

Муниципальное Дошкольное Образовательное
Учреждение «Новомичуринский детский сад №5»

Долгосрочный проект

*«Народная подвижная игра
в жизни старших дошкольников »
(подготовительная группа)*



Подготовила:

Фролова Е.А.

2022-2023 год.

"Игра - есть потребность растущего детского организма..."

Н.К. Крупская

Актуальность проекта:

В наше время высоких технологий, мы все реже возвращаемся к традициям и обычаям русского народа. Поэтому проект направлен на знакомство детей с народными традициями, народным творчеством, народными играми.

Как жили русские люди? Как работали и как отдыхали? Какие игры были у детей? Ответить на эти и подобные вопросы - значит, восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности.

Развивать у детей любовь и уважение к народной культуре, музыкальному фольклору, способность к общению, уважение к родному очагу - вот ведущая педагогическая идея. Чтобы воспитать в детях гордость за свой народ, поддержать интерес к его истории и культуре, помочь хорошо узнать и уважать свое прошлое, свои истоки, историю и культуру своего народа и создан этот проект.

Проект способствует развитию познавательных способностей, включает в себя ознакомлением дошкольников с обычаями, традициями, народным творчеством. Приобщить к русско-народным традициям, познакомить с другими играми, "непривычными" для современных детей и тем самым обогащать их познания.

Веселые подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, салочек, ловишек? Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом также, как и сказки, как и песни. Русские подвижные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли и до наших дней из старины, передавались из поколения в поколение. Русские народные игры ценны для наших детей в педагогическом отношении: они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, укрепляют ребенка. В народных играх много юмора, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными моментами, любимыми детьми считалками и зазывалками. Современные дети мало двигаются, меньше, чем раньше играют в подвижные игры из-за привязанности к телевизору, компьютерным играм. Чтобы поддержать интерес детей к народным подвижным играм, они должны их узнать и задача педагога помочь им в этом.

Русские народные игры издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Народные игры разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Цель:

Формирование и систематизация знаний и представлений детей о культуре, традициях и обычаях русского народа через народную игру; дать детям возможность прикоснуться к богатейшему наследию русской народной

культуры. Двигательная активность - как фактор, влияющий на здоровье детей.

Задачи:

Знакомить детей с русскими народными играми через народный фольклор (песенки, считалки, скороговорки, зазывалки)

Развивать познавательные способности детей через представление о традициях, обычаях, искусстве русского народа.

Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку.

Развивать память, творческое воображение, познавательную активность, фантазию.

Воспитывать смелость, честность, чувство коллективизма, взаимопомощи, умение шутить, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля.

Обогащать словарный запас детей названиями предметов быта русского народа.

Вызвать интерес и желание играть в русские народные игры.

Вовлечь родителей в проектную деятельность по ознакомлению детей с русскими народными играми.

Вид проекта: оздоровительный, познавательный, коммуникативный.

Продолжительность проекта: долгосрочный (2 года)

Участники проекта: дети старшей группы, воспитатели, родители.

Образовательные области, содержание которых включено в проект:

- познавательное развитие;
- физическое развитие;
- речевое развитие;
- художественно - эстетическое развитие;
- социально - коммуникативное развитие.

Материально - технические ресурсы, необходимые для выполнения проекта:


- подбор необходимой литературы;
- подбор русских народных игр, хороводов;
- составление картотеки русской народной игры (хороводные, подвижные, малоподвижные);
- составление картотеки считалок, закличек;
- подбор наглядного материала (фотографии);
- создание условий для проведения открытого мероприятия (оформление зала, атрибутов, подбор костюмов).

План реализации проекта:

1 этап - подготовительный:

- изучение методической литературы по данной теме;
- написание плана проекта.

2 этап - основной



- реализация проекта через различные виды деятельности детей (занятия, прогулки, в повседневной жизни, праздники, развлечения).

3 этап - заключительный:

- открытый вечер - развлечений "Русская народная игра"

Ожидаемый результат:

В процессе приобщения детей к русским народным играм проявляется возможность отследить следующие особенности игрового поведения:

- умение самостоятельно организовывать игру;
- живой непосредственный интерес к народным играм, желание внести их в повседневную жизнь;
- продумывание запасных выходов из трудных ситуаций, для чего вводятся волшебные слова, которые дают возможность с честью избежать проигрыша (за одним не гонка, человек - не пятитонка), как бы жалея товарища, дают возможность всем почувствовать радость успеха;
- активное усвоение правил и содержания игр детьми (кто-либо из детей, объясняя игру, непосредственно участвует в ней, расставляет детей, заставляет их приговаривать слова, показывает движения).

План ознакомления дошкольников с подвижными народными играми

Старшая группа

Игры с бегом:

"Лошадки", "Жмурки", "Гори, гори ясно", "Кошка и мышка", "Медведи с цепью", "Мороз - Красный нос", "Капуста", "Селезень", "Дедушка Рожок", "Курочки", "Платок".

Игры с прыжками:

"Болото" ("Классы"), "Попрыгунчики", "Родничок".

Игры с мячом:

"Мяч вверху",

Игры малой подвижности:

"Краски", "Молчанка", "Море волнуется", "У дядюшки Трифона", "Краски", "Золото", "Чуприяки" ("Бубенчики"), "Шатер", "Жаворонок".

Подготовительная группа

Игры с бегом:

"Змейка", "Уголки", "Прятки с домом", "День-ночь", "Казачьи разбойники", "Салки", "Пирожок", "Золотые ворота", "Пчелы", "Щука и караси", "Лиса и куры".

Игры с мячом:


"Гонка мячей", "Зевака", "Выбей мяч из круга", "Перебежки", "Зайчик".

Игры с прыжками:

"Петушиный бой", "Картошка", "Пустое место", "Лягушки в болоте", "Льдинка".

Игры малой подвижности:

"Фанты", "Камешек", "Море волнуется".




К.Д.Ушинский считал народные игры материалом наиболее доступным, понятным для малышей благодаря близости их образов и сюжетов детскому воображению, благодаря самостоятельности и активности, заложенных в них. Игра - это еще и деятельность, с помощью которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы, переживания сближают участников, формируют у них целеустремленность. Играя, ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, учится справедливо оценивать поступки товарищей. Развивая интерес к русским народным играм, развиваем творческие способности (придумывание разных вариантов, усложнение движений), совершенствуем двигательные умения и навыки детей. Сюжеты игр способствуют активному движению детей. В игре ярко отражается образ жизни людей, их быт, устои, смекалка, находчивость, смелость. Необходимо научить детей играть активно и самостоятельно. Только так дети приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаются к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход, быстро принимать решение, проявлять инициативу, т.е. дети приобретают важные качества, необходимые в будущей жизни.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, образны, выразительны и эмоциональны, а русские народные игры с пением еще и музыкальны.

Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к ее содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть.

Объясняя новую народную игру, в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям большое удовольствие и избавит их от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин. Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от ее вида и содержания. Так,



несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Воспитатель дает представление о ее содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать Один-два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. В конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь.

Сюжетную народную игру тоже можно объяснять по-разному. Например, воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает национальными обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать прослушать диалог, если он имеется и перейти к распределению ролей, которое, помимо применения считалок, проходит иногда путем назначения, водящего в соответствии с педагогическими задачами (поощрить и активизировать застенчивого ребенка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; отклонить просьбу самоуверенного ребенка и включиться в игру самому воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков).

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в в будущей жизни

Условия проведения подвижных игр.

Народные подвижные игры можно проводить на прогулке, включать в непосредственно образовательную деятельность по физической культуре, в развлечениях, физкультминутках. Подвижные игры обеспечивают психологическую разрядку, восстанавливают душевное равновесие, избавляют от трансформации негативных эмоций на собственный организм.

Благодаря знакомству с народными играми, мы сохраняем свои традиции, передаём их будущему поколению, тем самым обеспечиваем духовное здоровье наших детей. У детей появляется прекрасная возможность, играя, приобщиться к здоровому образу жизни, прикоснуться к особенностям жизни, истории, обычаям русского народа, познать радость общения со сверстниками и взрослыми.

Для этого в группе, в детском саду созданы все условия: развивающая двигательльно-оздоровительная среда (спортивный зал, спортивные площадки, участок для прогулок). В группе спортивный уголок с оборудованием.

