

Картотека народных игр (4-5 лет)

Русская народная игра «У медведя во бору»

Цель: приучать детей поочередно выполнять разные функции (убегать и ловить).

Определяется берлога медведя (на конце площадке) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:

У медведя во бору грибы, ягоды беру,

А медведь не спит и на нас рычит

Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием. встает и ловит детей, они бегут домой.

Русская народная игра «Гуси – лебеди»

Цель: упражнять в беге с увертыванием.

Выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:— Гуси-гуси!— Га-га-га.— Есть хотите?— Да, да, да.— Гуси-лебеди! Домой!— Серый волк под горой!— Что он там делает— Рябчиков щиплет.— Ну, бегите же домой! Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные, выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком. Правила: Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Русская народная игра «Гори, гори ясно!»

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все 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 слева, другой – справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий

Русская народная игра «Салки»

Цель: Воспитывать быстроту, улучшать реакцию на звуковой сигнал.
Ход игры: По считалке выбирается водящий («салка»). Условно устанавливается площадка, на которой играют. Все разбегаются по площадке, водящий объявляет «Я салка!» и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и «осалит» (дотронется), тот становится «салкой», громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности.

«Жмурки»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

«Медведь»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.

По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

Правила: По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

«Бубенцы»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Описание: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

«Игровая»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Описание: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

«Мороз – Красный нос»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

«Хлоп! Хлоп! Убегай!»

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку.

После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай, Тебя кони стопчут» несколько игроков произносят:

«А я коней не боюсь, по дороге прокачусь!» и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

«Гуси»

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движения со словами, двигаться ритмично. Упражнять детей в равновесии, беге.

Описание: Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд. Все дети - гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!" Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки, бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак. он шагает важно так

Шаг шагнут, другой шагнут, низко головы нагнут.

Га-га-га! Гуси крыльями взмахнут и скорей бегом на пруд!

Правила игры: Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси, но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Бежать можно только после слова «пруд».

«Золотые ворота»

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый раз прощается, второй - запрещается.

А на третий раз не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

«Матушка»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Описание: Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота

.Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май –

Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку.

«Пирог»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу.

Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,
Вот он какой мякошенький,
Вот он какой широконыйкий.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу».

Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Карточка № 28

«Ручеёк»

Задачи: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук

«Лошадки»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы!

Все-таки в галоп - гоп-гоп!

Трух-трух! Рысью, милый друг!

Ведь сдержать-то станет силы,

Рысью-рысью, конь мой милый!

Трух-трух! Не споткнись, мой друг!

Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».

«В ногу»

Задачи: Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять метании.

Описание: Дети делятся на 2 команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

«Курочка – Хохлатка»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях.

Описание: Педагог изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке.

Курица-мама выходит с цыплятами гулять.

«Капуста»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет: Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки тешу, Огород свой горожу, Чтоб капусту не украли, В огород не прибежали Волк и лисица, бобер и курица, Заяц усатый, медведь косолапый. Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем. Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

«Курица»

Водящий - курица говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: "Ко-ко, Не ходите далеко".

Приближаясь к кошке, он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка.

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

Правила игры: бежать можно только после слова «догоняет».

«Салки» (на одной ноге)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!» Игра повторяется.

Правила игры :

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

«Лягушки на болоте»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Описание: С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намкнувшей гнилушки в воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

«Скакалка»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу.

Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Описание: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен, высок,

Прыгайте как можно выше. Можно прыгать выше крыши.

Правила игры:

Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

«Выбей мяч из круга»

Задачи: Развивать, выдержку. Упражнять детей в способах передачи мяча друг другу

Описание: Участники игры встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

Правила: 1. Играющие не должны касаться мяча руками.

2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле

3. Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше, чем на два шага.

Картоотека народных игр (6-7 лет)

«Бубенцы»

Цель и задачи: Развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Правила игры:

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Оборудование: Колокольчик или бубенцы, платок

«Малечина – калечина»

Цель и задачи: Развивать ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

Правила игры:

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев.

