Картотека игр по ОБЖ и ПДД

«СЛУШАЙ СИГНАЛА»

Цель: развивать ловкость, стимулировать внимание.

Оборудование: две дуги, две скамейки, два забора, лестница.

Игровые действия: по сигналу ведущего первый игрок из одной команды надевает каску, проходит через полосу препятствий, возвращается, передаёт каску следующему игроку. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

«ПОЖАРНЫЙ ШЛАНГ».

Цель: стимулировать быстроту реакции, ловкость.

Оборудование: два пожарных рукава.

Игровые действия: дети делятся на две команды и по сигналу сначала разворачивают шланги, затем сворачивают в исходное состояние. Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.

«ВЫЗОВ СЛУЖБЫ СПАСЕНИЯ»

Словесная игра

Цель: стимулировать развитие связной речи.

Игровые правила: составлять короткий рассказ по плану (образцу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местоположение, кратко описывать проблему.

Игровые действия: составлять короткий рассказ по мере появления слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя.

На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о ситуации.

«СПАСИ ИГРУШКУ»

Цель: развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; стимулировать развитие зрительного восприятия; развивать умение соотносить схематичное изображение с предметом.

Игровые правила: из набора картинок найти, запомнить и выбрать нужные.

Игровые действия: рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нужные из набора картинок.

Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — например, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый

получит карточку со схематическим изображением игрушки, по которому нужно найти и спасти игреку, находящуюся в «задымлённой помещении.

«СПАСАТЕЛИ»

Цель: развивать умение соотносить схематическое изображение с натуральным предметом; стимулировать развитие зрительного восприятия.

Игровые правила: найти предмет по его схематическому изображению.

Игровые действия: рассмотреть схематическое изображение, отыскать в игровой зоне соответствующую игрушку.

«НАЙДИ ПРЕДМЕТ»

Цель: развивать умение узнавать по изображению знакомые предметы; стимулировать развитие зрительного восприятия, памяти.

Игровые действия: рассматривать изображения знакомых предметов через «зашумлённый» файл, узнавать и называть предметы.

Игровые правила: назвать узнанный на картинке предмет, объяснить, как узнал.

В. Представьте, что мы на пожарной башне. С помощью бинокля постарайтесь узнать внизу предметы, находящиеся в дыму и огне.

Молодцы, ребята, и Карлсон молодец! Следующее тренировочное задание: я буду называть слова, а вы внимательно слушайте. Если вы услышите название предмета, который может стать причиной пожара, скажите «ой».

«ПОЖАРООПАСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

Цель: стимулировать развитие скорости реакции и внимания.

Игровые действия: называть предметы по порядку, хлопать в ладоши.

Игровые правила: узнавать слова, обозначающие пожароопасные предметы.

Набор слов для игры: утюг, журнал, телевизор, ручка, тостер, жвачка, хлопушка, памперс, пустышка, котлета, компот, пожарный, торт, режет, огнетушитель, пакет, кисть, каска, рукав, ноты, краски, спички, бинт, сверлить, маска и др.

«ЛУЧ ФОНАРИКА»

Цель: развивать умение узнавать изображения по их части, детали.

Игровые действия: рассматривать детали изображения, узнавать и называть предмет.

Игровые правила: быстро узнать предмет по детали изображения.

«ПОЖАРНАЯ ТРЕВОГА»

Игра-эстафета

Цель: развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве.

Игровые правила: выполнять задание поочерёдно, брать только один кусочек ткани (огонь).

Игровые действия: игроки делятся на две команды, выстраиваются в колонны; используя «ходули» дети поочерёдно собирают разложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (находится на противоположной от команд стороне зала).

«ПОТУШИ ОГОНЬ»

Игра-эстафета

Цель: развивать быстроту, ловкость; воспитывать умение работать в команде.

Игровые правила: стараться не разлить воду, действовать по сигналу.

Игровые действия: команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочерёдно вёдра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок выливает вёдра в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».

«СПАСЕНИЕ ИГРУШКИ»

Игра-эстафета

Цель: совершенствовать в соревновательной форме навыки основных видов движений (ходьба по наклонной доске, лазание по гимнастической стенке); развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «пострадавшему».

Игровые правила: задание выполнять поочерёдно, не уронить игрушку.

Игровые действия: с помощью каната подняться по наклонной доске к верхним рейкам гимнастической стенки; взять игрушку, расположенную на верхней перекладине; приставным шагом перейти на соседний пролёт гимнастической стенки; спуститься вниз по гимнастической доске («скатиться с горки»); перенести игрушку в безопасное место.