Народная игра в жизни детского сада.

Народные подвижные игры используются в повседневной деятельности в утренней зарядке, физической культуре, музыкальных занятиях, ритмике оздоровительных прогулках разной направленности. В народные подвижные игры дети играют круглый год: во время проведения «Дней здоровья», каждый день на прогулках, во время проведения праздников, досугов, посиделок, народных праздников («Масленица», «Колядки» и др.). Человек родился, новый росток проклюнулся. Сколько тепла, света, животворящей влаги надо, чтобы выросла крепкая поросль! Вот поэтому и хочется, чтобы народные подвижные игры запомнились на всю жизнь, оставив в памяти ощущение чего-то приятного и светлого. Необходимо привлекать в народную игру и взрослых: мам и пап, бабушек и дедушек. Тогда не прервётся связь между поколениями и игры, в которые играли бабушки и дедушки перейдут к мамам и папам, а от них – к детям. И тогда ещё не одно десятилетие будут звучать во дворах «Стой, олень» или «У медведя во бору». Четкой классификации русских народных игр нет. На основе исследований Капицы О.И., Науменко Г.М. игры условно можно разделить на **виды**:

1. **Подвижные** (спортивные) игры соревновательного характера ("Ловишки", "Горелки", "Прятки", "Звонари", "Бубен" и др.);
2. **Обрядовые** (календарные) игры имели связь с народным сельскохозяйственным календарем. ("Кукушечка", "Ручеек", "Гори, гори ясно", "Солнышко" и др.);
3. **По отношению к природе** (природные), дети знакомятся с окружающей природой ("Сорока", "У медведя во бору", "Ворон", "Паучок", "Солнышко");
4. **Трудовые** (бытовые), знакомим с историческим наследием русского народа, с повседневным трудом наших предков ("Горшок", "Каравай", "Клубочек", "Баба сеяла горох" и др.);
5. **С ведущим** (водящим) - игры, где игрок выполняет какое - то действие, ведет игру ("Звонари", "Отгадай, чей голосок", "Море волнуется", "Сижу на камешке");
6. **Драматические** (с элементами театрализованных действий) игры, которые требуют искусство артиста, умение превращаться в какого - то героя игры и выполнять его действия ("Зайка", походи", "Бабка Ежка", "Волчок, волчок", "Шла коза по лесу").
7. **Игры - забавы** - игры, которые веселят, забавляют ребенка и в тоже время несут в себе какой - то познавательный и воспитательный элемент ("Сорока-сорока", "Ладушки", "Идет коза рогатая", "По кочкам", "Баба сеяла горох" и др.)

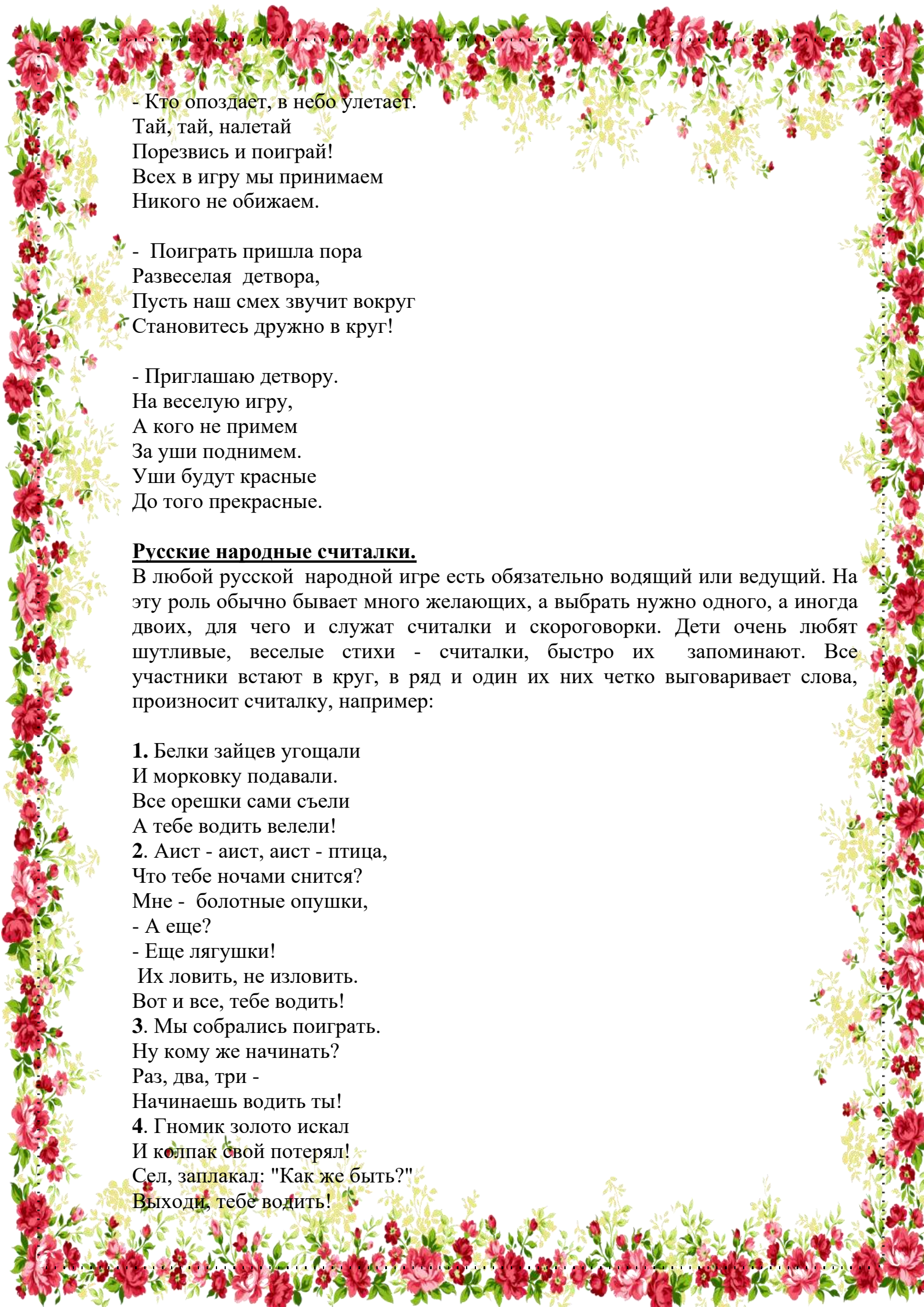
Русские народные зазывалки перед началом игры:

-Таю, таю, налетаю

Вас в игру всех приглашаю

А в какую, не скажу!

Зазывалку расскажу.



- Кто опоздает, в небо улетает.
Тай, тай, налетай
Порезвись и поиграй!
Всех в игру мы принимаем
Никого не обижаем.

- Поиграть пришла пора
Развеселая детвора,
Пусть наш смех звучит вокруг
Становитесь дружно в круг!

- Приглашаю детвору.
На веселую игру,
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные
До того прекрасные.

Русские народные считалки.