Водящий считает: «Раз, два, три, десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю.

Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Варианты: Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Правила игры: Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

Оборудование: Палочки, скамейка.

«Шоферы».

Цель и задачи: Учить придумывать различные действия и изображать их; рассказывать о воображаемых событиях.

Правила игры:

Воспитатель просит детей представить, что они шоферы автомашин. Берет в руки руль. Каждый выбирает себе дорогу: в деревню, на море, в магазин.

Воспитатель просит детей рассказать о том, что они видят из окна.

Оборудование: Руль.

«В ногу»

Цель и задачи: Развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять в метании.

Правила игры:

Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5, после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Оборудование: Мягкие мячи.

«Цепи кованные»

Цель и задачи: Развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.

Правила игры:

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой! - отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.



«Луна или Солнце»

Цель и задачи: Развитие ловкости, гибкости, точной координации движений, быстроты реакций, образного и логического мышления, а также двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Правила игры:

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.



«Молчанка»

Цель и задачи: Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.

Правила игры:

Перед началом игры все играющие произносят распевалку:

Первенчики, червенчики,
летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе,
Там чашки, орешки, медок, сахарок - молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

Оборудование: Фанты.



«Шатёр»

Цель и задачи: Развитие физических качеств (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психических (воля, целеустремлённость, самоконтроль); совершенствование моторного аппарата.

Правила игры:

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Оборудование: Платок с узорами, стулья.



«Здравствуй дедушка Прокоп!»

Цель и задачи: Развитие характера, воли, ума, физического развития ребенка, развития нравственного чувства.

Правила игры:

Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа, он встает в центр круга.

Дети. Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох!

Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети. Дождик, дождик поливай, будет славный урожай! (поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя) Здравствуй Дедушка Прокоп!

(Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливаются. Тепла, солнышка надо.

Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются)

Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!

Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

«Дедушка Рожок»

Цель и задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Правила игры:

Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети:

Ах ты, дедушка Рожок,

На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится?

Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

«Ястреб»

Цель и задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге в различных направлениях, построению парами.

Правила игры:

Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты:

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.

Оборудование: Платок.

«Огородник»

Цель и задачи: Учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Правила игры:

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик, в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сажу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

Оборудование: Стул, колышки (либо игрушки, обозначающие овощи).

«Капуста»

Цель и задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Правила игры:

Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой.

Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:

Я на камушке сажу
Мелки колышки тешу/ 2раза
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица,
Бобр и куница,
Зайнька усатый
Медведь толстопятый.

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем.

«Селезень»

Цель и задачи: Закреплять умение ходить по кругу, упражнять в быстром беге, развивать ловкость, быстроту реакции, скорость.

Правила игры:

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял

Молодой утку загонял:

«Ходи, утица, домой,

Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки-мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

«Картошка»

Цель и задачи: Познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Правила игры:

Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Тот, кто уронит мяч, садится в круг, становясь «картошкой». Когда «картошки» набирается много (более 5 игроков) она начинает расти: игроки в кругу берутся за руки и постепенно поднимаются. Мяч перебрасывать через них становится трудно, и тогда «картошку» выбивают: один игрок бросает мяч другому, тот отбивает и должен попасть в «картошку». Если попадает, игрок выходит, если нет, он сам становится «картошкой».

Оборудование: Мяч.

«Аисты и лягушата»

Цель и задачи: Упражнять в лёгком беге, не наталкиваясь друг на друга, держать равновесие стоя на одной ноге.

Правила игры:

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» — и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,

А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!
Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

«Пирог»

Цель и задачи: Упражнять в беге, умению играть в коллективе, развивать умение действовать по сигналу.

Правила игры:

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга.

Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,

Вот он, какой мякошенький,

Вот он, какой широконький.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу».

Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой.

