**Картотека подвижных игр для детей 6-7 лет**

Подвижная игра "Ловишки"
*Цель:* Упражнять в беге. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться.
*Ход:* С помощью считалки выбирается водящий – ловишка и становится на середину зала (площадки). По сигналу: "Раз, два, три – лови!" все играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать кого – либо и коснуться рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2-3 игрока, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3 раза. Если группа большая, то выбираются двое ловишек.

Подвижная игра "Летает – не летает"
*Цель:* Развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.
*Ход:* Дети стоят в шеренге. Ведущий называет различные предметы и поднимает руки вверх. Дети должны поднимать руки вверх только тогда, когда названный предмет летающий. В конце отметить тех, кто ни разу не ошибся.

Подвижная игра "Быстро встань в колонну"
*Цель:* Развивать внимание и быстроту движений.
*Ход:* Играющие строятся в три колонны (перед каждой колонной кубик своего цвета). Воспитатель предлагает запомнить свое место в колонне и цвет кубика. По сигналу играющие разбегаются по всему залу (площадке). Через 30-35 сек. Подается сигнал "Быстро в колонну!", и каждый ребенок должен быстро занять свое место в колонне.

Подвижная игра "Совушка"
*Цель:* Развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.
*Ход:* На площадке обозначается гнездо совы. Остальные – мышки, жучки, бабочки. По сигналу "День!" - все ходят, бегают. Через некоторое время звучит сигнал "Ночь!" и все останавливаются, оставаясь в той позе, в которой их застала команда. Совушка просыпается, вылетает из гнезда, обегает вокруг детей, внимательно наблюдает, и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо. По сигналу: "День!" - игра продолжается.
*Правила:* Останавливаться в позе, предложенной воспитателем: стоять на одном колене, на носках, образовав пары, поставив стопы на одну линию.

Подвижная игра "Быстро передай"
*Цель:* Развивать быстроту и точность движений при передаче мяча.
*Ход:* Играющие становятся в 3-4 шеренги и располагаются в полушаге друг от друга. У первого игрока в каждой шеренге мяч большого диаметра. По сигналу воспитателя дети начинают передавать мяч друг другу из рук в руки. Последний в шеренге игрок, получив мяч, поднимает его над головой.

Подвижная игра "Круговая лапта"
*Цель:* Развивать у детей ловкость в играх с мячом и быстроту в беге с увертыванием.
*Ход:* Дети распределяются на две команды. Игроки одной команды становятся в круг, у каждого в руках мяч. Игроки второй команды находятся внутри круга. Задача игроков первой команды – коснуться (осалить) тех, кто находится внутри круга. Дети внутри круга стараются увернуться. Когда будут осалены не менее трети игроков, команды меняются местами.

Подвижная игра "Мяч над головой"
*Цель:* Развивать быстроту и точность движений при передаче мяча.
*Ход:* Играющие распределяются на тройки. Двое ребят перебрасывают мяч друг другу, а третий стоит между ними и старается коснуться мяча. Если ему это удается, он меняется местами с игроком, который бросал мяч.

Подвижная игра "Перепрыгни – не задень"
*Цель:* Упражнять в прыжках на двух ногах, развивать силу и ловкость.
*Ход:* Играющие строятся в две колонны и становятся на расстоянии двух шагов друг от друга. Перед каждой колонной становятся двое водящих с натянутой веревкой в руках (длина 1,5 – 2м). Водящие приподнимают веревку на высоту 20см и по сигналу воспитателя проводят ее под ногами играющих, а те должны перепрыгнуть через веревку.

Подвижная игра "Успей выбежать"
*Цель:* Закреплять навык ходьбы и бега с изменением направления движения, умения действовать по сигналу воспитателя.
*Ход:* Играющие встают в круг. В центр круга выходят 5-6 ребят. Стоящие в кругу берутся за руки и начинают бег вправо или влево (или быструю ходьбу), а ребята в центре круга хлопают в ладоши. По сигналу воспитателя "Стой!" бегущие по кругу быстро останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Педагог вслух считает до трех. За это время стоящие в центре круга должны быстро выбежать из круга. После счета «три» дети опускают руки. Тот, кто остался в кругу, считается проигравшим.