В любой русской народной игре есть обязательно водящий или ведущий. На эту роль обычно бывает много желающих, а выбрать нужно одного, а иногда двоих, для чего и служат считалки и скороговорки. Дети очень любят шуточные, веселые стихи - считалки, быстро их запоминают. Все участники встают в круг, в ряд и один из них четко выговаривает слова, произносит считалку, например:

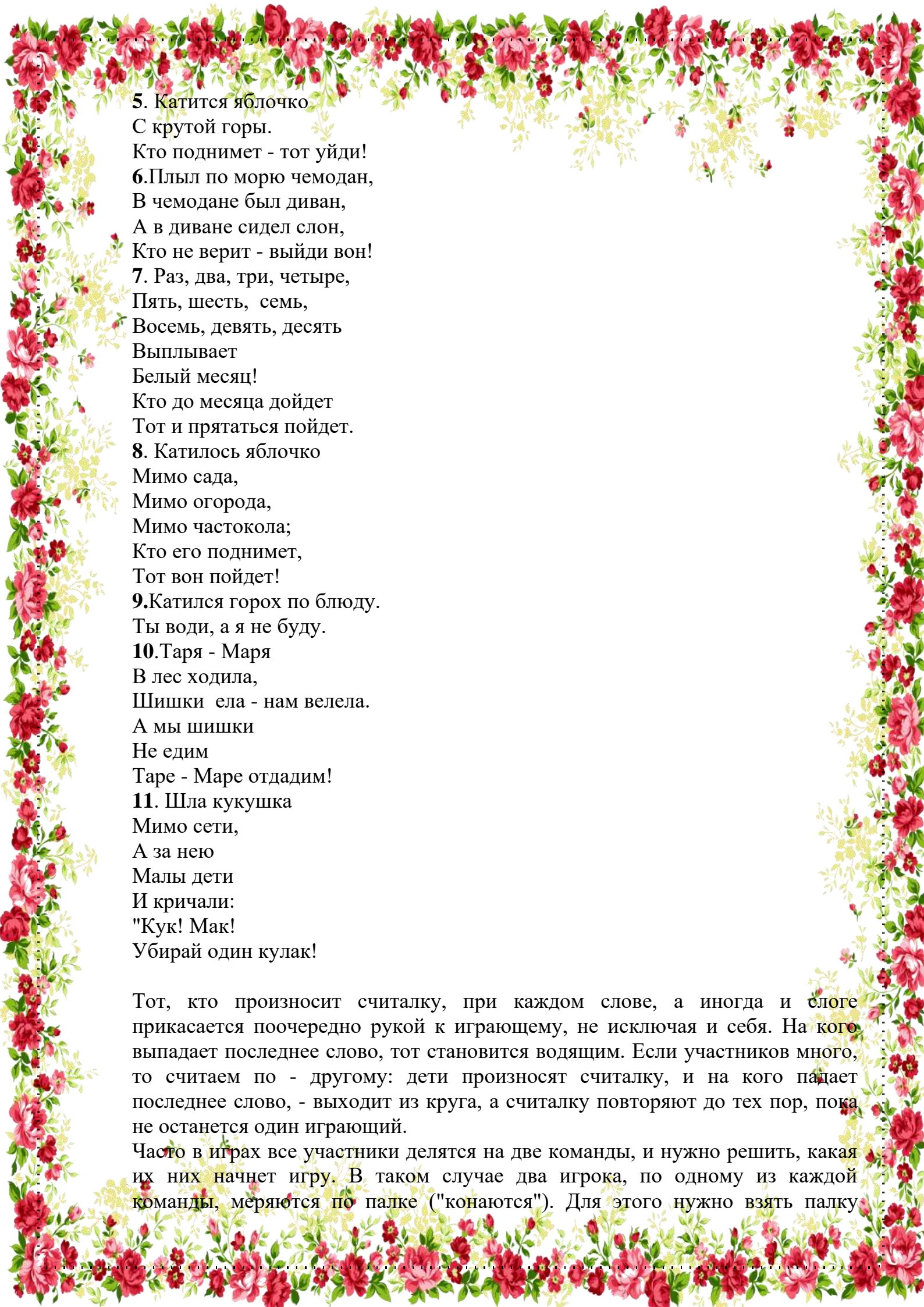
1. Белки зайцев угощали
И морковку подавали.
Все орешки сами съели
А тебе водить велели!

2. Аист - аист, аист - птица,
Что тебе ночами снится?
Мне - болотные опушки,
- А еще?
- Еще лягушки!

Их ловить, не изловить.
Вот и все, тебе водить!
3. Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?

Раз, два, три -
Начинаешь водить ты!

4. Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: "Как же быть?"
Выходи, тебе водить!



5. Катится яблочко
С крутой горы.
Кто поднимет - тот уйди!

6. Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване сидел слон,
Кто не верит - выйди вон!

7. Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдет
Тот и прятаться пойдет.

8. Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон пойдет!

9. Катился горох по блюду.
Ты води, а я не буду.

10. Таря - Маря
В лес ходила,
Шишки ела - нам велела.
А мы шишки
Не едим
Таре - Маре отдадим!

11. Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети
И кричали:
"Кук! Мак!
Убирай один кулак!"

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к играющему, не исключая и себя. На кого выпадает последнее слово, тот становится водящим. Если участников много, то считаем по - другому: дети произносят считалку, и на кого падает последнее слово, - выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий.

Часто в играх все участники делятся на две команды, и нужно решить, какая из них начнет игру. В таком случае два игрока, по одному из каждой команды, меряются по палке ("конаются"). Для этого нужно взять палку

длиной 40-50 см, один из играющих берет ее за конец, другой плотно прижимая свою руку к руке сверстника, захватывая ее выше, затем первый переносит свою руку выше руки второго и т.д. Какой игрок захватит конец палки, тот и выигрывает в своей команде право начать игру. Есть и более простой способ выбора очередности - угадывание в какой руке лежит предмет. Кто отгадает, той команде и начинать игру.

Сговорки (сговор, уговор, подбор, жеребьевки-угады)

Есть подвижные игры, где все играющие делятся на группы, команды. В таких играх вначале выбирают или назначают ведущих, затем определяется состав команд. Разделить всех игроков поровну, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие делятся на пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, придумывают названия: один, например, называет себя "Сорокой", а другой - "Змеем Горынычем". Можно придумать смешные клички, например, "Степан - великан", "Усатый таракан". Сговариваться надо тихо, чтобы не слышали ведущие. Затем дети идут к ведущим и спрашивают, кого те выберут, чаще в форме рифмовки, например:

Из ведра ерша

Или из корзины ежа?

Чтобы ведущие одновременно не назвали одного и того же игрока, они договариваются, кто первым будет выбирать и в какой паре: один выбирает в первой паре, другой - во второй. Сговорки бывают разные. Например:

Кого выбираешь:

Конь вороной

Или хомут золотой?

Сено косить

Или дрова рубить?

Шары катить

Или воду лить?

Коня ковать

Или двор подметать?

Что возьмешь:

Медведя лохматого

Или козла рогатого?

Серую утку

Или деревянную дудку?

Из речки ерша

Или из лесу ежа?

Что тебе нужно:

Гороху мешок

Или масла горшок?

Кого в гости пригласишь:

Хитрую лису

Или Марью-красу?

Таракана усатого

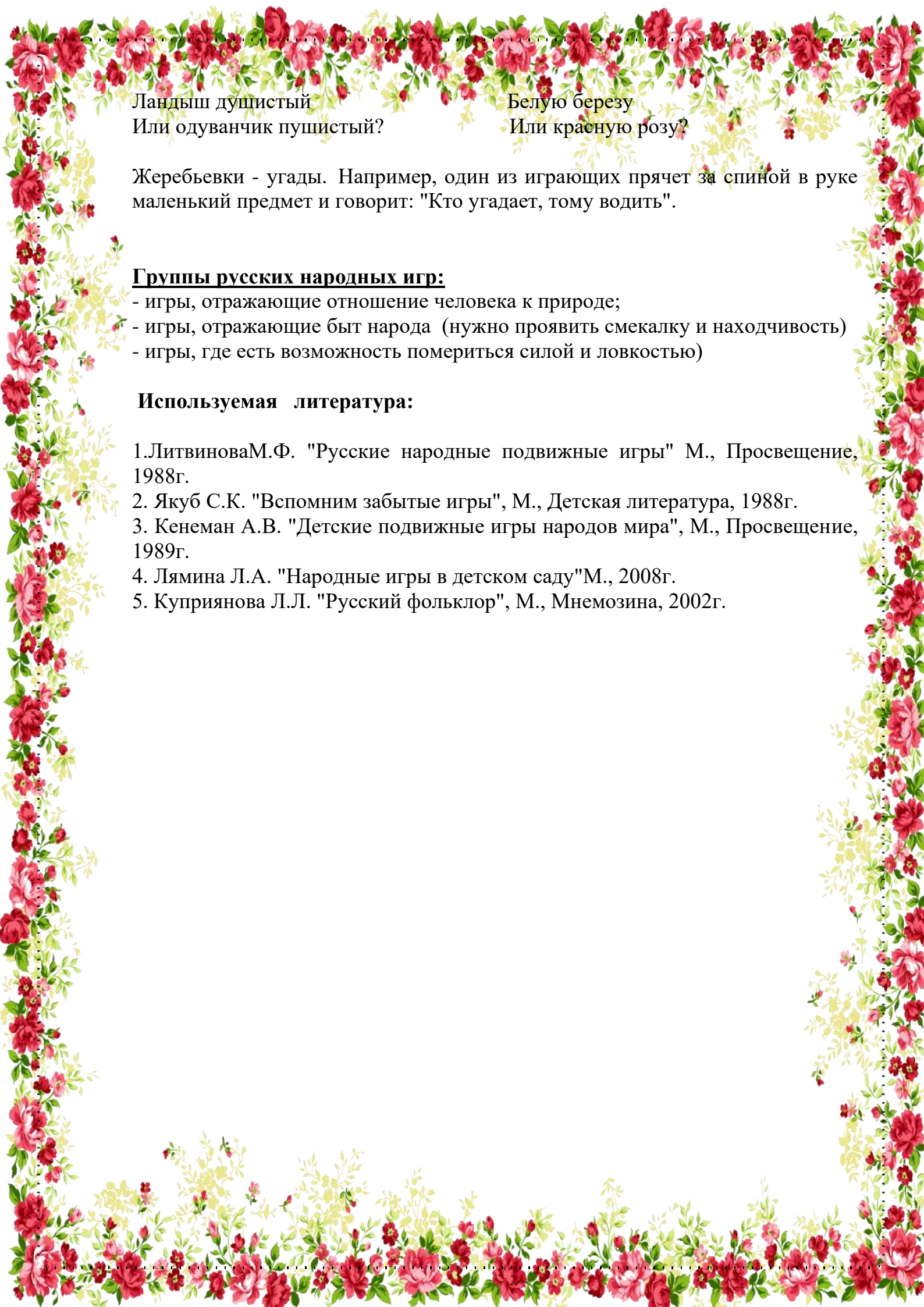
Или тигренка полосатого?