На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Оборудование: Шапочка.

«Жаворонок»

Цель и задачи: Создание условий для формирования фонематической стороны речи, закрепления звукопроизношения и дифференциации звуков.

Правила игры:

В небе жаворонок пел,

Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,

Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскаками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый»

год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.
Оборудование: Колокольчик.

«Крепость»

Цель и задачи: Развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.

Правила игры:

Игроки делятся на две команды. По жребью определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны.

Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

Правила игры: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но ним о очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).

Оборудование: Доска (камень, коврик).

«Бабка -Ёжка»

Цель и задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Правила игры:

Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка - Костяная Ножка

С печки упала, Ногу сломала,

А потом и говорит:

— У меня нога болит.

Пошла она на улицу -

Раздавила курицу.

Пошла на базар —

Раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

Оборудование: Веник.

«Игровая»

Цель и задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Правила игры:

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей:

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

«Льдинка»

Цель и задачи: Учить детей использовать двигательный опыт в новых условиях; учить детей правильно дышать холодным воздухом; закреплять признаки зимы (морозно, идет снег, метели, вьюги); воспитывать у детей интерес к совместным действиям.

Правила игры:

Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:

Капитан, капитан,

Не бей льдинкой по ногам,

По кривым сапогам!

У тебя нос сучком,

Голова лучком,

Спина ящичком!

На это водящий отвечает:

Скачу по дорожке на одной ножке,

В старом лапоточке,
По пенькам, по кочкам,
По холмам, по горкам.
Бух! По норкам!

С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

«Катай каравай»

Цель и задачи: Приобщение детей к народной культуре и культуре народов России.

Правила игры:

Одному из детей закрывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг и припевают:

Катай каравай,
Поворачивай, давай,
К лесу-куролесу.
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,
Куда головой?

Ребенок должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Если он отгадывает правильно, его место занимает другой участник.

Оборудование: Платок.

«Ткачиха»

Цель и задачи: Развивать ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

Правила игры:

Две шеренги, плотно переплетаясь руками стоят напротив друг к другу лицом. Посреди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив:

Я весёлая ткачиха,
Ткать умею лихо, лихо.
Ай, лю-ли, ай, лю-ли,
Ткать умею лихо, лихо!

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку«

(плохо ткут). Когда «челноки» пробежали присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

«Кружева»

Цель и задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, подлезание; совершенствовать ориентировку в пространстве.

Правила игры:

Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач».

Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг.

Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу учителя (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача».

Если «ткач» догоняет «челнок» и успеваает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.

«Казак-разбойники»

Цель и задачи: Познакомить с народной игрой; развивать ловкость.

Правила игры:

«Казак» находят место — «темницу», «разбойники» тем временем прячутся.

«Разбойник» считается пойманным, если «казак» до него дотронулся прутиком («нагайкой»). «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Всех пленных приводят в «темницу», охраняемую «казак».

Разбойники могут освободить своих товарищей, дотронувшись до них. Но если в этот момент они сами будут пойманы «казак-сторожем», то также

попадают в «темницу». Игра считается законченной, когда все «разбойники» окажутся в «темнице».

«Перстень»

Цель и задачи: Закрепление умения выделять звук из состава слова и придумывать слова с заданным звуком через игру.

Правила игры:

Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:
Мы давно уже гадали,
Мы давно перстень искали-
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по селям. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко оббегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.

Оборудование: Перстень (колечко, камушек, орех)

Картотека народных игр

Гуси-лебеди

Участники **игры** выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из **игры**. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, саамы ловкий и быстрый, становится волком.

Правила **игры**. Гуси должны *«Лететь»* по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: *«Ну, бегите же домой!»*

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники **игры** **разбегаются**, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила **игры**. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: *«Огонь!»*. Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,

Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них. То они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны. А тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Кот и мышь

Играющие встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном специальными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила **игры**. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

Пятнашки

Играющие выбирают водящего – пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила **игры**: Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашка, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнем запрыгнуть на двух ногах – он в безопасности.

