**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида «Аленький цветочек»**

Принято на педагогическом совете

МБДОУ «Аленький цветочек»

Протокол № 3

от «29» мая 2018г.

**Русские народные игры**

**как средство приобщения ребенка**

 **к традициям русского народа**

Сборник материалов из опыта работы

воспитателя Кузьминской Аллы Валентиновны

****

Красноярский край

Кежемский район

г. Кодинск

2018г.

**Содержание.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Пояснительная записка | 2 |
| 2.  | Консультация для педагогов «Использование народных игр в работе воспитателя дошкольной организации» | 4 |
| 3. | Семинар-практикум «Русские народные игры как средство приобщения ребенка к традициям русского народа» | 8 |
| 4. | Русские народные подвижные игры для дошкольников | 17 |
| 5.  | Русские народные зазывалки, считалки. | 39 |

**Пояснительная записка**

Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколения, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Народная игра - это игра популярная и широко распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающая его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями, социально-политическими, экономическими, национальными и другими. Народные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулирует переход детского организма к более высокой ступени развития.

 В наше время высоких технологий, мы все реже возвращаемся к традициям и обычаям русского народа. 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.

Веселые подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, салочек, ловишек?  Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как и сказки, как и песни. 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. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор

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 создано это пособие. Данное пособие направлено на знакомство детей с народными традициями, народным творчеством, народными играми. В нем собран практический и теоретический материал из опыта работы.

Ценность пособия в том, что: его материалы могут быть использованы педагогами и родителями; дает возможность приобщить дошкольников к русско-народным традициям, познакомить с другими играми, «непривычными» для современных детей и тем самым обогащать их познания. В пособии представлены игры для детей разной возрастной категории.

**Консультация для педагогов**

**Использование народных игр**

 **в работе воспитателя дошкольной организации.**

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.

На большое значение народных подвижных игр указывали не только ученые, педагоги, но и общественные деятели. Так, А.Н. Соболев (священнослужитель, участник Владимирской ученой архивной комиссии) отмечал, что «игры имеют громадное значение для детей по удовольствию, которое они им доставляют. В игре дети живут; все житейское отстоит от них в это время, их самодеятельность, творчество проявляются здесь во всей силе; в игре вырастает весь облик играющих с их вкусами, наклонностями, умственным складом и дарованиями. Процесс игры приводит в движение все существо играющего: как физическое, так и духовное. Начиная играть, дети хотят именно играть, т.е. приятно провести время, и эта приятность игры побуждает иногда детей играть до полного утомления, до тех пор, пока есть у них какие-нибудь силы для игры. Деревенские детские игры не в пример разнообразнее и веселее городских. Что ни год, то прибавляются к ним новые, изобретаемые самими же играющими; подсказывает их жизнь. И здесь зачастую проявляется острая наблюдательность малышей, обнаруживается природная русская сметка, еще не придавленная никакими тяготами житейскими».

На необходимость обратить внимание на народные игры в воспитании детей указывала педагог Е.Н. Водовозова. Она рекомендовала заимствовать игры у своего народа и разнообразить их сообразно с русской жизнью.

Подвижная игра должна научить сообразительности и находчивости. Главное условие этих игр — развить фантазию ребенка настолько, чтобы потом он сам, без помощи воспитателя, мог изобретать подобные игры.

Большое значение использованию русских народных подвижных игр придавала А.П. Усова. Она отмечала, что, прежде всего, игры служат несомненным доказательством таланта народа и поучительным примером того, что хорошая детская игра представляет собой образец высокого педагогического мастерства; поразительна не только та или иная отдельная игра, но также и то, как народная педагогика прекрасно определила последовательность игр от младенческих лет до зрелости.

Народные игры образны, поэтому они увлекают преимущественно детей дошкольного возраста. Игры заключают в себе элемент борьбы, состязания, а следовательно, вызывают эмоции радости, опасения и побуждают к осторожности и этим увлекают детей.

Но не зная истоков игры, не учитывая их национальные особенности, колорит, нельзя говорить, что воспитательное значение народных игр раскрыто полностью. Чтобы педагоги могли заинтересовать детей русской народной подвижной игрой, они должны, прежде всего, сами знать историю их появления, их воспитательное значение.

