

*Игра  
«Журавли и цапли»*



*Игра  
«Морской бой»*



*Игра  
«Весёлый рыболов»*



## **Игра «Веселый рыболов»**

Жили в море-океане рыбки. Они любили нырять, плескаться, в воде кувыркаться. Корм себе добывали, горя-печали не знали.

Но вот пришел на берег моря рыболов. Раскинул он приманку и давай рыбок из воды таскать.

Пришлось рыбкам быть старательными, очень шустрými и внимательными, чтобы и приманку получить, и на удочку не попасться.

В бассейне разбросана «приманка» (игрушки, пластмассовые мячи и др.).

Все играющие, кроме одного водящего – «рыболова», изображают «рыбок» и стоят у поручня бассейна.

«Рыболов» находится в центре, поближе к приманке. «Рыбки» стараются увернуться от «рыболова», подбегают к приманке, собирают ее и перебегают к противоположному бортику бассейна.

Выигрывает не задержанный водящим игрок, набравший наибольшее количество приманок.

Пойманным считается игрок, которого водящий коснулся рукой.

## **Игра «Морской бой»**

В синем море-океане ловко снуют по глади вод катера и яхты, пароходы и скутера.

Они день и ночь перевозят грузы и пассажиров, оставляя за кормой пенистый след. Стараются, трудятся кораблики.

И только коварные пираты не дают им спокойно жить и работать. То груз отнимут, то экипаж в плен возьмут.

Решили кораблики дать отпор коварным захватчикам. Зарядили водяные пушки и дружно ответили залпом по кораблям нападающих.

Испугались пиратские суда и уплыли далеко-далеко. И снова стало синее море спокойное и безопасное.

Дети стоят у поручня бассейна, высота воды не выше груди. Одной рукой разрешается держаться за поручень.

По сигналу свободной рукой начинают стучать по воде так, чтобы брызги летели на пластмассовые мячи, лежащие на воде.

Игра проводится до тех пор, пока все мячи не прильет к противоположному бортику.

Брызги не должны лететь в лицо соседу.

## **Игра «Журавли и цапли»**

На лесном болоте, среди кочек с клюквой и брусникой устроили себе гнезда журавли и цапли.

Они ловили рыбу и лягушек, растили птенцов и осенью улетали в теплые края.

И все бы ничего, да однажды поссорились журавли с цаплями – не поделили болото.

И решили они устроить соревнование: кто первым болото перейдет, тому им и владеть.

Игроки делятся на две команды (цапли, журавли).

По сигналу команды передвигаются к противоположному бортику бассейна на носках, высоко поднимая колени.

При передвижении игрокам нельзя переходить на бег или передвигаться прыжками.

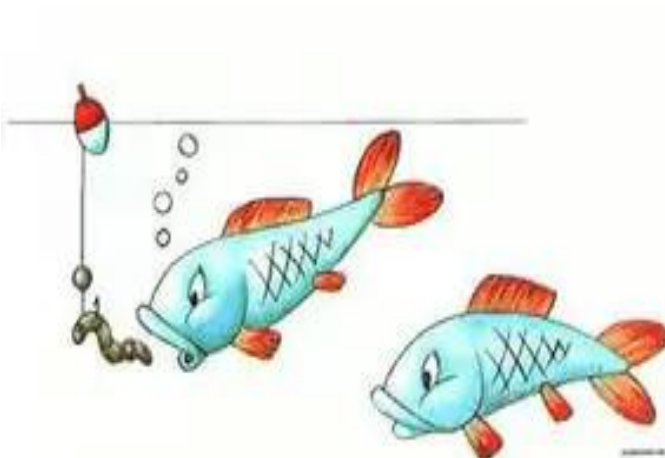
Положение рук произвольное или регламентированное (в стороны, к плечам, на пояс и т.д.).

Выигрывает команда игрока, которой первыми коснутся бортика бассейна (результат фиксируется по последнему игроку).

*Игра «Пузырь»*



*Игра  
«Окунь в сети»*



*Игра «Карусели»*



### Игра «Карусели»

Играющие берутся за руки и образуют круг, начиная движение по кругу под слова ведущего:

Еле-еле, еле-еле  
Завертелись карусели,  
А потом, потом, потом  
Все бегом, бегом, бегом...  
(дети бегут по кругу)

После того, как дети разгонятся и пробегут 2-3 круга, ведущий произносит вместе с играющими:

Тише-тише, не спешите!  
Карусель остановите!  
(дети останавливаются)

Сели, встали!  
(дети садятся в воду, встают из воды)

Раз-два! Нам пора,  
Вот и кончилась игра!