Пятнашка с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома.

Один из играющих – пятнашка, он догоняет участников **игры**.

Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Круговые пятнашки. Участники **игры** встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них – пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у других игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашка становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

Мячик кверху

Частники **игры встают в круг**, водящий идет в середину круга, и бросает мяч со словами: «*Мячик кверху!*!». Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «*Стой!*!». Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху – игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слов: «*Стой!*» - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

Ляпка

Один из играющих – водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками **игры**, старается кого-то осалить, приговаривая: «*На тебе ляпку, отдай ее другому!*!». Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Или играют еще так, водящий ловит участников **игры** и у пойманного спрашивает: «*У кого был?*» - «*У тетки*». – «*Что ел?*» - «*Клецки*». – «*Кому отдал?*». Пойманный называет по имени одного из участников **игры**, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники **игры** внимательно наблюдают за сменой водящих.

Ловишка в кругу

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 метров и более в зависимости от количества играющих. Все участники **игры стоят в кругу**, один из них – ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

Правила игры. Ловишка во время **игры** не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники **игры**. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

Заря

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

Игровая

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры. При повторении **игры** дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Пчелки и ласточка

Играющие – пчелы – летают по поляне и напевают:

Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «*Ласточка встает, пчелку поймает*». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила **игры**. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Волк

Все играющие – овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «*Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!*» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите. А то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют травку и поют:

Шиплем, шиплем травку,
Зеленую муравку,
Бабушке на рукавички,
Дедушке на кафтанчик,
Серому волку
Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

Правила **игры**. Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

Блуждающий мяч

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находится мяч. А играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом **игры**. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадке. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая,
Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «*Волк!*» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из **игры**.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка. Но не должен задерживать его руками.

Молчанка

Перед началом **игры** все играющие произносят певалку:
Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок –
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями. Смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце **игры свои фанты выкупают**: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила **игры**. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

Картотека авторских игр Метлиной Г.А.

Моя авторская игра «Космодромы» на основе РН хороводов

(«Как пойду я на быструю речку»)

Существовала проблема во время освоения детьми хороводного танца. Нужно было сначала разделиться на 2 круга, потом на 4, затем разбиться на пары. В преддверии Дня космонавтики я разработала игру «Космодромы», где использовала для обозначения космодромов разные геометрические фигуры. Разделив детей короткой считалочкой (передавая колокольчик друг другу) на 4 команды - космодромы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, которые раскладываются на полу), дети встают в один большой круг и под РН хороводную песню ведут хоровод. После остановки музыки они должны приземлиться на свой космодром и встать вокруг своей фигуры в круг. Эта игра апробирована и адаптирована в познавательной, речевой, художественно-эстетической и физической деятельности. В познавательной деятельности ФЭМП она помогает детям освоить знание геометрических фигур, направлений (право, влево, верх, низ) деление круга на 2,4,8 частей, запоминание цифр, которые можно использовать вместо геометрических фигур. В речевой деятельности такая игра способствует развитию речи так, как в хороводе легче запоминается текст песни. В художественно-эстетической деятельности дети быстрее реагируют на ритм, и без проблем делятся на 4 круга, осваивая хороводный рисунок. В этой игре можно импровизировать и усложнять её.

Авторская коммуникативная хороводная игра «Ой не бойся ты берёзонька»
на мотив РНП «Ой вставала я ранёшенько»

Эта игра придумана во время разработки проекта на тему «Люблю берёзку русскую». Она как призыв беречь берёзы – символ нашей родины . В суровые годы войны русская берёза согревала душу нашим воинам, укрывала от вражеских пуль, радовала своей красотой и напоминала о родном доме, так как нет в России места, где бы ни росла берёзка.