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

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 («Заинька, 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.).

**Семинар - практикум**

**Русские народные игры как средство приобщения ребенка**

 **к традициям русского народа.**

Цель: актуализация знаний педагогов о русских народных играх.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с некоторыми русскими народными играми.

2. Закрепить знания участников семинара об организации и проведении русских народных игр.

3. Раскрыть потенциал народных игр для развития дошкольников.

Ход семинара - практикума.

Уважаемые коллеги. Сегодня семинар - практикум будет посвящен русским народным играм, как средству приобщения ребенка к традициям русского народа. Для начала, что бы настроиться на работу, мы с вами поиграем в игру «Приветствие». Надо поздороваться локтями, плечами, ушами, спинами, щеками. Всё под русскую народную музыку.

 Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. На улице собирались и стар, и млад. Дети разного возраста играли вместе, поэтому умели считаться с интересами и мнением товарищей по игре, справедливо решать споры. А в праздничные дни взрослые устраивали соревнования. Много игр – хороводов русский народ проводил во время народных праздников, обрядов Частью игры в традиционной народной культуре были пляски, хождение под песни, шалости, забавы, развлечения, подвижные игры. Игры-песни, игры-пляски, игры-хороводы, игры-сценки всегда создавали в русском празднике атмосферу радости и веселья.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технический век. Русские народные игры для детей носят и педагогическую ценность, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. По содержанию все народные игры очень лаконичны, выразительны и доступны ребенку. В игре дети активно мыслят и размышляют, познают окружающую действительность, расширяют свой кругозор. Игра концентрирует в себе всю совокупность выразительных средств русского языка и предоставляет ребенку возможность естественного ознакомления с богатой культурой русского народа.

Игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей быть честными и правдивыми, уважительно относиться к старшему поколению, чтить традиции своей семьи и своей страны. Дети учатся проявлять такие качества как: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Таким образом, происходит переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка дошкольника.

Викторина «Заморочки из бочки»: (ответы на вопросы)

 Какие атрибуты используются в русских народных играх? (палочка, платочек, лучинка, камешек, мяч, игрушка)

 Главная роль в народной игре? (водящий)

 Что определяет весь ход игры, регулирует действия и поведение детей? (правила игры)

 Для чего нужна считалка в игре? (чтобы выбрать водящего)

 В каких видах деятельности используются русские народные игры? (в организации праздников, утренников, развлечений, прогулок)

 Какие физические качества воспитываются в русских народных играх? (смелость, ловкость, выносливость).

 Откуда берётся речевой материал для народных игр? (из народного фольклора)

 Назовите несколько русских народных игр («У медведя во бору», «Мороз-красный нос», «Золотые ворота», «Ловишки», «Пятнашки», «Жмурки», «Городки», «Казаки-разбойники», «Прятки», «Ручеек», «Колечко», «День-ночь» и др.)

 Назовите игрушки наших предков (свистульки, куклы из соломы, куклы-обереги, тряпичные куклы, деревянные игрушки)

 Для чего используется кукла - Масленица? (эта кукла не для игры, атрибут праздника, сжигание чучела Масленицы символизирует переход из одного времени года в другое)

 Назовите жанры фольклора (русские народные сказки, песни, пословицы, приговорки, прибаутки, заклички, пестушки, потешки, считалки, скороговорки, загадки)

 Что такое загадка? (краткое иносказательное описание какого-либо предмета или явления, которые нужно разгадать).

В детском саду приобщение детей к русской народной культуре начинается практически с самого раннего возраста. Правильно организованное воспитание и процесс усвоения ребенком опыта общественной жизни, является необходимым условием для активного познания дошкольником окружающей его социальной действительности, имеет решающее значение в становлении основ личности и дальнейшем её развитии.

Организовать народные игры не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Народные игры универсальны, поскольку их проведение в зависимости от погодных условий возможно как внутри детского сада, так и на спортивной площадке. Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольника является глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, педагог пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание детей к её 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, стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

Задача педагога заключается в том, чтобы научить детей играть активно, самостоятельно и с удовольствием. Только в этом случае они научатся в любой игровой ситуации сами 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. дети будут приобретать важные качества, необходимые им в жизни.