«СОБЕРИ РЮКЗАК ДЛЯ СПАСАТЕЛЯ»

Игра-эстафета

Цель: развивать координационные способности, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; стимулировать сообразительность, быстроту реакции, закреплять знания о назначении предъявленных предметов.

Игровые правила: передвигаться на велотренажёрах строго по прямой, выбирать только необходимые предметы.

Игровые действия: игроки делятся на две команды; поочерёдно доехать на велотренажере до противоположной стороны; выбрать разложенные на скамейке предметы, которые могут пригодиться спасателям; вернуться обратно, положить предмет в рюкзак.

«ТЕРРИТОРИЯ РИСКА»

Комбинированная эстафета

Цель: развивать силу, ловкость, координацию движений.

Игровые правила: преодолевать препятствия поочерёдно.

Игровые действия: взобраться по лестнице спортивного комплекса; ухватившись руками за перекладину спортивного комплекса, не касаясь ногами пола, переместиться на противоположный край; спуститься вниз по шесту на скамейку; пройти по ней, перешагивая через предметы; преодолеть тоннель и сухой бассейн. Раздаётся звонок по телефону (сигнал тревоги).

В. Помощник воспитателя в младшей группе обнаружил много опасных для малышей предметов. Нужна помощь! Дети приходят в группу.

В. Наша задача?

Дети. Найти и обезвредить.

В. Для того чтобы найти предметы, каждый получает карточку-схему, на которой показано, где искать предмет (на, под, за, в). Найденные предметы по видам опасности раскладываются в коробки (колющие, режущие, огнеопасные и т.д.).

«НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ»

Дидактическая игра

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; упражнять детей в соотнесении изображения места нахождения предмета с символом; развивать умение классифицировать предметы по разным видам опасности.

Игровые действия: поиск предметов в разных местах, раскладывание в соответствующие коробки.

Игровые правила: найти игрушку в соответствии с символом.

В. Откуда они могли появиться? Может, чужие люди приходили в наш сад? Что нам теперь делать с этими предметами? (Заберём с собой, чтобы отдать)

«НЕЗНАКОМЕЦ»

Игра-тренинг

Цель: упражнять в умении правильно вести себя в ситуациях с незнакомым человеком, формировать модель поведения в подобных ситуациях.

Игровые действия: дети учат Карлсона, как себя вести в ситуации с незнакомкой.

Незнакомка. Здравствуйте, ребята. Какие вы замечательные! Угощайтесь конфетами.

Карлсон первым угощается. Дети берут (не берут) угощение. Если кто-то возьмёт конфеты (мандарины), воспитатель спрашивает у детей, правильно ли они поступили.

Незнакомка. У меня в машине ещё много вкусного! А ещё есть котик и интересные игрушки… Пойдёмте со мной!

Карлсон собирается идти с Незнакомкой.

В. Правильно ли поступает Карлсон? (Обращаясь к незнакомке.) А вы кто? К кому вы пришли?

Незнакомка (не отвечает, хватает Карлсона за руку и тянет за собой к выходу). Я вижу, ты хороший! Не слушай их! Я отведу тебя к маме, она просила тебя забрать!

Карлсон плачет и послушно идёт за Незнакомкой.

В. Ребята, что надо делать, если чужой человек тащит тебя за собой? (Вырываться, громко кричать, звать на помощь.) Женщина, оставьте Карлсона в покое! (Отталкивает Незнакомку, забирает руку Карлсона.) У нас есть заведующая, пройдите к ней.

Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами. Раздаётся звонок телефона Карлсона.

Карлсон. Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерялся! Малыш, скажи, где ты?

Малыш (по громкой связи телефона). Я потерялся. Заигрался с друзьями…

Карлсон. Где же тебя найти?

Малыш. Тебе помогут мои фотографии. Я передам их по Интернету.

В. К нам не приходила электронная почта?

В. Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.

В. Ребята, мы получили фотографии, которые нам помогут найти Малыша. Малыш фотографировал предметы, встречающиеся на его пути, места, где он играл: песочница, дерево, клумба, метла, пункт первой помощи и др. С помощью данных ориентиров дети находят Малыша, объясняют ему, в каких местах нельзя играть, и приглашают в службу «Юный спасатель».

«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?»

Цель: развивать умение классифицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображённые на картинках.