Подвижная игра "Мяч водящему"
*Цель:* Развивать точность в упражнениях с мячом.
*Ход:* Играющие становятся в 3-4 колонны (или 3-4 круга). На расстоянии 2-2,5м от каждой колонны встает водящий с мячом. По сигналу воспитателя водящие бросают мяч стоящим первыми игрокам, а те, поймав их, возвращают обратно и бегут в конец своей колонны. Затем водящие бросают мячи следующим игрокам и т.д.

Подвижная игра "Ловишки с ленточками"
*Цель:* Упражнять в беге. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться.
*Ход:* Дети строятся в круг; у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя: "Раз, два, три — лови!" — дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. По сигналу воспитателя: "Раз, два, три в круг скорей беги!" все строятся в круг. Воспитатель предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, т. е. проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям, и игра повторяется, с новым водящим.

Подвижная игра "Быстро возьми"
*Цель:* Развивать умение выполнять движения по сигналу.
*Ход:* Играющие образуют круг и выполняют ходьбу вокруг предметов (кубики, мячи, кегли); предметов на 2-3 меньше, чем игроков. Неожиданно педагог подает сигнал: «Быстро возьми!». Каждый игрок должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел взять предмет, считается проигравшим.

Подвижная игра "Угадай чей голосок?"
*Цель:* Закреплять навык ходьбы по кругу.
*Ход:* Водящий встает в центр зала и закрывает глаза. Дети образуют круг, не держась за руки, идут по кругу вправо и произносят:
Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
А как скажем: "Скок - скок – скок",
Угадай, чей голосок.
Слова "скок – скок – скок" произносит один ребенок (по указанию воспитателя).
Водящий открывает глаза и пытается угадать, кто сказал эти слова. Если он отгадает, этот игрок становится на его место. Если водящий не угадал, то при повторении игры вновь выполняет эту роль. Дети идут по кругу в другую сторону.

Подвижная игра "Мышеловка"
*Цель:* Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами. Упражнять в беге с подлезанием.
*Ход:* Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая – образует круг – "мышеловку", остальные "мыши" - они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки, и начинают ходить по кругу, приговаривая: "Ах, как мыши надоели, все погрызли. Все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас! Вот поставим мышеловки, переловим всех сейчас". Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя "Хлоп!" дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Подвижная игра "По местам"
*Цель:* Формировать умения подкидывать и ловить мяч, быть ловким, внимательным, развивать глазомер.
*Ход:* Играющие образуют круг. Перед каждым ребенком лежит предмет (кубик, мешочек, кегля). По сигналу все разбегаются по залу (площадке) в разные стороны, а воспитатель убирает один предмет. На сигнал "По местам!" все играющие должны быстро встать в круг и занять место у какого – либо предмета. Тот, кто остался без места, считается проигравшим.

Подвижная игра "Передай мяч"
*Цель:* Упражнять в выполнении заданий с мячом.
*Ход:* Играющие строятся в 3-4 колонны. Расстояние между детьми в колонне один шаг. Первый игрок в колонне получает мяч (большой диаметр). По сигналу воспитателя первые игроки передают мяч двумя руками назад между ног и бегут в конец своей колонны. Следующие игроки передают мячи назад и бегут в конец своей колонны и так далее. Когда впереди колонны вновь окажется первый игрок, он поднимает мяч высоко над головой. Повторить 2-3 раза. Воспитатель отмечает команду – победителя.

Подвижная игра "Хитрая лиса"
*Цель:* Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.
*Ход:* Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче "Хитрая лиса, где ты?". При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит "Я здесь". Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.
*Правила:* Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет: "Я здесь!"
Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.
Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.
*Варианты:* Выбираются 2 лисы. Лису можно выбрать по жребию.

Подвижная игра "Салки"
*Цель:* Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.
*Ход:* Все играющие свободно бегают по площадке, водящий – салка старается кого – либо запятнать. Игрок, которого запятнали, становится салкой; если салка не может долго поймать кого – либо, то воспитатель назначает другого водящего. Если группа многочисленна, то можно назначить двух водящих.