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности.

**Русская народная игра «У медведя во бору»**

Медведь, выбранный жеребьёвкой, живёт в лесу. Дети идут в лес за грибами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры: медведь выходит из берлоги после произнесения последних слов песни. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Русская народная игра «Горелки».**

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

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле,

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звёзды 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, они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди 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.

**Русская народная игра «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 бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными 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.

**Русская народная игра «Зарница».**

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 кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй. Игра повторяется.

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

**Русская народная игра Удочка (Рыбка, Рыбалка)**

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становиться в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игрок в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека).

2-ой вариант: со сменой водящего. Та «рыбка», которая попадается на удочку, занимает место в центре круга и становится «рыбаком».

**Русская народная игра «Золотые ворота»**

Описание. Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и Последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй - запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Правила.

1.Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними . Остановившегося считают пойманным.

2.Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.

3.Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

**Русская народная игра «Колечко-колечко».**

Играющие сидят на лавочке. С помощью считалки выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Все держат ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно, только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

В заключении напомню, что русские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

**Список литературы.**

1. А.П. Усова. Русское народное творчество детскому саду. Книга для воспитателей детских садов. Изд. 3-е. М.: «Просвещение», 1972.
2. Русский фольклор / Под ред. В. П. Аникина; - М.: Худ. Лит., 1985.
3. Т. М. Акимова, В. К. Архангельская, В. А. Бахтина/Русское народное поэтическое творчество (пособие к семинарским занятиям). – М.: Высш. Школа,1983.

**Русские   народные   подвижные игры**

**Игры с бегом**

**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).

**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).

**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.

**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.

**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.                                Роса сладкая.

Заиграй во рожок!                                     Гони стадо в поле.

Травка мягкая,                                           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.

**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.

**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.

**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 ненас!

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 их детей, тот занимает его место, и игра повторяется**.**

**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.

**Щука и караси**

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся 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.

**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.

**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.

**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.

**Казаки 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.

**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.

**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 удается, 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.

**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.

**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.

**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.

**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 булки?

- 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 нескольку фантов. При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина  фанта интересные задания:  спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, вспомнить пословицу, поговорку, смешную историю  и  т.д.  Роль ведущего вначале играет воспитатель. Фанты могут выкупаться  после того, как проиграют 5 человек.

**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.

**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 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.

Правило.

Бежать можно только после слов: «Медведь косолапый».

**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.

**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 остановится 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.

**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.

**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 пустится?

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.

**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 обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются  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.

**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.

**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.

**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.**

**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.

**Подкиды**

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

- Оля, Коля, дуб зеленый!

Ландыш белый, зайка серый

Брось!

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

**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.

**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 бегает 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.

**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 в еонец.

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.

**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**

**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.

**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 бегает 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.

**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.

**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.

**«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 намокнувшей 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.

**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.

**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**

**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.

**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.

**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.

**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.

**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 обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится "жаворонком".

**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».

**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 сижу,

Мелки колышки тешу,

Огород ращу.

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.

**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».

**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.

**Золото**

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

- Гуси - лебеди летели

Они золото теряли,

А ребята прибегали

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.

**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.

**Русские народные зазывалки, считалки**

**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.

1, 2, 3, 4, 5 –

Кто пойдет со мной играть?

Собирайся, народ,

Кто со мной играть идет?

1, 2, 3, 4 –

Руки выше, ноги шире!

1, 2, 3, 4, 5 –

Будем мы сейчас играть!

Веселиться до обеда

И друг друга забавлять!

1, 2, 3, 4, 5 –

Кто пойдет со мной играть?

Будем прыгать и скакать,

И друг друга развлекать!

Эй, ребята, все вниманье!

Есть веселое заданье:

Будем прыгать и скакать,

И друг друга развлекать!

Эй, девчонки и мальчишки,

Молчуны и шалунишки,

Подбегайте все скорей

Вместе будет веселей!

Эй, народ, веселей!

Поиграть беги скорей:

В прятки, салки и футбол,

Подбегай ко мне гурьбой!

