должен поменяться местами с ведущим.

**Съедобное-несъедобное**

Ведущий становится перед участниками, и поочередно каждому игроку он кидает мяч, при этом произносит какое-нибудь слово. Если оно «съедобное» («шоколад», «кефир» и т.д.)  — игрок должен поймать мяч, а если «несъедобное» («диван», «чашка» и т.д.), то оттолкнуть его. Игрок ошибется (например, поймал «ботинок» или оттолкнул «арбуз») – меняется местами с водящим.

**7 Камней**

Очень живая и подвижная игра.

Для игры нужен мяч,

7 плоских камешков (можно заменить их сплющенными крышками) и ровная площадка, асфальтированная или земляная. Рисуются два круга - один внутри другого. Кольцо, получившееся между большим и маленьким кругом, делят на шесть равных частей. На расстоянии 10 шагов рисуется линия, от которой совершается бросок (или катание,) мяча. 7 камней ставятся в стопку друг на друга в центре маленького круга. Все играющие делятся на две команды - водящие и играющие. Играющие отходят к линии и по очереди бросают/катают мяч по одному разу. Задача - сбить стопку камней. Если им не удается сбить камни - играющие меняются ролями. Если же кому-нибудь удается разбить стопку камней, то играющие разбегаются в разные стороны, а мяч остается у водящих. Разбитая стопка камней собирается в кучку в маленьком кругу. Теперь задача играющих - расставить все семь камней по одному в каждый из шести секторов кольца, и один в маленький круг. Задача водящих - не дать играющим выполнить свою задачу. Водящие могут выбивать играющих, кидая в них мяч. Если мяч попал в играющего - он выходит из игры. Если играющие расставляют все семь камней, то победа присуждается играющим.

МАДОУ д/с №90

г. Тюмени

**«Лучшие подвижные игры для детей на улице летом»**

Подготовила:

воспитатель

Кравчук О.А.

Лето – прекрасная пора для подвижных детских игр. Многие детишки в это время большую часть времени проводят на улице. Игры помогут не только украсить время препровождение ребенка, но и научат общению, работе в команде. Я не говорю уже о развитии и улучшении координации, реакции, выносливости, здоровье ребенка. Вкакие-же подвижные игры могут играть детишки на улице летом?

**Казаки-разбойники**

В эту игру, наверное, играли еще наши босоногие прадедушки и прабабушки. Игроки делятся на две команды: на казаков и разбойников.

Задача разбойников —  убежать и спрятаться в какое-нибудь укромное место. При этом каждый из разбойников отмечает место своего маршрута до убежища мелом. Нет мела – не беда. В ход могут пойти ветки, палки или камешки.

Задача казаков – по оставленным следам-меткам обнаружить разбойников.  Когда все соперники найдены, команды могут поменяться местами.

**Золотая рыбка**

Перед игрой мелом обозначают границы «водоема». Жребием выбирают двух-трех детей, которые взявшись за руки, образуют сеть. Их задача поймать остальных игроков – рыбок. Задача рыбок — не пересекать границы водоема, «не рвать» и не попасться в сети. Если «рыбка» все-таки попалась, она переходит к команде ловцов. Игра заканчивается тогда, когда будут пойманы все «рыбки».

**Дракон**

Участники игры выстраиваются цепочкой друг за другом. Правую руку нужно положить на правое плечо своего соседа, стоящего впереди. Первый игрок представляет собой голову дракона, хвост — последний игрок. Цель –  голова должна поймать свой хвост. Игроки, образующие тело дракона, постоянно двигаются и послушно следуют за головой. Причем цепочку игроков нельзя разрывать. Виновник разрыва становится на место игрока-головы. Тело дракона должно подыграть хвосту, но не дать возможности его ухватить. Как только голова поймает хвост, игрок, последний в цепи, становится первым – головой, а хвостом — предпоследний игрок.

**Салки**

Участников игры выстраиваем в шеренгу примерно на расстоянии 30-40 см друг от друга. Вытягиваем руки с раскрытыми ладонями и заводим их за спину. Один игрок становится за их спинами. Игрок начинает двигаться вдоль шеренги и делает вид, что хочет вложить камешек в чью-нибудь ладошку. Затем он вкладывает камень в чью-нибудь руку. Затем участник игры, в руках которого оказывается камень, должен резко вырваться из шеренги. А его соседи по обеим сторонам должны успеть схватить его. Обязательное условие для остальных участников игры – ни в коем случае нельзя сходить с линии. Если участник пойман, то он