Дети встают в круг с ленточками. Считалочкой выбирается «Берёзка», она встаёт в центр круга и все идут вокруг неё поют и выполняют .

Ой, не бойся ты берёзонька,

Ой, не бойся ты родимая.

Не ломаем твою веточку,

Не ломаем даже прутика.

Дети идут вокруг «Берёзки»

Припев: Ой, Ляли, Ляли, лёли.

Ой, Ляли, Ляли, лёли.

Ой, не бойся ты берёзонька,

Ой, не бойся ты родимая.

Мы подарим тебе песенку,

И украсим тебя ленточкой.

Дети подходят к берёзке подают ей один
конец ленточки

Припев: Ой, Ляли, Ляли, лёли.

Ой, Ляли, Ляли, лёли

Ой, не бойся ты берёзонька,

Ой, не бойся ты родимая.

Не дадим тебя в обидушку,

Хороводом защитим тебя.

Держаться одной рукой за ленточку,
а другую кладут на плечо впереди
стоящего и идут по кругу

Припев: Ой, Ляли, Ляли, лёли.

Ой, Ляли, Ляли, лёли

Ой, не бойся ты берёзонька,

Ой, не бойся ты родимая.

В стихах будем почитать тебя,

Песней будем прославлять тебя

«Берёзка» отпускает ленточки,

а дети машут лентой в направлении

«Берёзки»

Припев: Ой, Ляли, Ляли, лёли.

Ой, Ляли, Ляли, лёли

(Г.А. Метлина)

Эта авторская игра родилась в преддверии праздника «Зимы»
Дети встают в круг, считалочкой выбирается «Зима». Дети идут по кругу и танцуют под Русскую народную песню «Валенки», когда музыка останавливается, Зима дотрагивается волшебной палочкой до ребенка, который встаёт в круг. Игра продолжается пока в кругу не окажется 3 или 4 человека. Они произносят слова:

Зима, зима не морозь ты нас

А морозь ты пруды,

Да построй нам мосты.

Зима отвечает: Покажи ка, что умеешь

Расскажи ка всё, что знаешь

Вот тогда не заморожу

Отпущу я вас на волю

Заморожу пруды

Да построю мосты

После этих слов дети, стоящие в кругу поднимают руки, а дети в кругу читают стихи о зиме, поют песни или танцуют и игра повторяется.

(Г.А. Метлина)

Картотека подвижных игр

1 «Не боимся мы кота»

Упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала.

Ход игры.

Выбирает водящий - он будет котом, все остальные участники мыши.

Кот садится на пол и спит. Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота!

По сигналу воспитателя: "проснулся кот!" - мыши убегают в свой домик, а кот пытается их поймать. Те, кого кот запяtnает (коснется рукой, становятся его добычей.

По второму сигналу воспитателя: "Уснул кот!" – играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и спит, и снова поют песенку мышей.

После трех выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.

2 «Зайнъка»

(игра с пением, слова и музыка народные)

Приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом; учить их подпрыгивать на двух ногах, хлопать в ладоши; доставить детям радость.

Ход игры.

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Воспитатель поет песенку и показывает детям движения.

Зайнъка, топни ножкой,

Серенький, топни ножкой,

Вот так, этак топни ножкой!

Вот так, этак топни ножкой!

Дети топают ножкой, руки на поясе.

Зайнъка, бей в ладоши,

Серенький, бей в ладоши,

Вот так, этак бей в ладоши! (2 раза)

Дети хлопают в ладоши.

Зайнъка, повернись,

Серенький, повернись,

Вот так, этак повернись! (2 раза)

Дети поворачиваются 1-2 раза. Руки на поясе.

Зайнъка, попляши

Серенький, попляши,

Вот так, этак попляши! (2 раза)

Дети подпрыгивают на двух ногах.

Зайнъка, поклонись,

Серенький, поклонись,

Вот так, этак поклонись! (2 раза)

Дети наклоняются, разводя руки в стороны.