Отметить тех детей, которые во время движения не расцепили рук и четко выполняли указания (ускоряли и замедляли темп движения).

### Игра «Окунь в сети»

Хорошо рыбкам в реке живется, можно плавать и нырять, вкусный корм на дне искать.

Да только вот беда, если вдруг сам чьей-то добычей станешь. Расставит рыболов сети – держись тогда рыбешка, окуни да пескари. Того и гляди – в уху попадешь.

Сможет ли окунь, попавший в сети выбраться из нее.

Из числа играющих выбирается «окунь», он встает в центре круга «сети», который образуют дети, взявшись за руки и повернувшись спиной к середине.

«Окунь» должен выбраться из «сети», проскользнув под руками игроков.

Ребята, изображающие «сеть», мешают «окуню»: приседают или наклоняются.

Если «окунь» выбирается из «сети», то пропустивший его игрок назначается новым водящим.

### Игра «Пузырь»

Играющие берутся за руки и образуют круг, стоя близко друг к другу.

Ведущий сначала сам, а затем с детьми произносит:

Раздувайся, пузырь,  
Раздувайся, большой,  
Оставайся такой  
Да не лопайся.

Игроки отходят назад, делая круг как можно шире, и держаться за руки до тех пор, пока ведущий не ударит в ладоши, или не скажет:

Хлоп – лопнул пузырь!  
Полетели маленькие пузырьки!  
(дети опускают руки и разбегаются)

Через 10-15 сек. Ведущий подает команду:

Полетели-полетели,  
И обратно прилетели!  
Раз-два-три, ко мне беги!

Игроки должны вернуться в круг. Отметить тех детей, которые встанут в круг первыми.

*Игра  
«Утята и щука»*



*Игра  
«Хождение по дну»*



*Игра «Лягушата»*



## Игра «Лягушата»

Лягушата очень любопытные и шустрые существа, днем они ловят комаров, прыгают, поют свои лягушачьи песни.

Одна беда – пугливы очень лягушата. Да и есть отчего – то щука норовит под водой схватить, то цапля зазевавшегося лягушонка сцапает. Так и приходится спасаться лягушатам от цапель и щук.

Четыре длинные цапли

Выходят на охоту,

А дождик по болоту – Кап, кап, кап.

Идут четыре цапли

И стряхивают капли,

А клювы звонко щелкают –

Цап. Цап, цап!

Идет, идет охота,

Заквакало болото,

Лягушки удирают

Со всех зеленых лап.

Им вовсе неохота,

Им страшно неохота,

Чтоб цапли их зацапали –

Цап, цап, цап!

По команде: «Щука!» - «лягушата» выпрыгивают из воды.

По команде: «Цапля» - прячутся под воду.

## Игра «Хождение по дну»

Уровень воды в бассейне – по пояс или по грудь.

Дети встают в колонну вдоль поручня. По сигналу дети начинают движение вокруг бассейна, выполняя задания:

- «ходьба по скале»: идти друг за другом, перебирая руками по бортику;

- «ледокол»: идти друг за другом, выставив одну руку вперед;

- «лодочка на веслах», идти друг за другом, помогая гребковыми движениями рук от себя;

- «великаны»: идти на носках, руки подняты вверх;

- «карлики»: идти в полуприседе, руками выполнять гребковые движения как при плавании брассом;

- «акула»: идти, наклонившись по пояс, спина прямая, руками выполнять движения как при плавании кролем.

По мере освоения заданий добавлять более сложные элементы:

- ходьба с опущенным в воду лицом;

- передвижение прыжками;

- ходьба спиной вперед.

## Игра «Утята и щука»

На лесном проточном озере, посреди густого леса жили-были утята. Они жили-поживали, добра наживали. Днем плавали по озеру, играли в догонялки, искали на обед маленьких рачков, а после обеда чистили хвостики и сладко спали, греясь на солнышке.

Но однажды завелась в озере щука. Увидела она утят – и давай их ловить. Еле-еле удалось утятам вырваться из пасти зубатой хищницы.

Игроки встают в шеренгу у поручня. За спиной у каждого заткнут веревочный хвост. Посередине бассейна в обруче «щука». Услышав слова: «День! Выходите, утята, плывите на озеро», дети ходят и прыгают по бассейну, имитируя повадки утят (чистят перышки, машут крыльями, крикают и т.п.). По сигналу «Берегись: Щука плывет» игроки пытаются занять свои места у поручня бассейна.

Если «щуке» удастся выхватить хвост у утенка, они меняются местами.