**Рухливі ігри**



**СВІТЛОФОР**

На майданчику креслять дві лінії на відстані 5-6 метрів один від одного. Гравці стоять за однією лінією. Ведучий стоїть між лініями приблизно посередині спиною до граючих. Ведучий називає якийсь колір. Якщо у граючих цей колір присутній в одязі, вони безперешкодно проходять повз ведучого за іншу лінію. Якщо такого кольору в одязі немає, то ведучий може дозволити, щоб перебігав простір між лініями гравця. Осаленний стає ведучим.

**БІЛКИ, ГОРІХИ, ШИШКИ**

Всі хлопці встають, взявшись за руки, по три людини, утворюючи «біляче гніздо». Між собою вони домовляються, хто буде «білкою», хто - «горіхом», хто - «шишкою». Водящий один, гнізда у нього немає. Є в цій грі ще і ведучий, який вимовляє слова: «білки», «шишки», «горіхи». Якщо він сказав «білки», то всі білки залишають свої гнізда і перебігають в інші. У цей час ведучий займає вільне місце в будь-якому гнізді, стаючи білкою. Той, кому не вистачило місця в гніздах, стає ведучим. Якщо ведучий каже: «горіхи», то місцями змінюються горіхи і ведучий, який зайняв місце в гнізді, стає горіхом. Водящий і ведучий можуть бути різними людьми, а може обидві функції виконувати одна людина. Провідним може бути подана команда: «білки, шишки, горіхи», і тоді міняються місцями відразу все.

**КІТ І МИШІ**

На відстані 10 метрів креслять дві лінії: за однією - будиночок «кота», за іншою - будиночок «мишей». Водящий - «кіт» спить у своєму будиночку, а «мишенята» йдуть до нього зі словами: Вийшли миші якось раз Переглянути котра година. Раз, два, три, чотири, Миші смикнули за гирі ... (В цей момент «миші» підходять до «кота» і навіть можуть його помацати.) Раптом пролунав страшний дзвін. Миші порозбігалися. Після слова «геть» кіт прокидається і біжить наздоганяти мишей. Мишки повинні сховатися в своєму будиночку. Ті ж, кого кіт зловив, вибувають з ігри або міняються ролями з котом.

**БЕРЕГ І РІКА**

Ця гра вимагає від хлопців уважності. На землі креслять дві лінії на відстані приблизно в один метр. Між цими лініями - «ріка», а по краях - «берег». Всі хлопці стоять на «берегах». Ведучий подає команду: «РІКА», і всі хлопці стрибають у «річку». За командою «БЕРЕГ» все вистрибують на «берег». Ведучий подає команди швидко і безладно, щоб заплутати граючих. Наприклад: «БЕРЕГ, РІКА, РІЧКА, БЕРЕГ, РІКА, РІЧКА, РІКА ...» Якщо по команді «БЕРЕГ» хтось опинився у воді, то він виходить з гри. Виходять з гри також ті неуважні гравці, які під час команди «РІКА» виявилися на «березі». Гра продовжується до тих пір, поки не визначиться самий уважний учасник. Його можна привітати і почати гру заново.

**ТРЕТІЙ ЗАЙВИЙ**

Всі стають в коло по парам, в потилицю один одному. Двоє водящих: один тікає, другий - доганяє. Тікаючий може встати до третього поззаду до однієї з пар, тоді, той хто стояв попереду повинен тікати.

**ВСТИГНИ НА СВОЄ МІСЦЕ**

Два гравці сідають на стільці, що стоять спинками один до одного на відстані 5 метрів. За сигналом ведучого: «Бігом направо!» або «Бігом наліво!» вони біжать назад у вказаному напрямку, оббігають стілець суперника, повертаються до свого стільця і ​​сідають. Переможець: найшвидший учасник.

**ЗАЯЧІ БУДИНОЧКИ**

Грають, зображуючи зайчиків. У кожного - свій будиночок, але у одного (ведучого) будиночка немає. Він підходить до будиночка будь-якого учасника гри і просить: «Будь ласка, дай мені будиночок». Зайчик не має наміру поступати незнайомцю свій будинок. Він біжить по колу вправо, ведучий - вліво. Вони оббігають всіх учасників, доторкнувшись до кожного. Той гравець, до якого доторкнулися, повинен зайняти вільний будиночок. По команді ведучого гра зупиняється. Зайчик, який залишився без будиночка, водить.