Указания. Количество куплетов песенки можно сокращать, особенно на первых порах. Вначале можно взять только первый, второй, четвертый куплеты. При повторении можно исполнять все куплеты. Кроме того, когда малыши будут хорошо знать содержание песенки, можно выбрать ребенка-зайнъку, который становится в середину круга и выполняет все движения по тексту песни. На роль зайнъки выбирают более смелого и активного малыша, который не будет смущаться, выполняя движения. При следующем водящем можно добавить еще один куплет:

Зайнъка, выбирай,

Серенький, выбирай,

Вот так, этак выбирай! (2 раза)

Ребенок выбирает другого зайнъку, и игра повторяется. Песню воспитатель должен петь так, чтобы пение соответствовало темпу движений детей.

3 «Огуречек»

Укреплять мышцы ног, формировать чувство ритма. Ход игры. На одной стороне –воспитатель (ловишка, а на другой – дети. Они приближаются к воспитателю прыжками на двух ногах.

Воспитатель говорит:

«Огуречек, огуречек,
Не ходи на тот конечек.
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет».

С окончанием слов дети разбегаются, водящий ловит.

Правила: бежать по окончании произнесения слов; водящий ловит до установленного места.

4 «Дождик»

Обучение выполнению движений в соответствии со словами песенки.

Ход игры:

Дети сидят на коврикe, воспитатель говорит:

Дождик, дождик, ты не лей,

Наших деток пожалей:

Сидят дома деточки,
Словно птицы в клеточке.

Дети сидят, сложив ладошки под щёчку.

Солнышко, солнышко,

Посвяти немножко!

Выйдут детки погулять,

Станут бегать и играть!

Дети встают на ножки, хлопают в ладошки, играют, бегают, прыгают.

5 «Гуси – гуси»

Обучение выполнению действий после окончания слов потешки. Ход игры: Взрослый (птичница) стоит на одном конце площадки, а дети (гуси) на противоположном.

Птичница говорит: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га.

Птичница: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Птичница: Идите ко мне!

«Гуси» бегут к «птичнице», раскинув руки-«крылья» в стороны, «клюют» воображаемые

зёрнышки. Затем «птичница» говорит:

Кыш! Ну, бегите в поле!

Дети бегут, помахивая ручками -«крыльями» на прежнее место. Игра повторяется снова.

6 «Котя-кошечка»

Упражнять в ходьбе, беге, развивать ориентировку в пространстве. Ход игры:
Дети сидят на стульях. Воспитательница ставит игрушечную кошечку на
окно и поёт:

Котя-кошечка, котя-кошечка,
Не сиди ты на окошечке,
Приходи ты, в гости к нам,
я тебе сметанки дам.

Воспитательница снимает кошечку. Кормит из блюдца, затем показывает
детям

пустое блюдце и поёт:

Всё из блюдечка слизала,
И от деток убежала.

Воспитательница убегает от детей, держа в руках кошечку. Затем поставив
игрушку на

пол, говорит:

Кто поймает, кто найдёт?
Тебе миску принесёт?

Ребёнок, поднявший киску, приносит её воспитательнице, и игра
повторяется.

7 «Кот Васька»

Развитие быстроты, расширение словарного запаса. Ход игры:

Дети (мышки) сидят на стульчиках или на ковре. Один ребёнок изображает кота, он

прогуливается перед «мышками» (идёт на носочках, оглядывается то вправо, то влево,

мяукает). Взрослый и дети поют:

Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А бежит стрелой,
А бежит стрелой!

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится на него «засыпает».

Взрослый поёт:

Глазки закрываются.

Спит иль притворяется?

Зубы у кота - острая игла!

«Мышки» подбегают к коту, смотрят, спит иль нет. Ходят около кота, скребут по

стулу, где «спит котик». Взрослый говорит:

Только мышки заскребут,

Серый Васька тут как тут.

Тише, мыши, уходите,

Кота Ваську не будите.

