**БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ**

Игра «Белые медведи» развивает ловкость и скорость. Кроме того, она помогает детям найти общий язык и научиться командному взаимодействию.

**Для игры понадобятся**: Площадка для игры

**Правила игры:**

 Шаг 1. Выберите водящих – их должно быть 2-3 человека. Скажите водящим, чтобы они встали в цепочку. Они будут белыми медведями.

Шаг 2. Другим ребятам также скажите, чтобы они взялись за руки цепочкой. Эти игроки – пингвины.

Шаг 3. Теперь задача белых медведей замкнуть цепочку вокруг пингвинов. То есть, поймать кого-либо из игроков. Пойманный пингвин становится медведем и встаёт к ним в цепочку.

Шаг 4. Игра длится до сих пор, пока в числе пингвинов не останется один игрок. Он и будет считаться победителем. Важно помнить! В игру «Белые медведи» должно играть не менее 15 человек. В противном случае, она будет не настолько интересной и увлекательной.

**ГОРЯЧИЙ МЯЧ**
Игра «горячий мяч» развивает ловкость, внимание, физическую активность

**Для игры понадобятся:** мяч (по размеру как волейбольный или чуть меньше)

**Правила игры:**

Выбираем водящего. все остальные участники игры встают, образуя круг. Водящий встает в центр этого круга. Начинаем игру. Дети перебрасывают друг другу мяч. Цель водящего: осалить того, у кого в руках мяч. Если ему это удалось, то игрок встает на место водящего, а водящий занимает место в кругу, среди других игроков.

**ВОЛК И КОЗА**

**Правила игры:**

По считалочке дети выбирают волка и козу, остальные - пастухи. Взявшись за руки, пастухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза. Волк должен поймать козу, но попасть в круг он может только через ворота (двое детей движутся по кругу с поднятыми руками), а коза - в любом месте. Когда волк поймает козу, игра начинается сначала.

*Важно!* Волк ловит козу только в кругу.

**ВЫШЕ ЗЕМЛИ**

**Правила игры:**

Вначале выбирается водящий с помощью жеребьёвки.

Игра начинается как обычные салки, только появляется новое правило: убегающий игрок может присесть на любую скамейку, качели, бревно и поднять ноги или повиснуть. Главное – чтобы ноги не касались земли.

В этом случае он становится неприкосновенным и водящий бежит за другими игроками. Долго оставаться в положении с поднятыми ногами нельзя. Если у всех игроков ноги оказываются «на весу», водящий может задеть любого.

**ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ**

“Третий лишний” – детская подвижная игра, напоминающая догонялки. Для этой игры необходимо четное количество игроков, так как нужно будет разбиваться по парам. Если игрок захочет выйти из игры, то ему придется это сделать с еще одним игроком.

**Правила игры:**

Выбираются водящий и игрок, который будет убегать, так называемый “третий лишний”. Остальные игроки разбиваются на пары и встают друг за другом. Все пары встают по кругу.  Получается двойной круг. Водящий становится в центр круга, “третий лишний” стоит за пределами круга. По сигналу начинается гонка. “Третий лишний” должен бегать только за кругом, забегать в круг или отбегать слишком далеко нельзя. И водящий, и убегающий не могут дотрагиваться до пар.

Убегающий может встать к паре впереди, и тем самым тот, кто стоял в паре позади становится “третим лишним” и начинает убегать от водящего. Игрок, который пристроился к паре должен крикнуть или “беги” или “лишний”, тем самым оповестив игрока, стоящего позади, что теперь должен убегать он. Можно сказать и целую фразу: “Много троих, хватит двоих”. Получается, что одновременно могут бегать только водящий и “третий лишний”. Если “третий лишний” забежал в круг, то он должен пристроиться к какой-нибудь паре.  Эта гонка заканчивается тогда, когда водящий осалил убегающего. Тогда они меняются ролями, и игра начинается заново.

**СНАЙПЕР (ВЫШИБАЛЫ)**

Вышибалы — одна из самых популярных игр с **мячом** нашего детства. Для игры необходим не очень тяжелый мяч, лучше волейбольный. Если играете с маленькими детьми — то легкий детский резиновый мяч.

**Правила игры**

На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое **вышибал**, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать.

Задача вышибал — попасть в игроков мячом. Задача игроков — уворачиваться. Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле. Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в игрока, данный удар не считается результативны. Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами, и игра продолжается.