Что тебе дать:

Сахару кусочек

Или красненький платочек?

Выбирай:



Ландыш душистый
Или одуванчик пушистый?

Белую березу
Или красную розу?

Жеребьевки - угады. Например, один из играющих прячет за спиной в руке маленький предмет и говорит: "Кто угадает, тому водить".

Группы русских народных игр:

- игры, отражающие отношение человека к природе;
- игры, отражающие быт народа (нужно проявить смекалку и находчивость)
- игры, где есть возможность помериться силой и ловкостью)

Используемая литература:

1. Литвинова М.Ф. "Русские народные подвижные игры" М., Просвещение, 1988г.
2. Якуб С.К. "Вспомним забытые игры", М., Детская литература, 1988г.
3. Кенеман А.В. "Детские подвижные игры народов мира", М., Просвещение, 1989г.
4. Лямина Л.А. "Народные игры в детском саду" М., 2008г.
5. Куприянова Л.Л. "Русский фольклор", М., Мнемозина, 2002г.

Русские народные подвижные игры

Игры с бегом

1. "Курочки"

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные - курочки. Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: "Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?"

Петушок: "А какая она у тебя?"

- "Рябенькая, а хвостик черненький".

- "Нет, не видел".

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: "Кшш! Кшш!" Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила:

1. Курочки бегут в дом только на слова: "Кшш! Кшш!"

2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

Указания к проведению.

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга. Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку).

2. "У медведя во бору".

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

"У медведя во бору

Медведь постыл,

Грибы, ягоды беру!

На печи застыл!

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне.

Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила:

1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песню.

2. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить его.

Указания к проведению.

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перебираться через бревно, вылезать из ящика, корзины).

3. "Лошадки".

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т.д.

На слова ведущего: "Лошадки, в разные стороны!" - кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: "Найдите своего кучера!" - они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Правила.

1. Лошадки должны точно выполнять все команды.

2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получают штраф - к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Указания к проведению.

Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: "Кучер, найди своих лошадок!" Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

4. "Гуси - лебеди"

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные - гуси- лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой - волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать.

Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: "Гуси - лебеди, домой!"

Гуси отвечают: "Серый волк под горой!"

- "Что он там делает?"

- "Сереньких, беленьких рябчиков щиплет".

- "Ну, бегите же домой!"

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила.

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловит их только после слов: "Ну, бегите же домой!"

2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

5. "Стадо"

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные - овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки. 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!" овцы бегут в дом - на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила.

1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли.
2. Волк овец не ловит, а салит рукой.
3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

6. "Перебежки"

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

7. "Кошка и мышка"

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней, она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг. Когда кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила.

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Указания к проведению:

Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

8. "Жмурки"

Играющие выбирают "кота", завязывают ему глаза платком, он теперь жмурка. Подводят его к двери и поют:

- Иди, кот, на порог,
Где сметана и творог!
Повернись пять раз,
Лови мышек, а не нас!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (далеко отходить и прятаться нельзя). Если кот подойдет близко к какому-нибудь предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: "Огонь!" Когда кот ("Жмурка") поймает кого-либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

9. "Море волнуется"

Дети разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1м, и каждый свое место обозначает кружочком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами "Море волнуется", кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: "Море спокойно". Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

10. "Щука и караси"

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки спрячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть - все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило.

Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению.

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3-4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3-4. Если щука вначале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

11. "Медведи с цепью"

На игровой площадке очерчивается круг - это берлога, где живут два медведя. Играющие ходят по площадке, наблюдая за берлогой. Медведи ждут удобного случая, выбегают неожиданно на площадку, держась за руки, догоняют играющих. Если они осалили игрока, то громко называют его по имени, берут за руки и быстро убегают в берлогу. Играющие могут выручить товарищей: если они догонят медведей и дотронутся до руки одного из них, то медведь отпускает пойманного.

12. "Уголки" (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: "Кумушка, дай ключи!" Стоящий в углу отвечает: "Иди, вон там постучи!" В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант.

Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: "Кумушка, дай ключи!". Ему отвечают: "Иди, вот там постучи!". Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами. Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению:

Игра имела разные названия: "Ключи", "Соседи", "Уголки". Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,

За зеркальце.

13. "День и ночь"

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее 20 - 30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из

них - ночь, другая - ночь. Встают на расстоянии 1м от средней линии, через 2шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий - дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: "День!" Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи. Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков. Правила.

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.
2. Салить игроков за чертой города нельзя.
3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город.
4. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.
5. При повторении игры все играющие встают у средней линии.

14. "Казак и разбойники"

Играющие делятся на две группы. Одна группа по жребию изображает казаков, а другая - разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Указания к проведению.

Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав.

15. "Прятки с домом"

На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся. По сигналу идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим.

По ходу игры бывает так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.

16. "Пожмурки"

На игровой площадке отмечают дом для водящего - жмурильщика. Он встает в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удастся, то он кричит: "На кашу!" Все играющие выходят из укрытий, встают вокруг водящего и говорят слова:

Ем, ем, кашку, ем соломашку.

Ешь с нами, Апонас, догоняй нас!

После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идет прятаться, а найденный встает на его место.

Правило.

Водящий должен искать играющих по всей площадке.

17. "Пирожок"

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний - пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: "Где мой пирожок?" Булочник отвечает: "За печкой лежит!" Последний игрок - пирожок кричит: "Я бегу, бегу!" С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок - пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель - булочника.

Правило.

Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов: "За печкой лежит", он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

18. "Платок"

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руки и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо прежде, чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому - то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

19.

"Краски"

Выбирается продавец, покупатель "Монах", остальные дети - краски. Каждая краска (ребенок) придумывает себе цвет и тихо называет продавцу. Когда все дети - краски выбрали цвет, хозяин приглашает покупателя.

Покупатель стучится: "Тук - тук!"

- Кто там?

- Это я, монах, в красных штанах. На лбу шишка, в кармане мышка.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад приноси". Если же покупатель "Монах" цвет краски угадал, то краска убегает, а "Монах" догоняет краску. Если краску догнал, они меняются ролями. Если не догнал, продавец придумывает новый цвет краске и игра продолжается.

20.

"Фанты"

Ведущий обходит играющих и говорит:

- Нам прислали 100 рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: "черный, белый, да, нет".

Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой ты больше любишь, черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булочки?

- Из пшеничной, и т. д.

Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила.

1. На вопрос играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.

