«ПОДСЕЧКА»

Играющие образуют круг. В центре круга становится водящий со скакалкой в руках. Он вращает скакалку, держа её за один конец, другой конец описывает круг над полом. Играющие должны своевременно подпрыгивать, чтобы не задеть скакалку. Задевший скакалку выбывает. Игра проводится 3-4 мин. Чтобы скакалка проходила под ногами играющих, обозначают круг, из которого выходить нельзя. Скакалку надо вращать равномерно, постепенно поднимая её вверх.

«ЭСТАФЕТА ПИНГВИНОВ»

Участники строятся как для встречной эстафеты. Линия старта и финиша отмечаются на расстоянии 14-16 метров одна от другой. Направляющие колонн первой группы зажимают между ногами выше коленей волейбольный мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперёд и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Если мяч упал, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжать эстафету. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Эстафету можно повторить несколько раз.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-8 м друг от друга. Задача играющих, как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Играющие двигаются мелкими шажками только по словам водящего: "Тише едешь - дальше будешь. Стоп!". На слово "стоп" все замирают. Если водящий заметил, что кто-то зашевелился, он посылает играющего за черту.

«ДРАКОН»

Играющие выстраиваются друг за другом. Правой рукой берут за правый локоть стоящего впереди. Первый игрок – голова дракона, последний - его хвост. Цель головы – поймать хвост. Тело дракона (остальные игроки) находится в постоянном движении и послушно следует за головой. Цепочка игроков не должна разрываться. Тот, по чьей вине произошел разрыв, становится головой. Тело дракона подыгрывает хвосту, не давая голове его ухватить. Когда голова ловит хвост, последний в колонне игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший предпоследним.

«ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ»

Заранее оговариваются условия игры. Например, при команде «Воробьи» — играющие будут закрывать глаза руками. А при команде «Вороны» – поднимать руки вверх. Теперь можно начинать игру. Водящий по слогам медленно произносит «Во — ро —… ны!» Играющие должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто сбился – выбывает из игры до смены водящего. Последний оставшийся становится водящим.

«УЗНАЙ МЕНЯ»

Ведущему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу (хлопку) ведущего играющие начинают двигаться по кругу. Повторный хлопок останавливает движение. Теперь ведущий должен указать на кого-то из играющих и попытаться его узнать. Он имеет право дотронуться до игрока и, если не может угадать, попросить его что-либо произнести (изобразить животное – промяукать, пропищать, прогавкать, прокукарекать и т.д.). Если ведущий не узнает ребенка, он водит вторично.

«СТОЙ!»

Содержание: Все игроки, кроме водящего, образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. По сигналу водящий ударяет мячом о пол и называет номер. Все разбегаются, а названный игрок становится новым водящим. Он бежит к мячу и старается быстрее взять его, после чего говорит: «Стой!» Все останавливаются, водящий бросает мяч в кого-либо из играющих. При попадании игроки меняются ролями.