Игровые действия: кратко объяснять сюжет картинки, его последствия.

Игровые правила: кратко и чётко описывать сюжетную картинку в соответствии с её изображением.

«ОПАСНО – НЕОПАСНО»

Цель: учить детей отличать опасные жизненные ситуации от неопасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения; воспитывать чувство взаимопомощи.

Оборудование: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от вариантов игры. Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.

Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (наглядной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять определенную карточку, в зависимости от опасности, правильно разложить дидактические картинки.

Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет. Дети не должны мешать друг другу, при необходимости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказками.

«ЕСЛИ Я СДЕЛАЮ ТАК»

Цель: обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.

Оборудование: набор поощрительных предметов: фишек, звездочек.

Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуации (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или предложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возникает, если я сделаю…», или «Опасности не будет, если я сделаю…» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет. Дети должны выслушать

ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряют фишкой, звездочкой.

«СКОРАЯ ПОМОЩЬ»

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

НАШИ ПОМОЩНИКИ — РАСТЕНИЯ

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

«ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗДОРОВЬЯ»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Оборудование: игровое поле с наклеенными иллюстрациями; кубик, цветные фишки или пуговицы.

Играющие по очереди бросают кубик, на гранях которого изображены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперед на столько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребенок, прежде чем сделать следующий ход, должен ответить, как вести себя при насморке, кашле,

высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда фишка оказывается на зеленом кружке, играющий рассказывает, чем полезны для человека движения, режим дня, витамины, водные процедуры. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном переставляет фишку на три хода вперед. Побеждает тот, кто первым доберется в страну здоровья.

Мой выбор

Детям предлагаются сюжетные картинки и соответствующие тексты к ним. Воспитатель зачитывает текст, а дети доказывают правильность или недопустимость данного поступка, объясняют, какие правила нарушены. Если ребенок правильно объясняет поступок — получает красную фишку, если нет — синюю.

НАША УЛИЦА, ИЛИ СВЕТОФОР

Цели: закрепить знания детей о сигналах светофора, понятиях: улица, дорога, тротуар, деревья, дома; вспомнить ПДД.

Детей учат не спешить, переходя дорогу, быть внимательным, знать и находить место пешеходного перехода, понимать сигналы светофора, дорожные знаки.

«АВТОБУС»

Цель: закрепить знание ПДД; отрабатывать навыки правильного общения, речь, социальное поведение.

Оборудование: маленькие стулья; руль.

С помощью считалки выбирают водителя. Моделирование ситуаций: женщина с ребенком, бабушка, слепой.

Переход

Закрепление ПДД. На полу полосками обозначен переход, на светофоре красный свет. Дети стоят у перехода. На светофоре желтый свет. На зеленый сигнал дети идут по переходу, сначала смотрят налево, потом направо.

«СВЕТОФОР»

Цель: знакомить детей с сигналами светофора, закреплять знания о правилах движения по сигналам светофора.

Дети и взрослый рассматривают светофор, закрепляют значение цветов Затем взрослый предлагает одному из детей взять на себя роль светофора» и надеть нагрудный знак «светофор». Остальные Дети изображают машины и пешеходов, которые должны двигаться согласно сигналам светофора.

«ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»

Цель: знакомить детей с запрещающими, предписывающими и некоторыми предупреждающими знаками.

Варианты игры

«Разное среди общего» Детям предлагается разложить знаки по группам и рассказать, что они обозначают.

«Играем сами» Детям предлагаются карточки с разными дорожными ситуациями. Ребята должны правильно подобрать дорожные знаки к картинкам, затем обосновать свой выбор.

«Улица города» Детям предлагается выступить в роли инспекторов ГАИ в новом городе, где необходимо расставить дорожные знаки, чтобы избежать дорожно-транспортных происшествий.

«ЧТОБЫ НЕ СЛУЧИЛОСЬ БЕДЫ»

Цель: знакомить детей с правилами поведения на утице, па дороге; закреплять знания о дорожных знаках.

Детям предлагается макет улицы с различными видами знаков и светофором, игрушки для обыгрывания ситуаций (переход улицы, поездка на автомобиле, прогулка по городу, велосипедная прогулка.

«ПЕРЕКРЁСТОК»

Цель: знакомить детей с таким местом на улице, как перекресток, с правилами перехода на перекрестке (регулируемый и нерегулируемый); закреплять знание дорожных знаков.