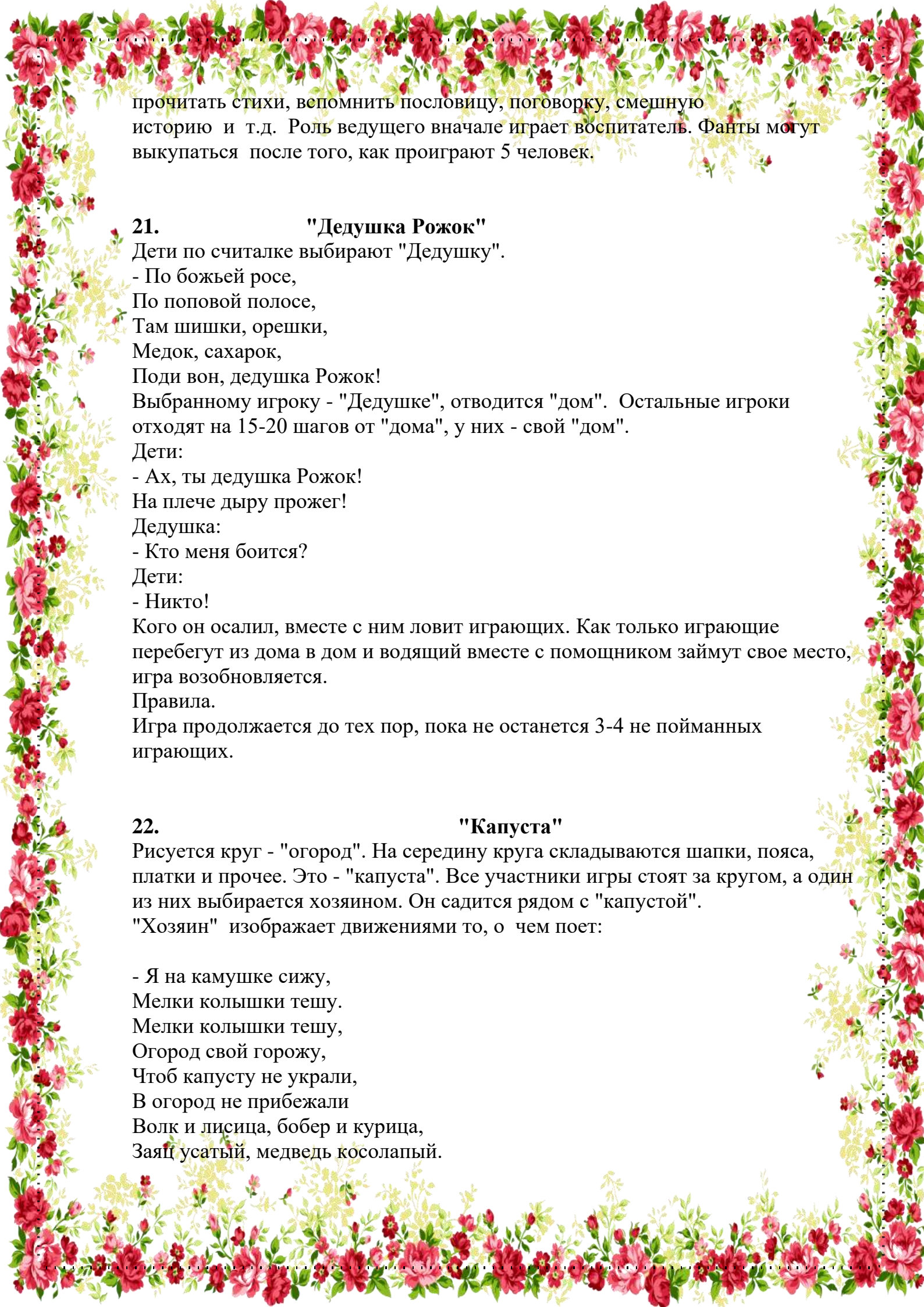
2. За каждое запрещенное слово, играющий платит ведущему фант.

3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.

4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Указания к игре:

В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку,



прочитать стихи, вспомнить поговорку, поговорку, смешную историю и т.д. Роль ведущего вначале играет воспитатель. Фанты могут выкупаться после того, как проиграют 5 человек.

21. "Дедушка Рожок"

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", у них - свой "дом".

Дети:

- Ах, ты дедушка Рожок!
На плече дыру прожег!

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.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется 3-4 не пойманных играющих.

22. "Капуста"

Рисуется 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 сажу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усапый, 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.

Правило.

Бежать можно только после слов: "Медведь косолапый".

23. "У бабушки Маланьи"

Дети идут хороводом, приговаривая:

- У Маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,
С вот такими вот носами! (показывают)
С вот такими бородами,
Все они сидели,
Ничего не ели,
Делали вот так...

Дети воспроизводят движения в соответствии со словами.

24. "Мельница"

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

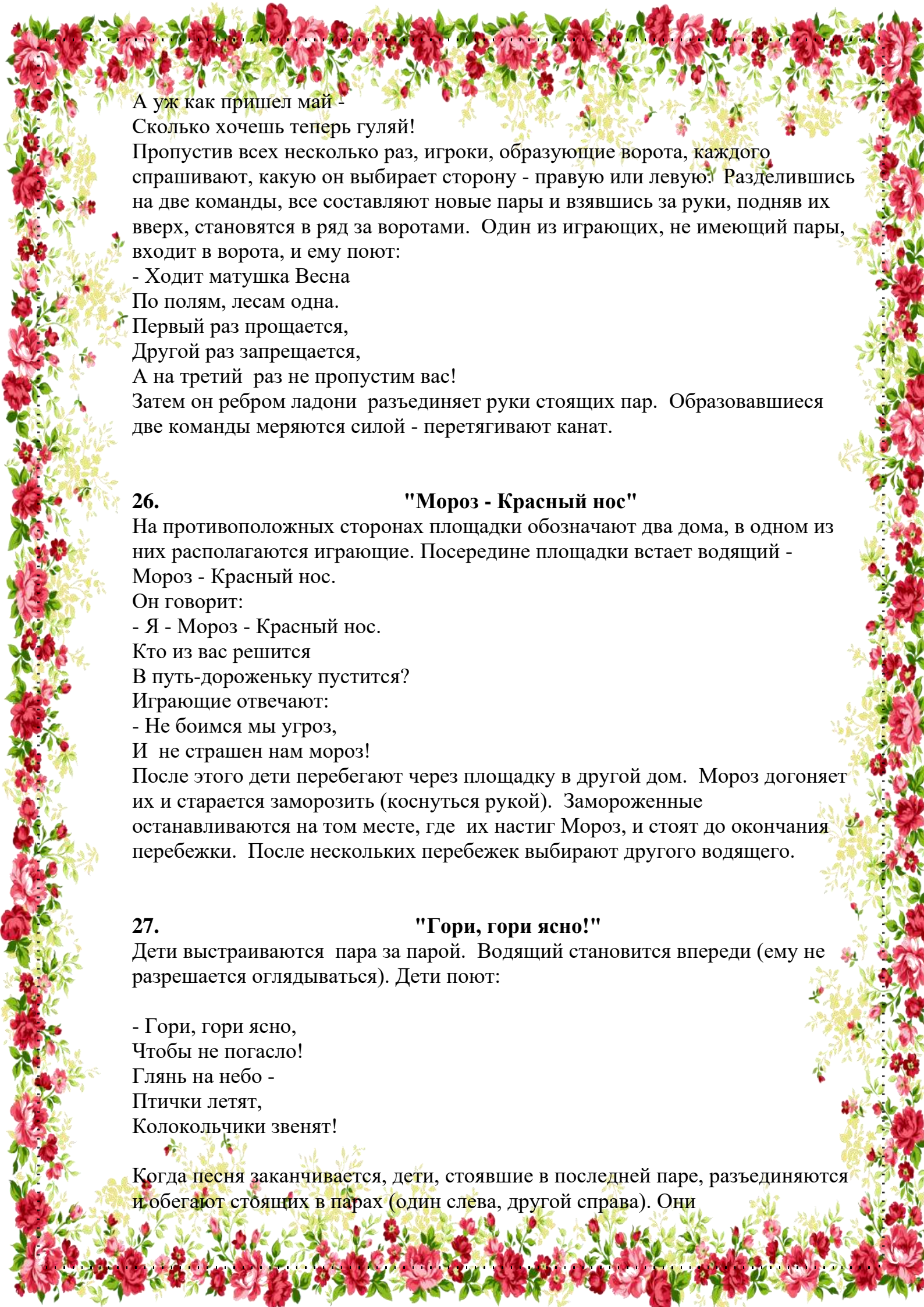
- Мели, мели, мельница!
Жерновочки вертятся!
Мели, мели, засыпай
И в мешочки набивай!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый, он и выигрывает.

