**Игры со стихами для детей старшего возраста**

 **«Зайцы и волк»**

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале **игры** зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге.

Воспитатель говорит:

 «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок.

Травку щиплют, слушают, не идет ли волк».

 Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила: Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

 **«Кошка и мышка»**

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бегает вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота.Дети идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька серенький,

Хвост пушистый – беленький.

Ходит Васька – кот.

Сядет, умывается,

Лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет,

Притаится Васька – кот.

Серых мышек ждет».

После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

**«Кролики»**

Задачи: Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

Описание: На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

Правила: Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

Варианты: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов.

 **«Горелки»**

Задача: научить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту, соблюдать правила игры.

Ход игры. Дети стоя в колонне парами. Перед ними – линия, на ней – водящий.

Говорят хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо –

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три, беги.

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди водящего. Водящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет водящим. Если водящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

 **«Гуси – лебеди»**

Цель: Развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

Содержание: На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся «гуси». На противоположной стороне зала стоит «пастух». Сбоку от дома находится логово, в котором сидит «волк». «Пастух» выгоняет «гусей» на луг.

Пастух: Гуси – гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя! Серый волк под горой не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси», расправив крылья (расставив руки в стороны) летят домой, а «волк», выбежав из логова, старается их поймать. Пойманные «гуси» идут в логово.

 **«Мы веселые ребята»**

Задача: научить ходить и бегать врассыпную на ограниченной площади. Развивать быстроту, ловкость.

Ход **игры**. Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проводится черта. В центре площадки находится водящий.

Играющие хором произносят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три – лови!

Ловишка ловит детей.

После слов «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успел задеть, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой водящий. Игра повторяется 3-4 раза.

**«Совушка»**

Цель: Развивать у детей наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

Содержание: На одной стороне площадки обручем обозначается «гнездо совушки». В «гнезде – Совушка».

Совушка- совушка .

 серая головушка на суку сидит

 и на вас глядит

 а потом как полетит

 Остальные играющие изображают птиц, бабочек, мышек и т. д.

Они разбегаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в которой их застала ночь. «Совушка» вылетает из своего «гнезда», машет крыльями и смотрит, кто пошевелился. Тот, кто шевельнется, уводит к себе в гнездо. Воспитатель говорит: «День!», все играющие просыпаются и вновь бегают и летают.

**«Мышеловка»**

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание.

Содержание: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образуют круг («мышеловка», остальные изображают «мышей» и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели, развелось их, просто страсть!

Все погрызли, все поели, всюду лезут! Вот напасть!

Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас,

Вот поставим мышеловки, переловим всех за раз!

По окончании текста дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, «мыши» вбегают в «мышеловку» и тут же выбегают.По сигналу: «Хлоп!»- дети, стоящие в кругу опускают руки и приседают. «Мыши», не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными и становятся в круг.

 **«Сделай фигуру»**

Цель: Обучать детей бегать врассыпную. Развивать воображение и координацию движений.

Содержание: Выбирается водящий, он стоит в сторонке, а остальные дети бегают, прыгают с ноги на ногу по всей площадке. На сигнал: «Стоп!» все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются. Водящий обходит все фигуры, выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим, а предыдущий водящий присоединяется к остальным ребятам.

**«Коршун и наседка»**

Цель:

Развивать ловкость детей, умение перемещаться боковым приставным шагом.



Описание:

В игре участвует 8—10 детей. Одного из играющих выбирают коршуном, другого — наседкой. Остальные дети — цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, вытягивая руки в стороны, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой.

Правила:

Не разрывать сцепления в колонне; нельзя держать коршуна руками; пойманный идет в гнездо коршуна.

 **«Краски»**

**Цель:** учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

**Ход игры:**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет

его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришѐл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель

угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идѐт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и

разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например:

скачи на одной ножке по красной дорожке.

2 вариант. Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит, и покупатель столько раз хлопает продавца по

вытянутой ладони. С последним хлопком ребѐнок, изображавший краску убегает, а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

####  «Колечко-колечко»

Как играть. Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Что развивает: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

В «Казаков-разбойников» играют большой компанией. Если удастся собрать 10 человек, будет просто отлично! Ребята делятся на 2 команды. Определить, кто в каком лагере, можно жеребьевкой или выбрав атаманов (капитанов), которые сами будут набирать свой отряд.