Подвижная игра "Стой!"
*Цель:* Упражнять в ходьбе с выполнением заданий по сигналу, повторить игровые упражнения на равновесие.
*Ход:* Играющие становятся в одну шеренгу или произвольно недалеко друг от друга. На противоположной стороне зала спиной к играющим стоит водящий. Он громко произносит: "Быстро шагай, смотри не зевай, стой!" на каждое слово играющие шагом продвигаются вперед (ритмично, в соответствии с произносимым текстом). На последнем слове дети останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Тот, кто не успел остановиться, делает шаг назад. Водящий отворачивается и снова произносит текст, а дети продолжают движение. Игрок, успевший пересечь линию финиша, прежде чем водящий произнесет слово "Стой!", становится водящим.

Подвижная игра "Лягушки и цапля"
*Цель:* Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет.
*Ход:* Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами (сторона 20 см), между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.
*Указания:* Веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по всей площади болота. В игре могут быть и 2 цапли.

Подвижная игра "Охотники и соколы"
*Цель:* Упражнять в быстром беге, развивать быстроту реакции.
*Ход:* На одной стороне зала (площадки) находятся соколы. Посередине зала стоят два охотника. По сигналу педагога "Соколы, летите!" дети перебегают на другую сторону зала, а охотники стараются их поймать (запятнать), прежде чем те пересекут условную линию. При повторении игры выбираются другие водящие, но не из числа пойманных.

Подвижная игра "Передача мяча в шеренге (или по кругу)"
*Цель:* Развивать быстроту и точность движений при передаче мяча.
*Ход:* Играющие строятся в 3-4 шеренги. В руках у первого игрока в каждой шеренге мяч (большой диаметр). По сигналу воспитателя дети начинают передавать мяч друг другу в шеренге. Как только последний игрок в шеренге получит мяч, он поднимает его над головой и все играющие должны повернуться кругом и передавать мяч в обратном направлении. Первый в шеренге получает мяч, все дети снова поворачиваются и занимают первоначальное положение. Педагог объявляет команду – победителя.

Подвижная игра "День и ночь"
*Цель:* Развивать у детей ловкость, быстроту.
*Ход:* Играющие распределяются на две команды – "День" и "Ночь". Посередине зала (площадки) проводится черта (или кладется шнур). На расстоянии двух шагов от черты спиной друг к другу становятся команды. Воспитатель говорит: "Приготовились!", затем дает одной из команд сигнал к бегу, например, произносит: "День". Дети убегают за условную черту, а игроки второй команды быстро поворачиваются кругом и догоняют соперников, стараясь запятнать их, прежде чем те пересекут условную линию. Выигрывает команда, которая успеет запятнать большее количество игроков противоположной команды.

Подвижная игра "Два мороза"
*Цель:* Упражнять в беге врассыпную, развивать быстроту реакции, умение действовать согласно правилам.
*Ход:* На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих (Мороз – красный нос и Мороз – синий нос) выходят на середину площадки, становятся лицом к детям и произносят:
Мы два брата молодые,
Два мороза удалые,
Я Мороз – красный нос,
Я Мороз – синий нос,
Кто из вас решится
В путь – дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.
После этого дети перебегают в другой дом, а морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные остаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят там до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, скольких ребят им удалось заморозить. После двух перебежек выбирают других Морозов.

Подвижная игра "Жмурки"
*Цель:* Совершенствование ориентации в пространстве.
*Ход:* Воспитатель назначает считалкой водящего – жмурку. Он встаёт на середину площадки, ограниченной шнурами. Ему завязывают глаза и предлагают несколько раз повернуться. Все дети разбегаются, а жмурка старается кого-нибудь поймать.
*Правила:*Не выходить за обозначенную границу; убегая от жмурки, можно приседать; чтобы жмурка не вышел за пределы площадки, его предупреждают словом "огонь".
Когда дети раскручивают на месте ведущего - жмурку, то вместе говорят приговорку:
- Кот, кот, на чем стоишь?
- На крыльце (на квашне).
-Что пьешь?
- Квас!
- Лови мышей, а не нас.
Вот еще один вариант приговорки:
- Где стоишь?
- На мосту.
- Что пьешь?
- Квас.
- Ищи три года нас!