25. "Золотые ворота"

Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходит через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,
Отворяй-ка ворота.
Первый март пришел -
Всех детей привел.
А за ним и апрель -
Отворил окно и дверь.



А уж как пришел май -
Сколько хочешь теперь гуляй!
Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону - правую или левую. Разделившись на две команды, все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:
- Ходит матушка Весна
По полям, лесам одна.
Первый раз прощается,
Другой раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас!
Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар. Образовавшиеся две команды меряются силой - перетягивают канат.

26. "Мороз - Красный нос"

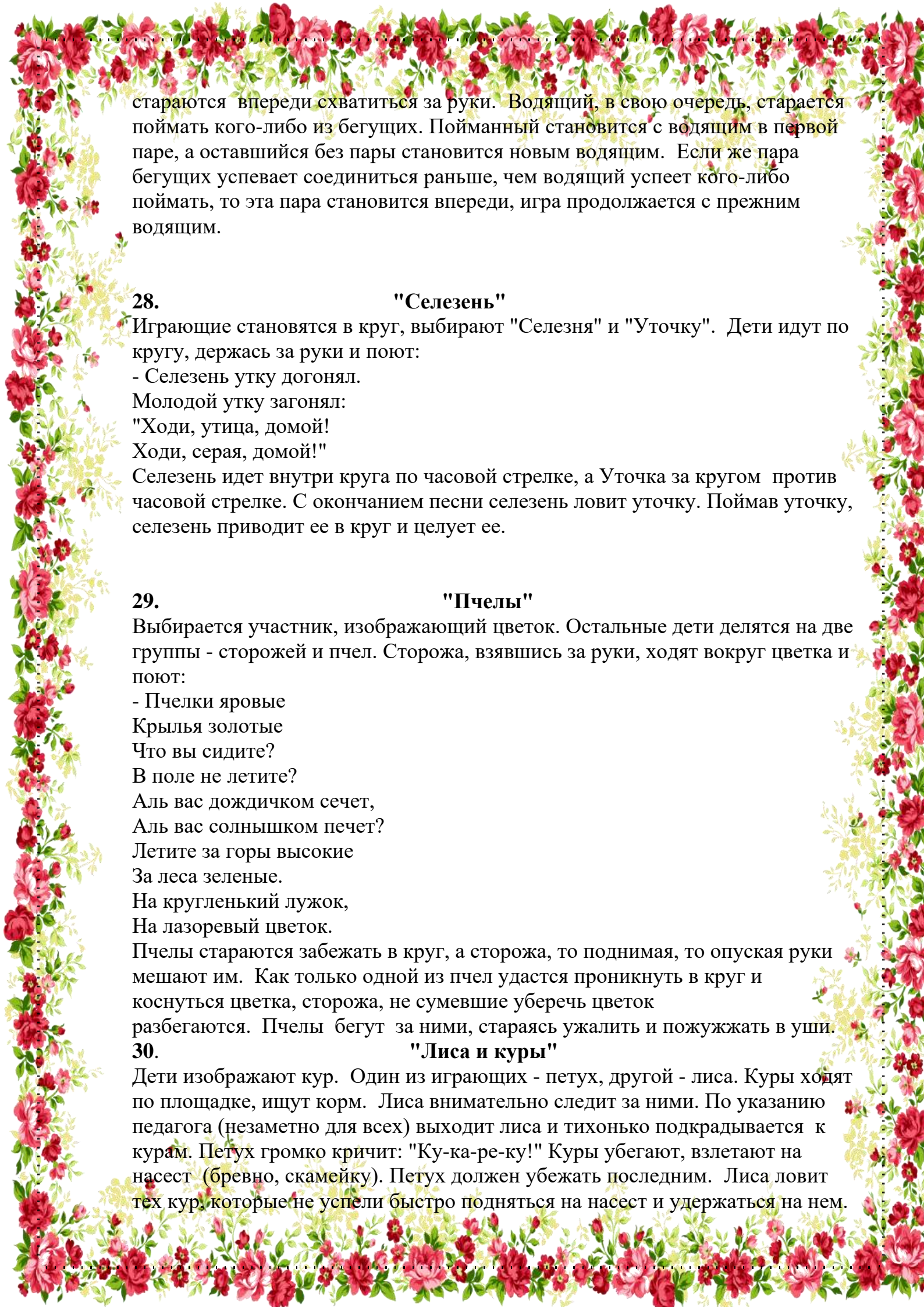
На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз - Красный нос.
Он говорит:
- Я - Мороз - Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Играющие отвечают:
- Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!
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.

27. "Гори, гори ясно!"

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди (ему не разрешается оглядываться). Дети поют:

- Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо -
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в паре (один слева, другой справа). Они



стараятся впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-либо из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого-либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

28. "Селезень"

Играющие становятся 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 стрелке. С окончанием песни селезень ловит уточку. Поймав уточку, селезень приводит ее в круг и целует ее.

29. "Пчелы"

Выбирается участник, изображающий цветок. Остальные дети делятся на две группы - сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки, ходят вокруг цветка и поют:

- Пчелки яровые

Крылья золотые

Что вы сидите?

В поле не летите?

Аль вас дождичком сечет,

Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие

За леса зеленые.

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа, не сумевшие уберечь цветок разбегаются. Пчелы бегут за ними, стараясь ужалить и пожужжать в уши.

30. "Лиса и куры"

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "Ку-ка-ре-ку!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нем.

После 2-3кратного проведения игры, выбирают других детей на роль петуха и лисы.

Игры мячом.

31. "Мячик кверху"

Дети встают в круг, водящий идет в его середину 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 водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

Правила.

1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: "Мячик кверху!"
 2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.
 3. Если кто-то из играющих после слов "Стой!" продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.
 4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.
- Указания к проведению.

Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем крикнуть: "Стой!", ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

32. "Подкиды"

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

- Оля, Коля, дуб зеленый!

Ландыш белый, заяка серый

Брось!

Со словами "Брось!" сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

33. "Перебежки"

Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3-4 м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встает за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

Правила.

1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.
2. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторить.

Указания к проведению.

Если в игре принимают участие большое количество детей, то нужно дать 2-3 мяча. Взрослый может взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.

34. "Зайчик"

На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бежит по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запятнает его, встает на место зайчика в круг.

Правила.

1. Участники игры не должны заходить за границы круга.
2. Прежде, чем передать мяч, нужно назвать по имени того, кто его должен поймать.
3. Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках.

Указания к проведению.

Играющих должно быть не более 10 человек; встают они по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Чем быстрее участники игры передают мяч, тем игра проходит интереснее и больше возможностей запятнать зайчика. Зайчик, по его желанию, может и поймать мяч. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика.

35. "Зевака"

Играют в эту игру втроем: двое игроков встают за линию кона, третий идет в поле ловить мяч. Один из стоящих на кону подбрасывает мяч, второй отбивает его в поле. Тот, кто отбил мяч, оставляет лапту и бежит к линии в конце поля, забегает за нее и возвращается на кон. Полевой игрок старается запятнать бегущего. В случае промаха он быстро поднимает мяч и бросает его в бегущего еще раз. Если он запятнает бегущего, то идет на кон отбивать мяч, а запятнанный остается в поле. Если же полевой игрок не успеет запятнать бегущего, то перебрасывает мяч на кон и игра продолжается. Игроки кона меняются местами: тот, кто отбивал мяч, подает его.

Правила.

1. Игрок кона не должен задерживаться за линией в конце поля. Если он не смог вернуться за линию кона, то его место занимает игрок поля, а он остается в поле.

2. Игроки кона меняются местами в случае двух промахов при отбивании мяча.

Указания к проведению.

Расстояние от кона до линии в конце поля не должно превышать 10м, иначе бегущий не сможет вернуться на кон.