После того как дети определились с составом команд, выделяется время (до 20-ти минут) на подготовку. «Разбойники» договариваются, куда будут прятаться и убегают, при этом [мелками](https://inteltoys.ru/search?query=%D0%B0%D1%81%D1%84%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%82&filter_by_category=694) рисуют стрелочки и таким образом обозначают свой маршрут. Но до того как разбежаться, все вместе придумывают пароль (или секретное слово, шифр). А «Казаки» в это время готовят «Темницу»: отгораживают ее палочками или также рисуют мелом. Сюда будут приводить пойманных.

## ПРАВИЛА И ХОД

Команды заранее договариваются, на какой территории проходит игра, и не выбегают за ее пределы.

Указатели пути – стрелочки рисуют примерно каждые 20-30 метров и обязательно на каждом повороте и перекресте. При этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «Казаков» и повести их по ложному следу.

«Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет еще сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из чужого лагеря, то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути в заточение «разбойника» могут освободить друзья, осалив (поймав и дотронувшись до него) «казака». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у соперников начинают выпытывать пароль «разбойников». О способах пытки лучше также договориться «на берегу» – она не должна быть обидной, унизительной и тем более причинять боль. Чаще всего «мучают» щекоткой!

«Казаки» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники» или когда им станет известно секретное слово-пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

«Казаки-разбойники» – прекрасный вариант игры на свежем воздухе. Она дает не только физическую разрядку (быстрый бег, ловкость), но и учит смекалке и взаимовыручке.

**"Цепи кованные"**

 Количество игроков от 6 человек и более. Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10х20 метров.

Игроки должны разделиться на две команды. На ровной площадке игроки команд встают на против друг друга (лицом к лицу) и беруться за руки, образуя цепь. Расстояние между командами 7 - 10 метров.
Игроки первой команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас." Игроки второй команды спрашивают "Кем из нас?"
Первая команда называет игрока, который, разбежавшись, должен разбить цепь. Если названному игроку удается разбить цепь противника, он забирает одного игрока по месту разрыва цепи. Если разорвать цепь не удалось, разбивающий игрок становиться "звеном" противоположной команды.
Команды меняются ролями. Игроки второй команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас. "..... и так далее. Проигрывает та команда, в которой остается один игрок.

**«Космонавты»**

**Цель:** Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

 **«Водяной»**

**Цель:**воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

 **«Охотники и зайцы»**

**Цель:**  Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость, скорость и ориентирования в пространстве.

**Оборудование:** мяч.

**Ход игры.** Зайцы сидят в своих «норках», расположенных с противоположной стороны площадки. «Охотники» обходят площадку и делают вид, что ищут «зайцев», потом идут на свои места, прячутся за «деревьями»

На слова воспитателя:

Вышли зайки скок-скок-скок

Да на беленький снежок

травку тихо кушают

Осторожно слушают

Разбежались кто куда

Зайцев дружная семья

«Зайцы» выходят на площадку и прыгают. На слово «стоп !» «зайцы» замирают и не двигаются в основной стойке Один из «охотников» целится мячом им под ноги и в кого попадет, тот забирает с собой. «Зайцы» вновь выходят в лес и «охотник» еще раз охотится на них, но бросает мяч второй рукой. При повторении игры выбирают новых «охотников».

**Указания к игре**. Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил.

**«Два Мороза»**

 Цель: учить детей перебегать врассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание.

Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп. Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз- красный нос, он говорит:

 «Я Мороз – Красный нос. Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

 Дети отвечают хором: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить. Учитывается, что играющие, выбежавшие

### из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными. Варианты: игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят: Мы два брата молодые, Я Мороз — Синий нос. Два мороза удалые, Кто из вас решится Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?

###  «Хитрая лиса»

**Цель:** Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

**Описание:** Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», 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 затеем 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.

***«Барашек*»**

Возраст: от 3-х лет.

Оборудование: оголовье или шапочка «барашка».

Ход игры.

Выбирается «барашек».

Играющие образуют круг, а «барашек» стоит внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

– Ты, барашек, серенький,

С хвостиком беленьким!

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили.

Ты нас не бодай!

С нами поиграй!

Скорее догоняй!

По окончании слов дети под музыку бегут врассыпную, а «барашек» их ловит.

Упрощение игры: роль «барашка» играет педагог, он же произносит слова.