Как проснётся Васька-кот,

Разобьёт весь хоровод.

Вот проснулся Васька-кот

Разогнал весь хоровод!

«Кот» догоняет «мышек», а они убегают от него.

8 «Зайчики перебегают»

Развитие быстроты. Ход игры:

Дети изображают «зайчиков», а взрослый - «волка». «Зайчики» делают то, о чём поётся

в песенке, а на последних словах песенки: «Волк идёт!» - «волк» бежит за «зайчиками»,

которые убегают.

Зайчики перебегают

То лужок, то лесок.

Землянику собирают,

Скок да скок!

Скок да скок!

Здесь полянка мягче шёлка,

Оглянись, оглянись!

Берегись лихого волка,

Берегись, берегись!

Зайчики уснули сладко,

Лес шумит! Лес поёт!

Убегайте без оглядки:

Волк идёт, волк идёт!

9 «Хорошая и плохая погода»

Учить выполнять движения в соответствии со словами.

Ход игры:

Часть площадки - домик, часть - двор. Воспитательница и дети сидят в домике.

Воспитательница приговаривает:

Смотрит солнышко в окошко. Светит в нашу комнатку

Мы захлопаем в ладошки. Очень рады солнышку.

При словах «хлоп» дети похлопывают в ладошки. Окончив песню, воспитатель

приглашает детей «погулять». Дети с воспитателем выходят из домика, собирают

цветы, ягоды.

Воспитательница, неожиданно для детей поёт:

Дождик, дождик, кап да кап

Мокрые дорожки,

Побежим скорей домой

Мы промочим ножки.

Кап, кап, кап, кап.

Мы промочим ножки.

Все бегут в домик и прячутся там. Воспитательница снова поёт песню про дождик,

заменяя третью строчку: «Нам нельзя идти гулять», затем игра повторяется.

10 «У медведя во бору»

Развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Ход игры.

Среди детей 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»).

11 «Птица и птенчики»

Упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег и ходьбу враспынную, использовать всю площадь зала.

Ход игры.

Воспитатель приглашает детей играть и объясняет:

— Я буду птица, а вы — мои птенчики.

Она чертит большой круг.

— Вот какое большое у птицы гнездо! Заходите в него!

Дети входят в круг и присаживаются на корточки. Воспитатель дает сигнал «полетели, полетели за кормом!». «Птенцы» выпрыгивают из гнезда и летают по всей комнате, «птица-мать» (воспитатель) летает вместе с ними.

Затем она говорит «полетели домой». «Птенцы» летят домой.

Игра повторяется несколько раз по усмотрению воспитателя.

12 «Мыши водят хоровод»

Развивать двигательную активность.

Ход игры.

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.

13 «Ходит Ваня»

Учить стоять в кругу, подпевать песни, воспитывать доброжелательное отношения друг к другу.

Ход игры: Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают слова:

Ходит Ваня, ходит Ваня,
Посреди кружочка
Ищет Ваня, ищет Ваня,
Для себя дружочка
Нашел Ваня. Нашел Ваня
Для себя дружочка

Один ребенок находится в кругу и выбирает себе дружочка на слова: Нашел Ваня, нашел Ваня для себя дружочка.

Стоя в кругу, они танцуют, а остальные дети хлопают в ладоши. Затем воспитатель меняет ведущего, игра продолжается.

14 «Мороз Красный Нос»

Развивать умения выполнять характерные движения; упражнять детей в беге.

Ход игры.

Воспитатель стоит напротив детей на расстоянии 5 метров и произносит слова:

Я – Мороз Красный Нос. Бородою весь зарос.

Я ищу в лесу зверей. Выходите поскорей!

Выходите, зайчики! Девочки и мальчики!

(Дети идут навстречу воспитателю.)

- Заморожу! Заморожу!

Воспитатель пытается поймать ребят – «зайчат». Дети разбегаются.