Играющим на кону нужно постараться отбить мяч как можно дальше, тогда бегущему безопаснее возвращаться к линии кона; во время бега он может резко менять направление, неожиданно остановиться или присесть.

36. "Выбей мяч из круга"

Дети 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.

Указания к проведению.

В игре принимают участие не более 10 человек. Детям нужно напомнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

Игры с прыжками

37. "Попрыгунчики"

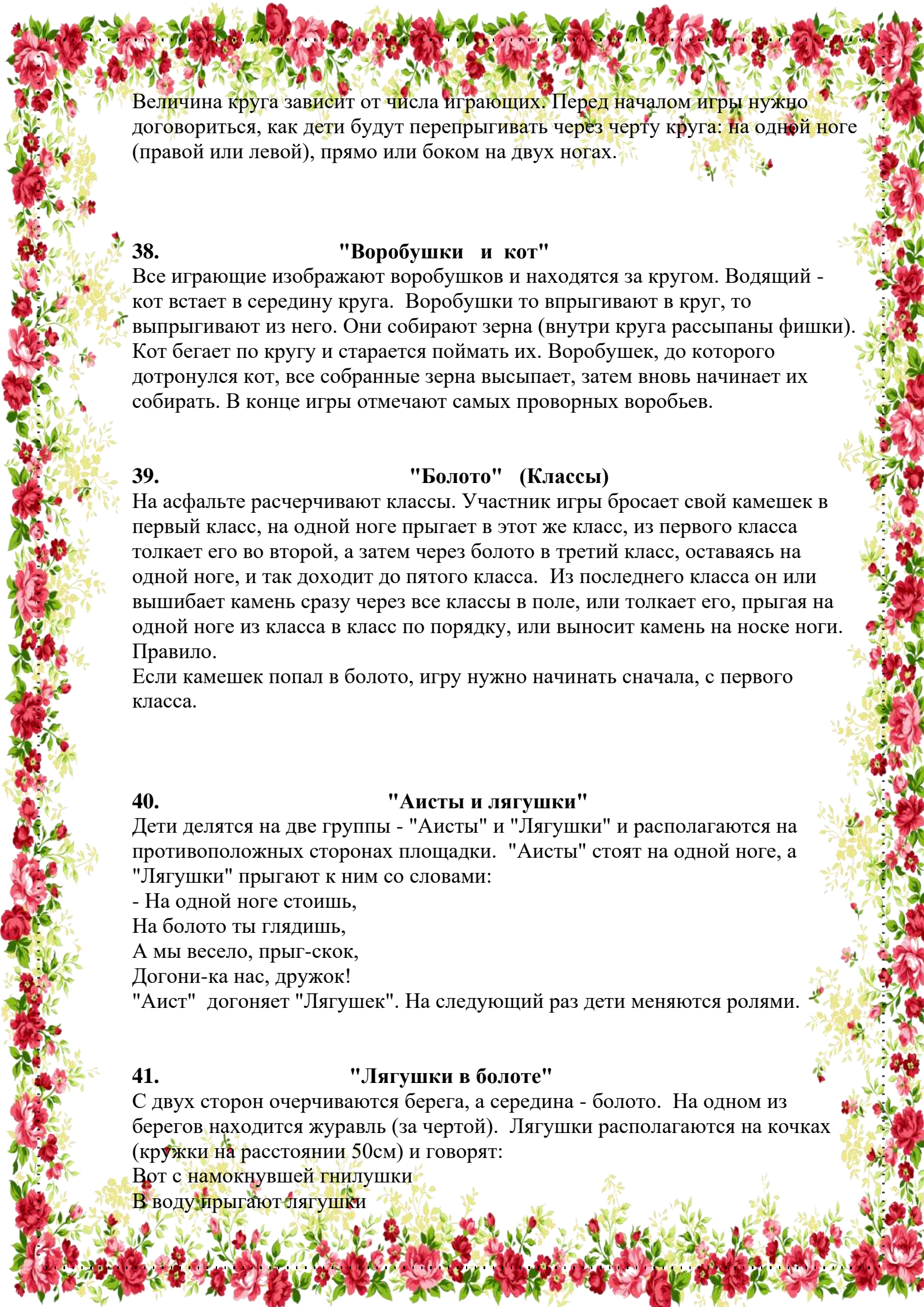
На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга - он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила.

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению.



Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

38. "Воробушки и кот"

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий - кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегаёт по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.

39. "Болото" (Классы)

На асфальте расчерчивают классы. Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, из первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги. Правило.

Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

40. "Аисты и лягушки"

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!

"Аист" догоняет "Лягушек". На следующий раз дети меняются ролями.

41. "Лягушки в болоте"

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

Вот с намкнувшей гнилушки
В воду прыгают лягушки

- 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.

42. "Родничок"

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

- Разлился родничок,
Золотой рожок. У-у-ух!

Разлился ключевой
Белый, снеговой. У-у-ух!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

43. "Льдинка"

Играют в эту игру зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой ногой - 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.

Малоподвижные игры

44. "Баба Яга"

По считалке выбирается "Баба Яга". Затем на земле рисуется круг. "Баба Яга" берет в руки ветку - помело и становится в центре круга.

Дети бегают по кругу и дразнят:

- Бабка Ежка - костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала,

А потом и говорит:

- "У меня нога болит!"

Пошла она на улицу,

Раздавила курицу.

Пошла она на базар

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку

Испугала зайку!

"Баба Яга" скачет из круга на одной ноге и старается коснуться детей своим помелом.

45. "Дедушка Мазай"

Играющие выбирают дедушку "Мазая". Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву, и т.д.). Они подходят к дедушке "Мазаю" и поют:

- Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были - мы не скажем,

А что делали - покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка "Мазай" отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой "Мазаем" и игра повторяется.

46. "Зайцы и лиса"

Выбирается лиса, остальные дети - зайчики. Дети выполняют движения в соответствии со словами:

По лесной лужайке

Разбежались зайки.

Вот какие зайки.

Зайки - побегайки! (дети - зайки прыгают, бегают по залу)

Сели зайчики в кружок

Роют лапкой корешок.

Вот какие зайки,

Зайки - побегайки!

(Дети - зайчики присаживаются и выполняют имитационные движения по тексту).

Вот бежит лисичка -

Рыжая сестричка.

Ищет, где же зайки,

Зайки - побегайки.

Лиса бежит между детьми, с окончанием слов догоняет детей.

47. "Чурияки" (или "Бубенцы")

Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод:

- Трынцы - брынцы бубенцы,

Позолочены концы.

Кто на бубенцах играет -

Того "жмурка" не поймает.

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а "жмурка" старается его поймать. Как только "жмурка" его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

48. "Жаворонок"

В небе жаворонок пел,

Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,

Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок - водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками 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,

