**Картотека подвижных игр на свежем воздухе**

**Игра «Цвета»**
Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь ( предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

**Игра «Космонавты»**
По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

**Игра «Поймай воробышка»**
Дети становятся в круг, выбирают "воробья", "кошку". "Воробей" в кругу, "кошка" - за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать "воробья". Дети не пускают.

**Игра «Займи домик»**
Дети разбиваются на пары, берутся за руки - это домики. Группа детей - птички, их больше, чем домиков. Птички летают. "Закапал дождик", птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-"домиками".

**Игра «Берег и река»**
На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями "река", а по краям - "берег".Все стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ", все выпрыгивают на "берег".

**Игра «Ехал царь по лесу»**
Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу
Нашел себе принцессу - 3 р
Давай с тобой попрыгаем - 3
И ножками подрыгаем - 3
Мы ручками похлопаем - 3
И ножками потопаем - 3
Давай с тобой покружимся - 3
Ну, а потом подружимся - 3

**Игра «Капканчики»**
Четыре играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы "захлопываются", т.е. капканы опускают руки. Те, кто попался в капан, образуют пары и тоже становятся капканами.
Рассчитать на 1-ый и 2-ой. Первые номера встают в круг, поднимают руки и говорят:
Золотые ворота
Пропускают не всегда
Первый раз - прощается
Второй раз - запрещается
А на третий раз - не пропустим вас.
Остальные бегают цепочкой под руками по кругу. (круг может двигаться)

**Игра «Невод»**
Двое или трое играющих берутся за руки, образуя "невод". Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб". Если "рыбку" поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью "невода".

**Игра «Земля, вода, воздух, огонь»**
Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "воздух", огонь". Если ведущий сказал "земля", тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово "воздух" - названием птицы. При слове "огонь" все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удается правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

**Игра «Атомы и молекулы»**
Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются "атомами". В молекуле м.б. и 2, и 3, и 5 атомов.
Играющим по команде ведущего нужно будет создать "молекулу", т.е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: "Реакция идет по три", то сцепляются 3 игрока и т.д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: "Реакция окончена".
Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команды:4 "Реакция идет по одному".

**Игра «Салки на одной ноге»**
Назначается водящий - салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, старается догнать и осалить игроков, а те тоже прыгая на одной ноге, увертываются. Если салка догнал и коснулся игрока, они меняются ролями. Время от времени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

**Игра «Волк во рву»**
Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50-60см. Во рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находится на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во рву (в тот момент, когда козы прыгают или когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течении трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

**Игра «Удочка»**
Играющие встают в круг. В середине его водящий с веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде ведущего водящий начинает кружить веревку с мешочком над землей так, чтобы мешочек постоянно касался земли. Играющие перепрыгивают через веревку, когда она подходит к ногам, стараясь не задеть. Задевший становится водящим.

**Игра «Стой»**
Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку. Один становится водящим. Он берет маленький мяч и выходит на середину. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-либо номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные разбегаются по площадке. Как только вызванный схватит мяч, он кричит: "Стой!", и все должны мгновенно остановиться. Тогда игрок с мячом бросает его в ближайшего к нему, но тот может увертываться, не сходя с места. Если бросающий промахнется, то должен бежать за мячом, а в это время остальные могут перебежать подальше. Взяв мяч, водящий снова кричит "Стой!" - и старается кого-либо осалить. Осаленный становится новым водящим, играющие окружают его, и игра начинается сначала.
Вариант. Водящий не ударяет мячом об землю, а бросает мяч возможно выше и называет номер какого-либо игрока, тот ловит, и если поймал, то сразу же может бросать вверх, называя другой номер. Если вызванный не поймает мяч и он упадет на землю, нужно его быстро подобрать и далее поступать так, как указывалось выше: салить ближайшего и т.д.

**Игра «Вышибалы»**
Водящий с мячом (волейбольным) - вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача - запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удается, он считает вслух: "Раз, два, три…" и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удается, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удается от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

**Игра «Не дай водящему»**
Один из играющих - водящий - находится внутри круга, а все остальные - вне, стоящие вне круга перебрасывают во всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удается мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч.
Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

**Игра «Защитник»**
Играющие становятся в круг. В центр его кладется мяч или становится три булавы. Около положенного предмета стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются отвлечь защитника в сторону и затем быстрым броском попасть в находящийся в центре круга предмет. Защитник старается отбить мяч. Играющий, которому удается попасть в цель, становится защитником.

**Игра «Обгони мяч»**
Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. За круг выходит водящий. Через пять-шесть человек от того места, где он находится, одному из играющих дается волейбольный мяч. После сигнала водящего стоящие в кругу начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу, а водящий бежит в том же направлении. Он старается, обежав круг, стать на свое место раньше, чем мяч, обойдя круг, вернется в начальный круг. Если водящему удается обогнать мяч, а тот становится водящим. Мяч не разрешено перебрасывать друг другу, его можно только передавать из рук в руки.

**Игра «Круговая погоня»**
Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока противоположной команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только впереди стоящего игрока. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: "Стой!" - и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

**Игра «Один в круге»**
Старинная, но до сих пор очень популярная игра венгерских школьников. Пятнадцать- двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посередине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местами. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

**Игра «Тяни в круг»**
На земле чертят два концентрических круга - один в другом - диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берутся за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

**Игра «Бой петухов»**
На земле чертят круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирают капитана. Капитаны посылают по одному игроку - петуху - в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу ведущего петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем в середину круга идет следующая пара петухов и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, победа никому не присуждается.

**Игра «Вытолкни из круга»**
На площадке чертится четыре - шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары.
Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1-2 мин.

**Игра «Салки с футбольным мячом»**
Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу на был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

**Игра «Передвигайся быстро»**
В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30-40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить кого-либо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

**Игра «Маскируйся быстро»**
Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит:"Начинаю искать!") и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

**Игра «Игра с медведем»**
Играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидят медведь и его страж. Оба держат в руках концы полуметровой веревки (на концах делают узлы, чтобы было легче держать). Стоящие кругом осторожно пододвигаются к медведю, стараясь его коснуться. Но и медведь, и его страж могут схватить игрока. Если это удастся, то схваченный становится медведем, а медведь стражем. Но схватить играющего не легко, так как движениям медведя и стража мешает веревка, которую они не имеют права выпускать из рук.

**Игра «Хохотунья»**
Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант - это песня, стих и т.д.

**Игра «Здравствуйте»**
Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Здравствуйте". Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**Игра «Заяц без логова»**
Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логово зайца". Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится "зайцем" и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

**Игра «Зоопарк»**
Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего - успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.