

## 1. Подвижная игра «Салки казачат»

**Цели:** Упражнять в быстром беге с увёртыванием, в построении в круг, в ловле.

**Правила игры:** Дети могут играть всей группой, небольшими группами.

**Материалы к игре:** Мяч.

**Ход игры:**

Выбирают водящего или салку, чаще всего при помощи считалки.

Например, такой:

Кто ретивый Долгогривый Скачет полем, Скачет нивой.

Это конь, это конь Конь ретивый Долгогривый

Кто коня Того поймает, С нами в салочки Играет.

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д. После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается. Игру можно усложнить. Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног! Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом.

## 2. Подвижная игра «Казачьи цепи»

**Цели:** Развивать у детей умение работать в команде, действовать по сигналу ведущего, формировать быстроту и ловкость.

**Правила игры:** Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

**Материалы к игре:** нет

**Ход игры:**

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи». Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?» Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника. Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

### **3. Подвижная игра «У казачьей заставы»**

**Цели:** Развивать внимание, координацию, ловкость, быстрый бег.

**Правила игры:** На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки». В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые казачьей заставы и один нападающий». Задача «сторожевых казачьей заставы» мяч не упускать.

**Материалы к игре:** Мяч, гимнастические пластиковые палки.

**Ход игры:**

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые казачьей заставы и один нападающий». «Сторожевые казачьей заставы» с палками

выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых казачьей заставы» этот мяч не упускать. Дается 3-5 попыток. «Сторожевые казачьей заставы» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

#### **4. Подвижная игра «Казачья»**

**Цели:** Развивать быстроту, ловкость, внимание, выдержку.

**Правила игры:** В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

**Материалы к игре:** Стул, флажок, дудка.

**Ход игры:**

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком. Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх. По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

#### **5. Подвижная игра «Капуста»**

**Цели:** Совершенствовать у детей физические навыки и умения, учить действовать по сигналу.

**Правила игры:** Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой.

**Материалы к игре:** Кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту.

**Ход игры:**

Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу.

Лозу тешу –

Плетень горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Коза с козлятами,

Свинья с поросятами,

Утка с утятами, курица с цыплятами.

Играющие стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать.

Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует.

Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.