***Консультация для воспитателей***

***Игры во время прогулок***

 Роль игры в становлении и развитии ребенка переоценить невозможно. Именно в игре ребенок познает окружающий мир, его законы, учится жить по правилам. Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки. Подвижные игры с правилами - это сознательная, активная деятельность ребенка, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников. Подвижная игра - это своего рода некое упражнение, с помощью которого дети готовятся к жизни.

 Подвижные игры имеют огромное значение в жизни ребенка, так как представляют собой незаменимое средство получения ребенком знаний и представлений об окружающем мире. Также они влияют на развитие мышления, смекалки, сноровки, ловкости, морально волевых качеств. Подвижные игры для детей укрепляют физическое здоровье, обучают жизненным ситуациям, помогают ребенку получить правильное развитие.

 Дети младшего дошкольного возраста в игре, как правило, подражают всему, что они видят. В подвижных играх малышей проявляется не общение со сверстниками, а отображение той жизни, которой живут взрослые или животные. Дети в этом возрасте с удовольствием летают как воробушки, прыгают как зайчики, взмахивают руками как бабочки крылышками. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр детей младшего дошкольного возраста несут в себе сюжетный характер. Содержание подвижных игр для маленьких детей 3-4, 4-5 лет  в детском саду направлены на развитие видов движения: бега, прыжков, лазания.

 У детей 5-6, 6-7 в лет характер игровой деятельности несколько меняется. Теперь их уже начинает интересовать результат подвижной игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное. Однако подражательность и имитация не исчезают и продолжают играть немаловажную роль в жизни старшего дошкольника. В эти игры можно также играть в детском саду.



Воробушки и кот

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий выбирает с помощью считалки «кота». Остальные дети становятся «воробушками». Им раздаются мелки, которыми они рисуют свои «домики».

 *Начало игры:* «кот» спит, а «воробушки» разлетаются по игровой площадке. «Кот» просыпается и пытается поймать «воробушков», а они разлетаются по своим домикам, в которых «кот» их поймать не может. Игра продолжается до тех пор, пока «кот» не поймает всех «воробушков».

Гуси-Лебеди

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий с помощью считалки выбирает «волка». Остальные дети становятся «лебедями». Можно показать детям, как лебеди летают, широко размахивая крыльями. По краям обеих сторон площадки чертятся линии, за которые не может заходить «волк».

После этого ведущий повторяет несколько раз с детьми слова, сопровождающие ход игры:

- Гуси-гуси.

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да, да, да.

- Так летите!

- Нет, нет, нет!

Серый волк под горой

Поджидает нас домой!

Зубы точит, нас съесть хочет!

 *Игра начинается.* «Гуси-лебеди» стоят по одной стороне игровой площадки, а волк находится на противоположной стороне. Цель: «перелететь» на другую сторону площадки и не попасться в лапы «волку». Дети с помощью ведущего произносят слова игры, а после разлетаются, пытаясь избежать «волка».

Три медведя

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки, шишки, камешки, формочки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* с помощью считалки ведущий выбирает трех «медведей». Остальные дети становятся «пчелками». Сначала «пчелки» должны собрать мед и отнести его в свои ульи. «Мед» - это шишки, камешки, формочки. «Ульи» - нарисованные на игровой площадке круги или выбранные скамейки.

Дети вместе с ведущим повторяют слова:

Пчелы гонятся за мишкой:

«Жу-жу-жу! Не будь воришкой!

Меда нашего не трогай,

Проходи своей дорогой!».

Мишка мчится без оглядки,

Лишь в траве сверкают пятки,

Вместо меда будут шишки

На носу воришки мишки.

«Пчелки» вылетают из ульев, чтобы собирать мед, а в это время «медведи» пытаются пробраться к ульям и полакомиться медом. «Пчелки» должны защитить свой улей. Пойманного медведя они «жалят». «Медведи» должны стараться захватить как можно больше «меда» и отнести его в свою берлогу.

Успей занять

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий чертит для каждого ребенка домики-круги. Дети становятся в эти домики. Ведущий стоит в середине игрового поля, у него одного нет домика-круга. Он произносит слова: «Раз, два, три — беги!». Когда сказано последнее слово, все играющие меняются домиками, а водящий старается занять чье-нибудь место. Не успевший занять домик становится водящим, и игра повторяется.

Совушка

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* Ведущий с помощью считалки выбирает «совушку». Рисует в центре игровой площадки большой круг - гнездо «совушки». Остальные дети становятся мышками, жучками, бабочками, хомячками... По сигналу ведущего: «Наступает ночь!» - все останавливаются и замирают, а «совушка» вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, «совушка» уводит его в свое гнездо. Ведущий произносит: «День!» - все оживают и начинают бегать по площадке. После двух-трех повторений из пойманных игроков выбирают новую «совушку».