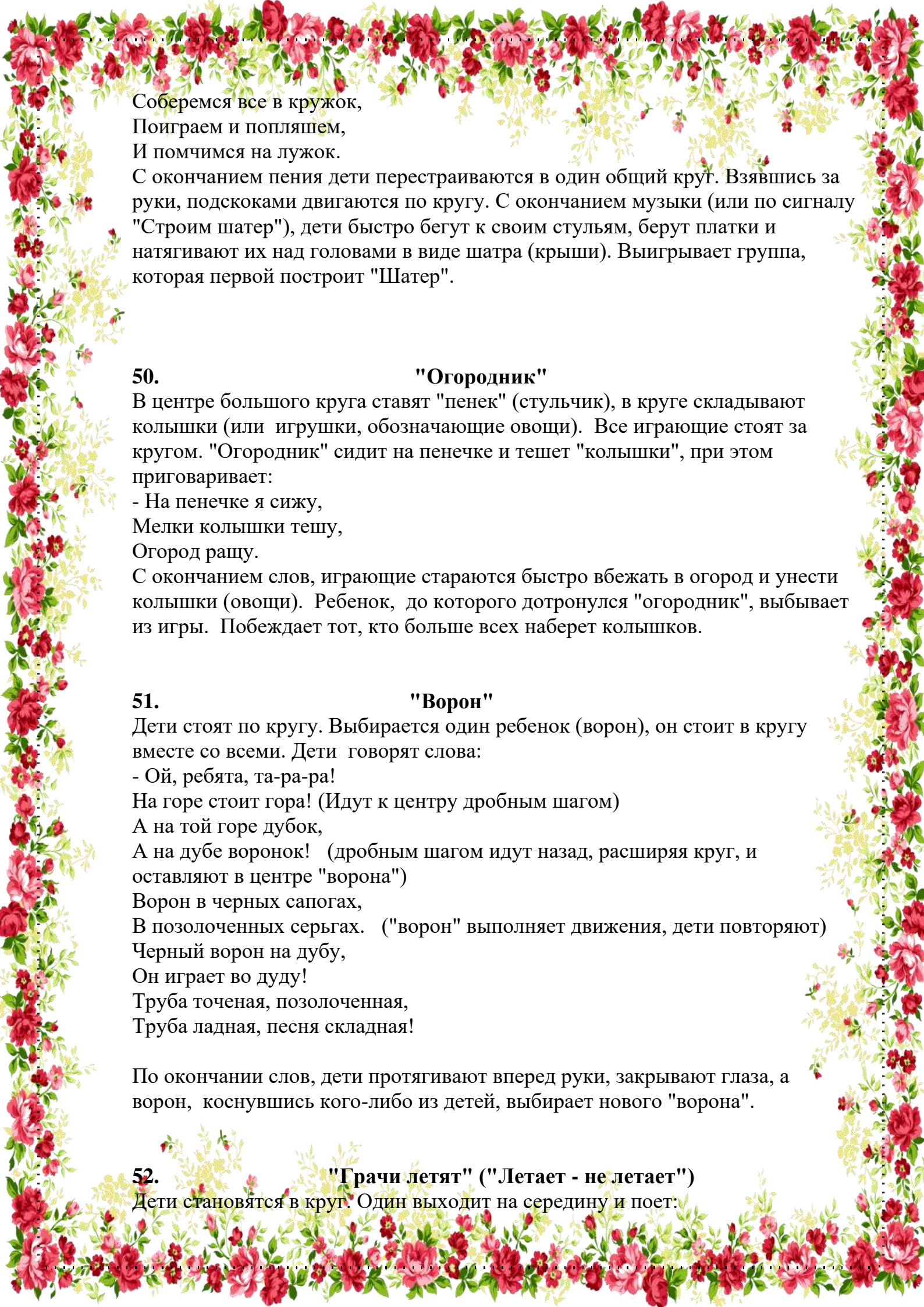
Будет счастлив целый год!

Эти двое оббегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится "жаворонком".

49. "Шатер"

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 веселые 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".

50. "Огородник"

В центре большого круга ставят "пенек" (стульчик), в круге складывают колышки (или 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 рашу.

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.

51. "Ворон"

Дети стоят по кругу. Выбирается один ребенок (ворон), он стоит в кругу вместе со всеми. Дети говорят слова:

- Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора! (Идут к центру дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок! (дробным шагом идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре "ворона")

Ворон в черных сапогах,

В позолоченных серьгах. ("ворон" выполняет движения, дети повторяют)

Черный ворон на дубу,

Он играет во дуду!

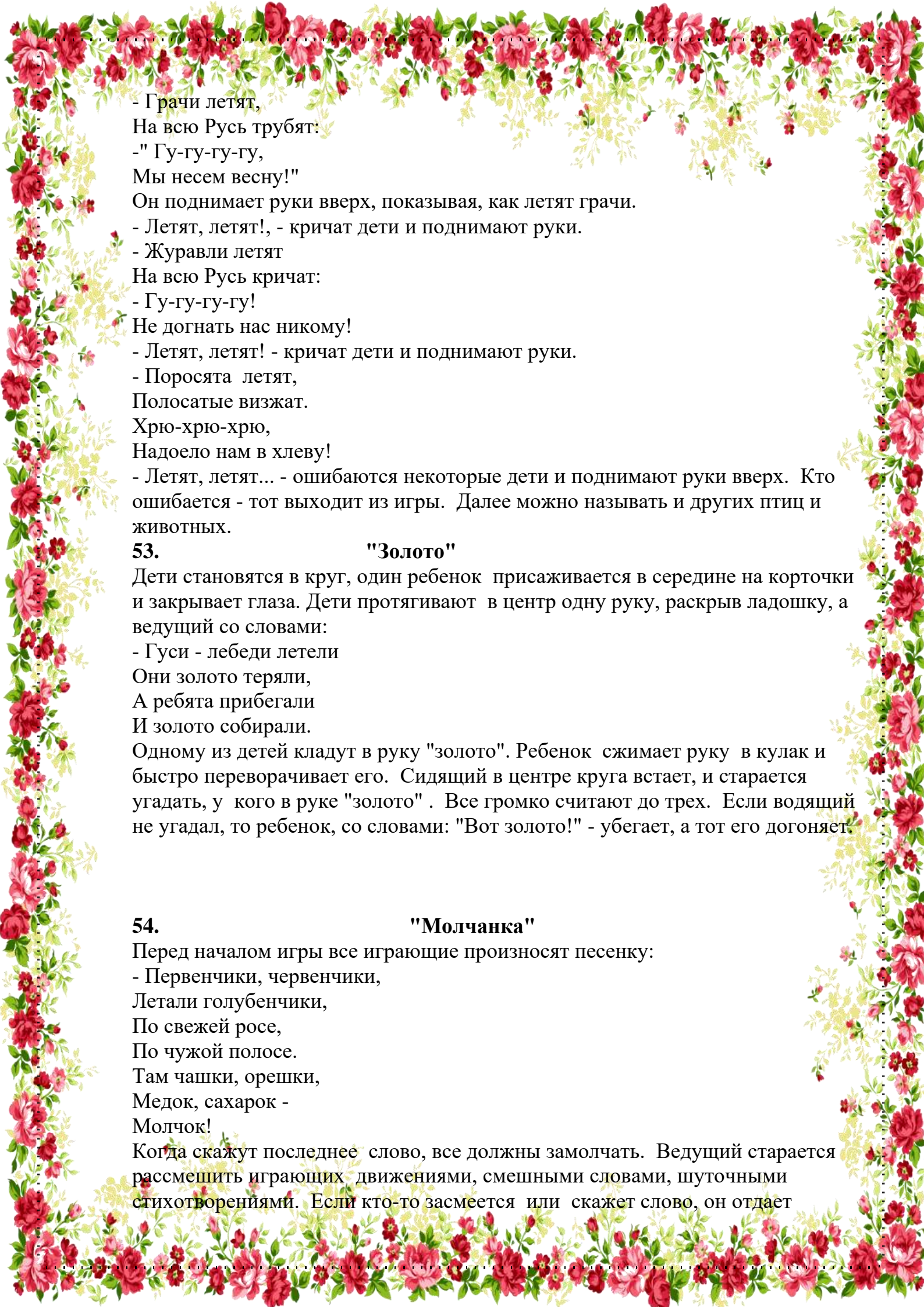
Труба точеная, позолоченная,

Труба ладная, песня складная!

По окончании слов, дети протягивают вперед руки, закрывают глаза, а ворон, коснувшись кого-либо из детей, выбирает нового "ворона".

52. "Грачи летят" ("Летает - не летает")

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:



- Грачи летят,
На всю Русь трубят:
-" Гу-гу-гу-гу,
Мы несем весну!"
Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

- Летят, летят!, - кричат дети и поднимают руки.

- Журавли летят
На всю Русь кричат:

- Гу-гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

- Летят, летят! - кричат дети и поднимают руки.

- Поросята летят,
Полосатые визжат.

Хрю-хрю-хрю,

Надоело нам в хлеву!

- Летят, летят... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается - тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

53. "Золото"

Дети становятся в круг, один ребенок присаживается в середине на корточки и закрывает глаза. Дети протягивают в центр одну руку, раскрыв ладонку, а ведущий со словами:

- Гуси - лебеди летели

Они золото теряли,
А ребята прибежали
И золото собирали.


Одному из детей кладут в руку "золото". Ребенок сжимает руку в кулак и быстро переворачивает его. Сидящий в центре круга встает, и старается угадать, у кого в руке "золото". Все громко считают до трех. Если водящий не угадал, то ребенок, со словами: "Вот золото!" - убегает, а тот его догоняет.

54. "Молчанка"

Перед началом игры все играющие произносят песенку:

- Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики,
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Когда скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет слово, он отдает



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.

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