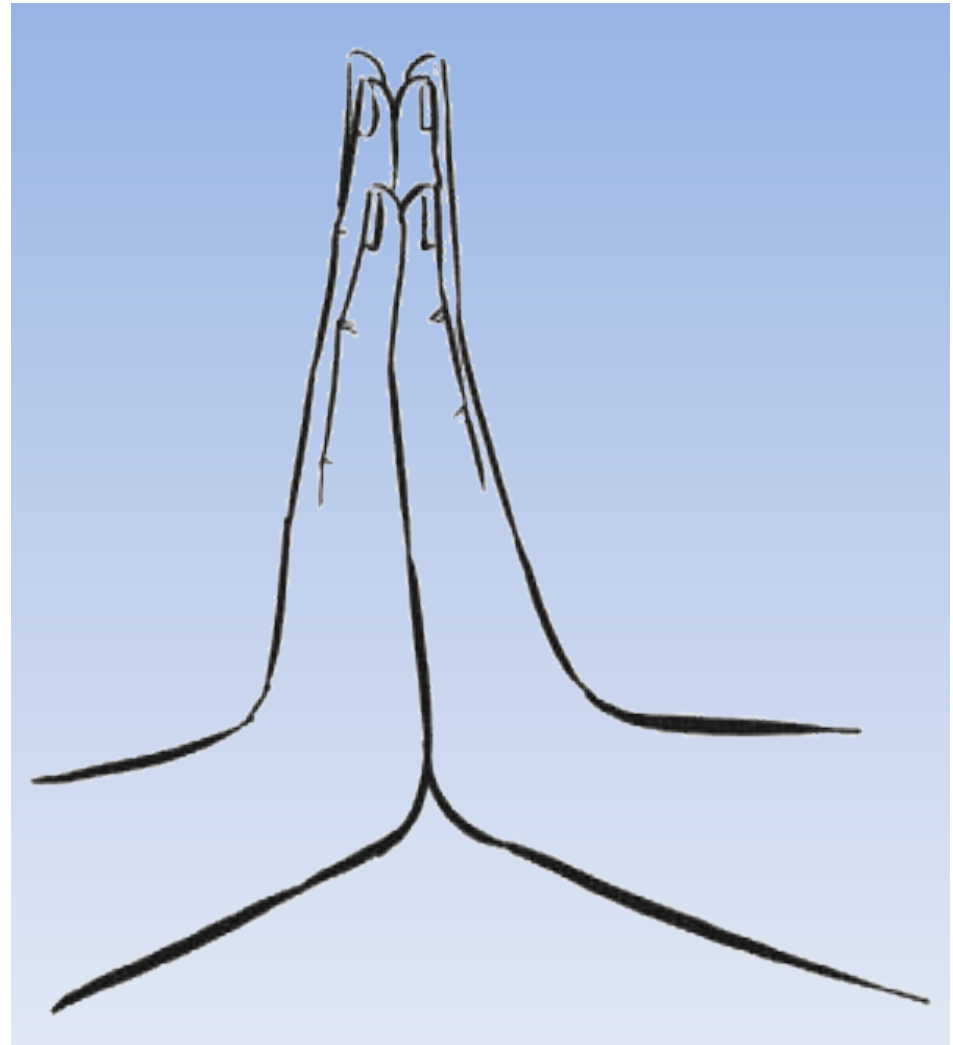
**Старшая
«Б»**

Подвижные игры на свежем воздухе

ТОЛЧКИ ЛАДОНЬМИ В ЛАДОНИ

Два участника стоят лицом друг к другу, ноги вместе, на расстоянии чуть больше вытянутых вперед рук. По сигналу участники должны выполнить толчки ладонями в ладони соперника и вывести его из равновесия. Кто первым сойдет с места — тот проиграл. Можно делать обманные движения, но нельзя касаться никакой части тела соперника, кроме ладоней.