1, 2, 3, 4, 5 –

Все бегите в круг вставать!

Поиграем, порезвимся

И со скукой мы простимся!

Кто не хочет скучать –

Все бегите к нам играть!

От души мы порезвимся,

Вместе все повеселимся!

Эй, дружок, не робей!

Подходи ко мне скорей!

Ты не будешь здесь скучать –

Будешь весело играть!

1, 2, 3, 4, 5 –

Кто пойдет со мной играть?

В прятки, жмурки, догонялки…

Соберитесь-ка, ребятки.

Будем бегать и скакать –

Силу, ловкость развивать!

Кому скучно стоять,

Кто хочет бегать и скакать –

Подходите все сюда,

Собирайтесь детвора!

Веселиться будем вместе,

Так нам будет интересней!

Эй, дружок, не зевай!

Подходи и поиграй!

Игры наши разные,

Веселые все классные!

Эй, ребята, поскорей

Собирай своих друзей!

Будем мы играть сейчас –

Посмотрите все на нас!

1, 2, 3, 4, 5 –

Собираемся играть!

Будем бегать и скакать,

Чтобы сильными нам стать!

1, 2, 3, 4, 5 –

Детвора, давай играть!

Не ленитесь, улыбнитесь

И ко мне гурьбой стремитесь!

1, 2, 3, 4, 5 –

Будем вместе мы играть!

Будем прыгать, будем бегать,

Будем вместе отдыхать.

Все скорей ко мне бегите

Вашу ловкость покажите!

Первый, первый, я четвертый,

Я уже сейчас в полете,

Кто летит за мной скорей

Побежали веселей!

(Вместе будет веселей!)

**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 шутливые, 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!»

**12.** Раз малинка, два малинка,

Ела ягоды Маринка,

И в корзинке у Маринки

Не осталось ничего.

Кто по ягоды пойдет,

Тот корзиночку найдет.

**13.** Шел, прошел,

Не нашел,

Шишел

Вышел,

Вон пошел!

**14**. - Чики-брики, ты куда?

- Чики-брики, на базар.

- Чики-брики, ты зачем?

- Чики-брики, за овсом!

- Чики-брики, ты кому?

- Чики-брики, я коню!

- Чики-брики, ты какому?

- Чики-брики, вороному!

**15.** Стакан, лимон, выйди вон

Из окошка кувырком!

Лимон покатился,

Стакан разбился!

**16.** Тили-тели,

На лавочке сидели -

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник,

Портной.

А ты кто такой?

**17.** Шёл баран

По крутым горам,

Вырвал травку,

Положил на лавку.

Кто её возьмёт —

Тот и вон пойдёт.

**18.** Первишки, другишки,

Шалуны мальчишки

Стали играть,

Воду выбирать.

Ну-ка ты, Додон,

Убирайся вон!

**19.** Я - зверёк,

И ты - зверёк,

Я - мышонок,

Ты - хорёк,

Ты хитёр,

А я умён.

Кто умён -

Тот вышел вон!

**20.** Вышел месяц из тумана,

Вынул ножик из кармана.

Буду резать, буду бить,

Все равно тебе водить.

**21.** Раз, два, три, четыре,

Мы сидели на квартире,

Чай пили, чашки били,

По турецки говорили

**22.** Жили-были утюги

И любили пироги.

За обедом каждый мог

Съесть один большой пирог

Кто не верит, это он

Выходи из круга вон.

**23.** Раз, два, три, четыре, пять,

Шесть, семь, восемь, девять, десять,

Выплывает белый месяц!

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет!

**24.** Шёл крокодил

Трубку курил

Трубка упала

И написала:

**25.** Опа, опа, опа

Америка, Европа,

Индия, Китай,

Из круга вылетай

**26**. Шла коза по мостику

И виляла хвостиком,

Зацепилась за перила,

Прямо в речку угодила —

Бух!

**27.** Обезьяна Чи-чи-чи

Продавала кирпичи.

Не успела продавать -

Улетела под кровать.

Под кроватью пусто -

выросла капуста.

Посчитаем кочаны:

Раз, два, три -

Ты из круга выходи.