Хитрая лиса

Вариант 1

 *Необходимый инвентарь:* игрушка-лиса небольших размеров.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий с помощью считалки выбирает «лисичку».

Дети становятся по кругу, в центре круга стоит ведущий, а «лисичка» с игрушкой в руках выходит за круг. Ведущий вместе с детьми читает стихотворение:

Знает лисонька-лиса —

В шубе вся ее краса.

Шубы нет в лесу рыжей,

Зверя нет в лесу хитрей.

Пока произносится стихотворение, «лисичка», обежав круг с внешней стороны, незаметно вкладывает кому-нибудь в руки игрушку. Затем становится в центр круга,

говоря вместе со всеми: «Хитрая лиса, где ты?». Новая «лиса» молчит, но после нескольких повторений выбегает в центр и кричит: «А вот и я!». Дети разбегаются по игровой площадке, кого «лисичка» коснется, тот и считается пойманным.

Вариант 2

 *Необходимый инвентарь:* платок или шарф.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий с помощью считалки выбирает «лисичку». Дети стоят по кругу, «лиса» с завязанными глазами - в центре. Дети берутся за руки и идут по кругу, произнося слова:

Мы по кругу идем,

Мы лисичку зовем,

Пусть глаза не открывает,

Нас по голосу узнает!

После этих слов дети останавливаются, ведущий указывает на какого-нибудь ребенка, который должен спросить: «Хитрая лиса, где я?». «Лисичка» должна по голосу, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться до него и сказать: «Здесь ты!». Если «лисичка» правильно выполнила задание, то она передает свою роль тому, кого нашла, если нет — то продолжает водить.

Море волнуется

Вариант 1

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* все дети чертят себе домики, расположенные на расстоянии одного шага друг от друга. С помощью считалки выбирается «Нептун», который идет мимо домиков детей «змейкой». Те дети, которым «Нептун» скажет: «Море волнуется», - встают за ним, образуя цепочку. Движение детей «змейкой» продолжается до тех пор, пока все игроки не будут взяты из своих домиков. Когда «Нептун» скажет: «Море спокойно!» - все опускают руки и бегут занимать какой-нибудь домик. Тот ребенок, который остался без домика, становится «Нептуном», и игра начинается сначала.

Вариант 2

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* дети в свободном порядке располагаются на игровой площадке. Они должны выполнять разные движения ногами и руками: размахивать руками как птица или мельница, приседать, прыгать на одной ноге, изображать ласточку и т. п. Ведущий просит детей повторять вместе с ним слова:

Море волнуется - раз, море волнуется - два,

Море волнуется - три, морская фигура на месте замри!

После этих слов все дети должны замереть в тех позах, в которых их застигла последняя фраза. Ведущий проходит мимо каждого ребенка, внимательно смотрит, кто из них меняет положение и выводит из игры. Затем игра начинается снова

День и ночь

 *Необходимый инвентарь:* цветные мелки.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий делит детей на две группы. Одна группа - «День», другая - «Ночь». Игровая площадка делится линиями на три равные части. Одна часть - дом «Дня», другая- дом «Ночи». Полоса посередине - «сумерки», на ней одновременно могут находиться дети из обеих групп.

Обе группы детей на расстоянии двух шагов друг от друга становятся посередине игрового поля. По просьбе ведущего они поворачиваются спиной друг к другу. Когда ведущий произносит слово «День», дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети команды «День» разворачиваются и ловят их. Ловить можно только на поле «сумерки», как только ребенок из команды «Ночь» пересек черту своего дома, он не может быть пойман.

Игра повторяется несколько раз. Ведущий может называть время суток в произвольной последовательности.

Колокольчик

 *Необходимый инвентарь:* колокольчик или погремушка.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* ведущий выбирает с помощью считалки ловишку, которому дает колокольчик. Дети становятся в круг, а ловишка в центр. Вместе со взрослым дети произносят:

- О чем ты звенишь,

Колокольчик, о чем,

Когда тебя ветер

Заденет плечом?

- Я ветра-задиру

Вдогонку браню.

Колокольчик

Меня он разбудит -

И я зазвеню!

На последних словах дети разбегаются, а ловишка должен успеть кого-нибудь поймать, позвонить в колокольчик и передать колокольчик пойманному. Новый ловишка становится в центре игровой площадки, дети образуют вокруг него круг. Игра начинается сначала.

Мама, где я?

 *Необходимый инвентарь:* платок или шарф.

Количество игроков не ограничено.

 *Ход:* в этой игре желательно участие родителей малышей. От этого игра станет только веселее. С помощью считалки выбирают водящего среди мам и пап. Выбранному водящему завязывают глаза. После этого его раскручивают, затем подводят к стоящим в ряд детям. Мама (папа) должна найти своего малыша.