ПРИМЕЧАНИЕ. Эту же игру



Подвижные игры на свежем воздухе

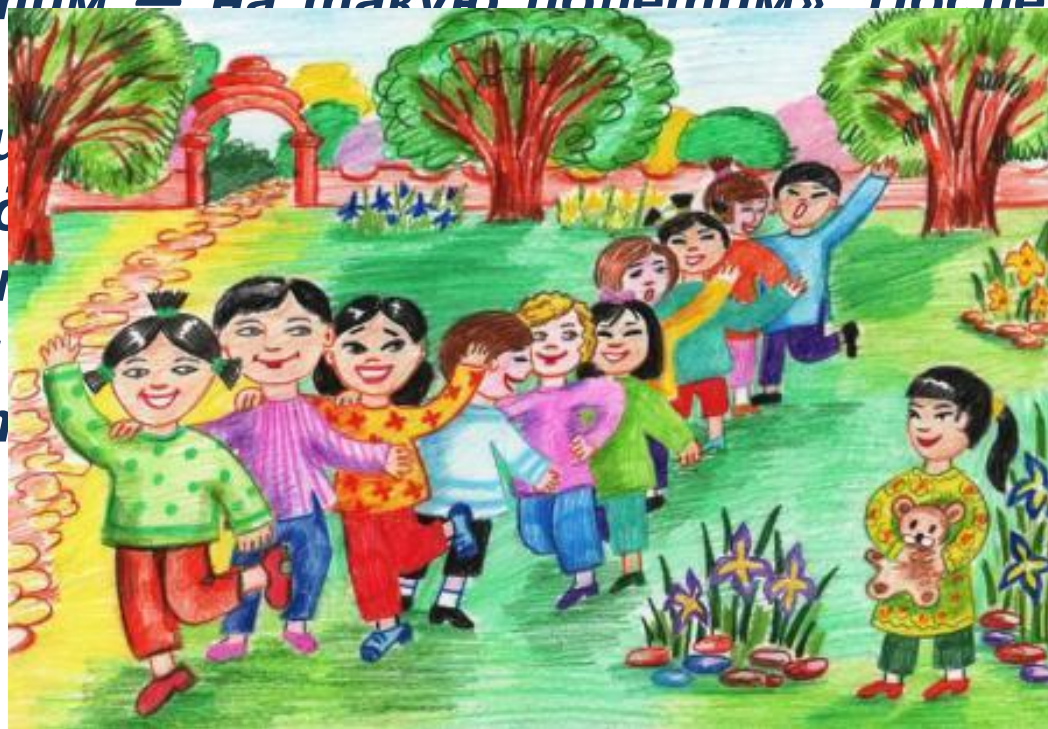
ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ, НАСЕКОМОЕ

Ведущий бросает кому-либо из участников мячик (или просто указывает на него), говоря при этом, например, "Зверь!". Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать какое-либо животное (заяц, слон, муравьед и др.). Соответственно, если ведущий кричит "Птица!" или "Рыба!", то тот, кому был брошен мячик, быстро называет какую-либо птицу или рыбу. В том случае, если участник, поймавший мяч, долгое время не может дать ответ или, если он повторяет то, что уже было названо ранее, он либо выбывает из игры (например, после трех таких случаев), либо выполняет "фант", либо получает "штрафное очко" (получивший наибольшее количество "штрафных очков" затем, например, выполняет какое-нибудь творческое задание).



Подвижные игры на свежем воздухе

Космонавты
Дети разбиваются на команды по 4-5 человек. Каждая команда выбирает капитана и находит место для своего «космодрома» где-нибудь в стороне. Затем все команды собираются в центре площадки, перемешиваются между собой и начинают водить хоровод. Ведущий говорит такие слова: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим — на такую полетим». После этого ведущий считает до пяти.
В это время каждая команда должна собраться за своим капитаном, выстроиться «паровозиком» и направиться к своему «космодрому». Выигрывает команда, которая прибыла на базу первой.



Подвижные игры на свежем воздухе

Пустое место

Играющие встают в круг, заложив руки за спину, а водящий за кругом. Он, обходя круг, дотрагивается до руки кого-либо из игроков и бежит в любую сторону за кругом, а вызванный — в обратную сторону первым занять пустое место. Оставший без места становится водящим.