15 «Курочка – хохлатка»

Упражнять детей быстро реагировать на сигнал воспитателя; упражнять детей в ходьбе.

Ход игры:

Воспитатель изображает «курицу», дети – «цыплят». Один ребёнок (постарше) – «кошка». «Кошка» садится на стул в сторонке. «Курочка» и «цыплята» ходят по площадке. Воспитатель говорит:

Вышла курочка – хохлатка, с нею жёлтые цыплятки,

Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко».

Приближаясь к «кошке», воспитатель говорит:

На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

«Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые убегают в определённый угол площадки – «дом» - к курице-маме. Воспитатель («курица») защищает «цыплят», разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!» При повторении игры роль «кошки» поручается другому ребёнку.

16 «Снежок»

Развивать умение выполнять характерные движения, учить двигаться по кругу.

Ход игры: дети встают в круг

На мотив («как на тоненький ледок»)

Выпал беленький снежок,

Собираемся в кружок (идут по кругу)

Мы потопаем, мы потопаем (топают ногами)

Будем весело плясать,

Будем ручки согревать (потирают ладошки)

Мы похлопаем, мы похлопаем (хлопают)

Будем прыгать веселей (пружинки)

Чтобы стало потеплей.

Мы попрыгаем, мы попрыгаем (прыгают)

17 «Пузырь»

Развивать умение выполнять характерные движения.

Ход игры.

Дети берутся за руки, образуют круг. Перед началом игры хоровод сходится как можно ближе к центру. Пузырь сдут. Далее «надувают» пузырь, т. е. расходятся в стороны, стараясь сделать хоровод максимально большим.

Хоровод-пузырь «надувается» до тех пор, пока кто-то из участников хоровода не выдержав напряжения, не отпустит руки. Значит, пузырь «лопнул». Игра сопровождается следующим текстом:

Надувайся пузырь.

Надувайся большой.

Оставайся такой

Да не лопайся.

Дети постепенно отходя назад расширяют круг. На слова «Пузырь лопнул» опускают руки и произносят «ш-ш-ш».

Игра повторяется 2-4 раза

18 «Каравай»

Учить стоять в кругу, подпевать песни, воспитывать доброжелательное отношения друг к другу, учить двигаться по кругу. Ход игры.

Все встают в круг и берутся за руки. Именинник встает в центр хоровода.

Хоровод начинает двигаться по кругу в сопровождении слов:

Как на ... именины (называют имя ребенка-именинника)

Испекли мы Каравай.

Вот такой вышины! (руки поднимают как можно выше)

Вот такой нижины! (присаживаются на корточки, руки практически кладут на пол)

Вот такой ширины! (расходятся в стороны, стараясь сделать хоровод как можно большего диаметра)

Вот такой ужины! (хоровод сходится, сжимается, подходит вплотную к имениннику)

Каравай, каравай, кого любишь выбирай! (хоровод приходит к своему «нормальному» размеру и останавливается)

19 «Паучок»

Развивать умение выполнять характерные движения, учить двигаться по кругу
Ход игры.

С помощью считалочки выбирают одного ребенка, он будет играть роль паучка.

Остальные ребята берутся за руки, и образуют круг.

Паучок садится в центр круга на корточки.

Дети начинают водить хоровод вокруг паучка, громко приговаривая:

— Паучок-паучок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки,

Мы тебя кормили,

Мы тебя поили,

На ноги поставили. (игроки подходят к жучку и помогают ему встать на ноги)

Танцевать заставили.

Танцуй, сколько хочешь

Выбирай, кого захочешь!

(паучок танцует и выбирает из круга того кто будет паучком с следующим кону)

После этого игра начинается сначала, уже с новым «паучком».

20 «Козлик»

Развивать двигательную активность, умение выполнять характерные движения.

Ход игры.

В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети произносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,

Свои ножки поразмять.

Козлик ножками стучит,

По-козлиному кричит:

«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу,

а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.