Ощипанная курочка

 *Необходимый инвентарь:* бельевые прищепки.

Число игроков не ограничено.

 *Ход:* с помощью считалки выбирается «курочка», на которую нацепляются бельевые прищепки. «Курочка» бегает, кудахчет, остальные дети пытаются сорвать с нее прищепки (ощипать). Тот, до кого «курочка» дотронется, сам становится «курочкой».

Картошка

 *Необходимый инвентарь:* мягкий надувной мяч небольших размеров.

Число игроков не ограничено.

 *Ход:* игроки, став в круг, перекидывают мяч друг другу (по цепочке или через весь круг), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой». «Картошка» садится на корточки в круг.

Все остальные дети продолжают перекидывать друг другу мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

Чья это мама?

 *Необходимый инвентарь:* большой платок или накидка.

Количество игроков не ограничено.

*Ход:* в этой игре обязательно участие родителей малышей.

Дети поворачиваются спиной к родителям, ведущий жестом указывает на одного из взрослых, который садится на стул (скамейку). Затем его прячут под платок.

После этого ведущий просит детей развернуться и угадать, кто спрятан под платком.

Тише едешь - дальше будешь.

Игра отлично способствует развитию внимания и контроля своих действий.

Число игроков не ограничено.

 *Ход:* с помощью считалки выбирается ведущий. Для начала им может быть и взрослый. Мелом игровое поле делится на две части. На площадке игроков чертится стартовая линия. На площадке ведущего - прямо рядом с ним - финишная. Ведущий поворачивается к детям спиной и произносит: «Тише едешь, дальше будешь. Раз, два, три, стоп!».

Дети за это время должны как можно ближе подбежать к ведущему и по окончании его слов замереть. Ведущий поворачивается и отслеживает тех, кто не успел вовремя остановиться. Эти дети возвращаются обратно на свою часть поля к стартовой черте. Усложнить игру можно следующим образом: слова ведущего «Тише едешь, дальше будешь. Раз, два, три, стоп!» могут быть как угодно сокращены или дополнены. Главное, чтобы прозвучало слово: «Стоп!».

Челнок

 *Число игроков*: не менее шести.

 *Ход:* дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу, взявшись за руки. Получаются ворота.

Дети из последней пары проходят под воротами и становятся впереди, вслед за ними проходит следующая пара. Игра заканчивается, когда все пары пройдут под воротами. Проходить под воротами нужно так, чтобы не задеть их. Все это время пары держатся за руки. Дети могут менять высоту ворот: поднимать или опускать руки до уровня плеч или пояса. Чем ниже ворота, тем сложнее проходить под ними. С помощью считалки выбирается ведущий. Его называют «пятнашкой». Все остальные дети разбегаются по игровой площадке, а «пятнашка» их догоняет. Тот, кого он коснулся рукой, сам становится «пятнашкой».

Пятнашки обыкновенные

По правилам игры «пятнашка» не должен бегать только за одним ребенком.

Есть много вариантов этой игры.

Пятнашки с домиком

 *Ход:* по краям игровой площадки рисуют два больших круга - это дома, куда «пятнашка» забегать не может. Дети, убегая от «пятнашки», могут прятаться в домиках. Пойманный вне домика ребенок сам становится «пятнашкой».

Пятнашки - «зайки»

 *Ход:* когда «пятнашка» догоняет ребенка, он может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя поймать.

Пятнашки «ванька-встанька»

 *Ход:* чтобы игрока не поймали, ему нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.

Пятнашки с названием

 *Ход:* все дети, кроме «пяташки», выбирают себе название какого-нибудь животного или цветка. «Пятнашка» не может поймать того, кто вовремя назовет свое имя. Например, когда «пятнашка» подбегает и хочет коснуться ребенка, он произносит: «Я лиса».

Мыши водят хоровод

 *Ход:* перед началом игры необходимо выбрать водящего - «кота». Кот выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул), садится на нее и закрывает глаза. Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод вокруг кота со словами:

Мыши водят хоровод,
На печи дремлет кот.
Тише мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите,
Вот проснется Васька кот -
Разобьет наш хоровод!»

Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами. Пойманный участник становится котом, и игра начинается сначала.

Солнышко и дождик

 *Ход:* дети сидят в зале на стульчиках. Стульчики - это их «дом». После слов воспитателя: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только педагог скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

Воробушки и кот

 *Ход:* на земле нарисованы круги - «гнездышки». Дети - «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда.

Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, потом - кто-нибудь из детей.

