1 . «Два мороза»



4. «Слепой медведь»



2. «Гуси-лебеди»

5. «Маляр и краски»



3. «Веселые ребята»

6. «Воробышки и попрыгунчики»



7. «Птица в клетке»



 11. «Самовар»



14. «Жадный повар»



8. «Зайцы в огороде»

12. «Теремок»



10. «Волшебная трава» 

13. «Баба-Яга»



**Вот так должна выглядеть игра.**

**1. «Два мороза»**

 **Место проведения:** площадка, спортзал, коридор, рекреация.

**Инвентарь** не требуется.

**Подготовка к игре:** на противоположных концах зала или площадки, на расстоянии 10-15 метров отмечаются параллельными линиями «дом» и «школа». Из числа играющих выбираются два «мороза» - «мороз синий нос», и «мороз красный нос», все остальные «ребята», которые располагаются за линией дома. Посредине между «домом» и «школой» стоят два «мороза».

**Содержание и ход игры:** морозы обращаются к ребятам со словами:

«Мы два брата молодые, два мороза удалые!»

Один из них, указывая на себя, говорит:

 *«Я мороз – красный нос!»,*

другой: *«А я мороз – синий нос!»,*

и вместе: «Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?»

Ребята все вместе отвечают:

*«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!»*

После этих слов играющие бегут из дома в школу. Морозы ловят, «замораживают» пробегающих, и те тут же останавливаются на том месте, где их «заморозили» морозы. Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них рукой, и они присоединяются к остальным игрокам. После нескольких перебежек выбирают новых морозов из числа непойманных игроков, а пойманных подсчитывают и отпускают, после чего они присоединяются к остальным игрокам, после чего игра начинается сначала.

**Правила**:

* Играющие должны выбегать из дома только после произнесения слов, при этом нельзя бежать обратно в дом или останавливаться на месте.
* Если играющий не соблюдает данные правила, он считается пойманным.
* Пойманный должен оставаться на том месте, где его «заморозили».

**Преимущественный вид движений:** ускорения в чередовании с паузами.

**Педагогическое значение:** игра приучает к коллективным действиям и взаимовыручке, учит организованно бегать, одновременно и по сигналу включаться в игру, при этом, развивая самостоятельность и инициативу, творческое воображение. Игра развивает быстроту, скоростную выносливость, ловкость.

**Методические рекомендации:**

* Поскольку игра носит тематический характер, её целесообразно проводить осенью или зимой.
* Если игра проводится на воздухе, то речитатив можно сократить до слов: *«Кто из вас решиться в путь-дороженьку пуститься?».*
* Пойманные игроки, чтобы не замерзнуть от длительного стояния могут выполнять двигательные действия, например прыжки.
* В конце игры отмечаются лучшие ребята, ни разу не попавшиеся морозам, а также лучшая пара водящих.
* Если позволяет время, желательно, чтобы все играющие побывали в роли морозов.
* Если игра проводится в смешанном составе (мальчики и девочки вместе), то можно выбрать в качестве водящих мальчики и девочку, при этом девочка «морозит» девочек, а мальчик мальчиков.
* Игру можно проводить, начиная с 1 класса.

**Организационно-методические ошибки:**

1. Играющие не ознакомлены с речитативом до начала игры и поэтому путают слова.
2. Слишком большие размеры площадки.
3. Выбор неподготовленных водящих.
4. Проведение игры не соответствует сезону.