Детям предлагается макет перекрестка с различными знаками и светофором. Взрослый объясняет, как надо переходить улицу на регулируемом и нерегулируемом перекрестке.

«ЦАРСТВО ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ»

Цель: давать детям знания о различных видах дорожных знаков: запрещающие, предупреждающие, информационно-указательные, знаки сервиса.

Детей знакомят с дорожными знаками (иллюстрации, плакаты и т. п.)

«НАЙДИ СВОЙ ЗНАК»

Цель: закреплять полученные знания детей о различных видах дорожных знаков.

Дети получают знаки (предупреждающие, информационные, указательные, запрещающие) и группируются по 4 — 6 человек в разных углах комнаты. В каждом воспитатель ставит на подставке геометрически фигуры (круг, квадрат, треугольник) По сигналу воспитателя «Знаки разбежались» Дети расходятся по площадке группками или в одиночку. По новому сигналу «Найди свой знак» дети бегут к фигуре соответствующей по форме знаку.

Вариант игры. Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет фигуры. По слову «Домой» дети открывают глаза, находят знак и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

«ТРАМВАЙ»

Цель: закреплять знания о сигналах светофора, правилах поведения в общественном транспорте,.

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны? Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка—жёлтый, красный, зелёный. Воспитатель поднимает флажок зелёного цвета, дети бегут «трамвай» движется. Добежав до воспитателя, дети смотрят не сменился ли цвет флажка: если поднят зелёный флажок, движение продолжается; если появился жёлтый или красный флажок дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый.

Если желающих много, можно сделать остановку на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Подъезжая к остановке, «трамвай» замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят, другие входят. Воспитатель поднимает зелёный флажок: «Поехали!»

Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно заменить трамвай этими видами транспорта.

«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

Цель: закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках «воробушки». На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж) «Воробушки» вылетают из гнезда — говорит воспитатель: дети спрыгивают со скамеек, и начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздаётся гудок, и появляются «автомобили» (назначенные дети). «Воробушки» пугаются и улетают в

гнезда (при этом каждый занимает свое место). «Автомобили» возвращаются в гараж. Игра повторяется с другими «автомобилями».

Детям, изображающих автомобили, можно предложить руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убегали за границы площадки, а «автомобили» соблюдали Правила дорожного движения (разметку дороги, знаки).

В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами об пол или о землю.

«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»

Цель: закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через «вождение автомобилей» по специально подготовленной площадке; развивать внимание и выдержку.

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — «автомобили». Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (соблюдая Правила дорожного движения, разметку, знаки), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой «гараж». Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все «автомобили» выезжают из своих «гаражей».

Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например, «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

«Птицы и автомобиль»

Цель: знакомить с Правилами дорожного движения.

Дети-птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит:

Прилетели птички,

Птички невелички,

Все летали, все летали, (Дети бегают, плавно взмахивая руками).

Крыльями махали.

Так они летали,

Крыльями махали,

На дорожку прилетали, Присаживаются, постукивают пальцами по коленям.

Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки игрушечный автомобиль и говорит:

Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись!

Дети-птички бегут от автомобиля.

«Поезд»

Цель: закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через поездку в «поезде» по специально подготовленной площадке; развивать внимание и выдержку.

Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы — вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», — говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговоривая: «Чу-чу». «Поезд» едет в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздается гудок и поезд опять отправляется в путь

Вариант1

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнату. Первый стоящий в колонне — паровоз, остальные — вагоны.воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей, ставит впереди более активного ребенка.

Вариант 2

Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение — после остановки поезда дети идут гулять: собирает грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

Рекомендуется использовать в игре пособия, например когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерченными Линиями, проложенными шнурами и т. д.).

«ЛОШАДКИ»

Дети становятся парами: один — лошадка, другой — возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за поясок.

Поехали, поехали,

С орехами, с орехами

К дедке по репку.

По пареньку,

По сладеньку,

По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп…» или прищелкивают языком до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру…» При повторении игры дети меняются ролями. После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега поднимать колени.

Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3—4 пар.

«ГОРЕЛКИ»

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов проводится линия. Один из играющих — ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори, ясно, Чтобы не погасло, Глянь на небо — Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три — беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удается никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2—3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15—17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

«Стоп»

Ма расстоянии 10—16 шагов от границы площадки проводится линия исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2—3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говори,. «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнёс слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова, поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай…» и т.д Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп» тот, кому удалось это сделать, становится водящим.