Воробушки и автомобиль

 *Ход:* дети - «воробушки», сидят в своих «гнездышках» (на скамейке). Воспитатель изображает «автомобиль». Как только воспитатель произнесет: «Полетели воробушки на дорожку», дети поднимаются со скамейки и начинают бегать по площадке. По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите воробушки в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», а дети должны вернуться в «гнезда» (сесть на скамейку). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

Кот и мыши

 *Ход:* дети - «мыши» сидят в норках (на стульях вдоль стены). В одном из углов площадки сидит «кошка» - воспитатель. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

У медведя во бору

 *Ход:* среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг - берлога медведя, второй круг - дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.
А медведь не спит, и на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).

Через ручеек

 *Ход:* на площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 - 2метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты - на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился - намочил ноги, идут сушить их на солнышко - садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

Птички и кошка

 *Ход:* для игры понадобятся маска кошки и птичек, начерченный большой круг.

Дети встают по кругу с внешней стороны. Один ребенок становится в центре круга (кошка), засыпает (закрывает глаза), а птички впрыгивают в круг и летают там, клюют зерна. Кошка просыпается и начинает ловить птиц, а они убегают за круг.

Снежинки и ветер

 *Ход:* по сигналу «Ветер!» дети - «снежинки» - бегают по площадке в разных направлениях, кружатся («ветер кружит в воздухе снежинки»). По сигналу «Нет ветра!» - приседают («снежинки упали на землю»).

Найди себе пару

 *Ход:* участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только воспитатель подаст знак, дети разбегаются по площадке. После команды «Найди себе пару», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.

Все эти подвижные игры можно с успехом использовать для игры в детском саду в группе или на прогулке. Дети  разного возраста: от малышей 3-х лет до детей средней группы 4-5 лет с удовольствием играют в них.

Медведь и пчелы

 *Ход:* участники делятся на две команды - «медведей» и «пчел». Перед началом игры «пчелы» занимают места в своих «ульях» (ульями могут послужить скамейки, лесенки).

По команде ведущего «пчелы» улетают на луг за медом, а в это время «медведи» забираются в «ульи» и лакомятся медом. Услышав сигнал «Медведи!», все «пчелы» возвращаются в «ульи» и «жалят» (салят) не успевших убежать «медведей». В следующий раз ужаленный «медведь» уже не выходит за медом, а остается в берлоге.

Горелки

 *Ход:* В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,
Глянь на небо - птички летят,
Колокольчики звенят! Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

Два мороза

 *Ход*: на противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Воспитатель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза - Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу воспитателя «Начали!» оба Мороза произносят слова: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.

Ловля оленей

 *Ход:* среди участников выбираются два пастуха. Остальные игроки - олени, располагающиеся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего, пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те стараются увернуться от мяча. Олень, в которого мяч попал, считается пойманным и выходит из круга. После нескольких повторений подсчитывает количество пойманных оленей.

Удочка

 *Ход:* участники располагаются по кругу. В центре находится водящий - воспитатель. Он в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ног. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

Охотники и соколы

 *Ход:* все участники - соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только воспитатель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

Паук и мухи

 *Ход:* в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук - водящий. Все остальные ребята - мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелятся, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.

Мышеловка

 *Ход:* два участника становятся лицом друг к другу, соединяют руки и поднимают их выше. После этого оба хором говорят:

«Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели!
Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!»

Пока участники говорят эти слова, остальные ребята должны пробежать под их сцепленными руками. На последних словах ведущие резко опускают руки и ловят кого-то из участников. Пойманный присоединяется к ловцам и теперь их становится трое. Так постепенно мышеловка растет. Участник, оставшийся самым последним, является победителем.

Ловишка в кругу

 *Ход:* на площадке очерчивают большой круг и делят его на две части, оставляя небольшие проходы по двум сторонам. С помощью считалки выбирают ведущего. Он становится в круг. Ловишка может бегать внутри круга, но не наступая на линию. Переходить на вторую половину круга он может по проходам, оставленным по краям круга. Задача ловишки - поймать детей, которые бегают возле круга, заходят в сам круг. Пойманный ребенок сам становится ловишкой.

Зайцы в лесу

 *Ход:* для игры выбирают «зайцев» (5-7 детей) и «лису». Остальные дети становятся деревьями. На противоположных сторонах площадки проводят линии - это поля. На одном из них располагаются зайцы. Середина игровой площадки - это густой лес. Дети, изображающие деревья, становятся друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки. Лиса живет в норе на краю поля. Нору обозначают кружком. Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев. Пойманных зайцев лиса уводит в свой дом. Лисе по лесу мешают бегать деревья. Дети берут за руки друг друга, приседают, наклоняются, размахивают руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перебегут на противоположное поле.

По правилам игры пойманные зайцы до конца игры остаются в норе лисы.

Начиная новую игру, дети выбирают новых зайцев и лису.

В эту игру можно играть вместе с родителями, которые будут отлично выполнять роль деревьев.