Подвижная игра "Лягушки в болоте"
*Цель:* Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, развивая силу, ловкость, быстроту реакции.
*Ход:* На одной стороне зала (за чертой) находится водящий – журавль. В середине зала – болото (круг, выложенный из шнура). Вокруг сидят дети – лягушки и произносят:
Вот с насиженной гнилушки
В воду шлепнулись лягушки.
Ква – ке – ке, ква – ке – ке,
Будет дождик на реке.
С окончанием слов лягушки прыгают в болото. Журавль ловит лягушек, не успевших прыгнуть. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. Когда журавль поймает несколько лягушек, выбирают другого журавля, из числа тех, кто ни разу не был пойман.

Подвижная игра "Мы – веселые ребята"
*Цель:* Упражнять детей в беге. Закрепить умение действовать по сигналу.
*Ход:* Дети стоят за чертой на одной стороне площадки (зала). В центре площадки находятся двое водящих. Дети хором произносят:
Мы – веселые ребята.
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать!
Раз – два – три – лови!
После слова "Лови!" дети перебегают на другую сторону площадки, а водящие догоняют их. Тот, кого водящий осалил, отходит в сторону. Как только дети пересекут финишную черту, подсчитывается количество проигравших. Игра повторяется с другими водящими.

Подвижная игра "Охотники и утки"
*Цель:* Развивать ловкость в играх с мячом.
*Ход:* Дети делятся на две равные команды – охотники и утки. Утки становятся в середину большого круга. Охотники бросают мяч (большой диаметр), стараясь осалить им уток. Утка, которой коснулся мяч, выбывает из игры. Когда большинство (примерно треть) уток будет осалено, команды меняются ролями.

Подвижная игра "Тихо - громко"
*Цель:* Развивать наблюдательность, внимание, умение слушать сигнал и действовать в соответствии с ним.
*Ход:* С помощью считалки выбирается водящий, он становится в центр круга и закрывает глаза. Воспитатель дает одному из играющих какой – либо предмет, который можно спрятать (шнурок, ленточка). Все дети кроме водящего знают, у кого предмет. Когда водящий приближается к этому ребенку, дети начинают громко хлопать в ладоши, когда отдаляется – хлопки становятся тише. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не найдет предмет. Если ему долго это не удается, то выбирается другой водящий.

Подвижная игра "Горелки"
*Цель:* Упражнять в беге на скорость.
*Ход:* Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки парами. Впереди – водящий. Ребята хором произносят:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз – два – три – беги!
После слова "Беги!" дети, стоящие в последней паре, опускают руки и бегут в начало колонны: один справа, другой слева от колонны. Водящий пытается поймать одного из ребят, прежде чем он успеет снова взяться за руки со своим партнером. Если водящему удается это сделать, он берется за руки с пойманным и они встают впереди колонны. Оставшийся без пары становится водящим. Для увеличения двигательной активности можно разделить детей на две команды.

Подвижная игра "Передача мяча в колонне"
*Цель:* Развивать у детей ловкость, быстроту в играх с мячом.
*Ход:* Дети строятся в 3-4 колонны; расстояние между играющими один шаг. У стоящего в колонне первым – мяч (большой диаметр). По сигналу педагога дети начинают передавать мяч назад двумя руками над головой (стойка ноги на ширине плеч). Последний в колонне игрок получает мяч, бежит в начало колонны и так же передает мяч. Задание выполняется до тех пор, пока первым в колонне не окажется игрок, стоявший первым перед началом игры. Побеждает команда, быстро и без потерь справившаяся с заданием.

Подвижная игра "Не задень"
*Цель:* Упражнять детей в ходьбе и беге змейкой, обогащать двигательный опыт, развивать координацию движений, ориентировку в пространстве.
*Ход:* параллельно в два ряда на расстоянии 40-45 см друг от друга ставятся 6-7 кеглей от стартовой линии через 2 м. Все игроки выстраиваются в две колонны. По сигналу дети бегут друг за другом "змейкой" между кеглями, оббегая их с одной и другой стороны, возвращаясь к стартовой линии. Побеждает та команда, которая не задела ни одной кегли.

Подвижная игра "Третий лишний"
*Цель:* Учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.
*Ход:* Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается "третьим лишним" и должен убегать от второго водящего. Если, догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убегать от преследователя.
*Варианты:*

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убегать, а догонять второго водящего.
2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот "третий лишний" и должен убегать.
3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда, стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку.

Подвижная игра "Кого назвали, тот и ловит"
*Цель:* Развивать внимание, ловкость, быстроту реакции на сигнал.
*Ход:* Дети бегают по площадке. Взрослый держит в руках мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо не слишком высоко и в направлении ребенка, имя которого называют.
Подвижная игра "Мышки и домики"
*Цель:* Закрепить умение быстро менять направление движения, действовать по сигналу.
*Ход:* С помощью считалки выбирается водящий. Остальные дети встают в кольца или начерченные на полу круги и занимают в них места – "Мышки в домиках". Водящий подходит к какому-нибудь домику и говорит: "Мышка, мышка, продай домик!" Та отказывается. Тогда водящий идет к другой "мышке". В это время "мышка", отказавшая продать дом, вызывает кого-нибудь из игроков и меняется с ним местом. Водящий стремится занять место одного из перебегающих. Если это ему удается то, оставшийся без места, становится водящим. Если не удается, то он ходит от домика к домику с просьбой продать дом. Если водящий скажет: "Кошка идет!", то все должны поменяться местами, а водящий стремится занять чей – либо домик.

Подвижная игра "Краски"
*Цель:* Упражнять в умении быстро бегать, быть ловким, соблюдать правила игры.
*Ход:* Среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски сидят в кругу или в беседке, иногда дети становятся в шеренгу. Продавец тихо (на ушко) говорит каждому, какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок. Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу: - Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой? Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает: - Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси! Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то по - другому. Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху: - Есть такая!
- Сколько стоит?
- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз). При последнем хлопке названная "краска" вскакивает со своего места и бежит вокруг беседки или шеренги остальных детей. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается. Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала.
*Вариант игры в "Краски" с игроком - "чертом":*Черт также приходит в магазин за красками и ведет следующий диалог с продавцом:
- Тук, тук!
- Кто там?
- Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка,а в кармане – мышка!
- Зачем пришел?
– За краской!
– За какой?
После того, как краска была названа и она присутствовала в магазине, чёрт расплачивался с продавцом хлопками по ладони. С последним ударом краска вскакивает и убегает, а чёрт в этот момент должен быстро произнести какие-либо обговоренные слова.
- Спасибо дружок, держи пирожок!
Как только чёрт произнес последнее слово, краска останавливается. Черт должен прикинуть расстояние до убежавшей краски в шагах.
Шаги могут быть:
•обычные шаги,
•гигантские шаги,
•лилипутские шажки,
•шаги-кирпичики (пятка к носку).
Чёрту говорят, какими шагами он должен шагать к краске. Если дошагал и дотронулся до краски, то чёрт сам становится краской.

Подвижная игра "Ловишки на одной ноге"
*Цель:* Развивать координацию, учить ориентироваться в пространстве.
*Ход:* Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя: "Раз, два, три! Лови!" дети разбегаются по площадке. Ловишки их ловят, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется 3-4 раза. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено. Когда будет поймано 3-4 ребёнка, выбирается новый ловишка.

Подвижная игра "Ловишки парами"
*Цель:* Упражнять в беге, в умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость, быстроту.
*Ход:* Выбирают водящего. По сигналу воспитателя дети разбегаются. Водящий ловит, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманный последним, становится водящим.

Подвижная игра "Синие, красные, желтые"
*Цель:* Учить действовать по сигналу, развивать скоростные качества.
*Ход:* Дети берут ленты трех цветов, повязывают их друг другу на руку. Затем все выстраиваются вдоль линии по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: "Приготовились!", и все принимают положение высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например: "Желтые!". По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой. Остальные должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий.