



**МАДОУ «Детский сад комбинированного вида №1»
город Черняховск**

**Картотека
подвижных русских народных игр,
для детей средней группы,
по нравственно- патриотическому
воспитанию.**

**Воспитатель: высшей квалификационной категории:
Аксёнова Н.Б.**

2018 год

«Пустое место»

В «Пустое место» играют дети всех возрастов (*самостоятельно*), от 6 до 40 человек. Описание. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (*приседая, кланяясь и т. п.*) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила: Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.

Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (*по договоренности*). Кто не выполнит, тот становится водящим.

Третий лишний»

Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймают (*коснется, осалит*) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убежать;
 - игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.
- Правило: Убегающему от преследования нельзя мешать.

«Золотые ворота»

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности.

Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.

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 (*ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше*) 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.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (*в лад*). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (*из-за боязни, что они закроются*). Остановившегося считают пойманным.

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.

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

Игра "Ехал Грека".

По считалочке (например: стакан, лимон, Выйди вон) выбираем водящего он вместе со всеми становится вокруг стула или небольшого стола и начинает говорить скороговорку: " Ехал Грека через реку видит Грека в реке рак сунул Грека руку в реку рак за руку Греку цап". В ритме скороговорки все бьют одной рукой по столу в конце водящий должен ударить кого-нибудь по руке. В эту игру можно играть и в двоём. В процессе игры дети развивают двигательную активность, ловкость, внимание и речь.

Игра "Краски".

Выбираются "хозяин" и два "покупателя". Все остальные-"краски". Каждая"краска" придумывает себе цвет и тихонько называет его "хозяину". Когда все цветы названы, он приглашает одного из "покупателей". Тот стучит:

-Тук, тук.

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришел?

-За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет (хозяин говорит: Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки. Поноси, поноси да назад принеси)

Если покупатель угадал цвет, то забирает краску себе.

Идет второй покупатель разговор с хозяином повторяется так покупатели подходят по очереди, разбирая краски. Выигрывает тот, кто набрал больше красок.

Эта игра так же развивает речь ребенка, внимание, память и закрепляет знание цветов. Вот пример русских словесных народных игр для развития ребенка.

Русская игра «Кегли».

Ставят на одной черте в один ряд несколько кеглей, только на ровном месте и даже на лугу; средний кегль, самый высокий, носит название короля, прочие — хлапов (слуг). С двух противоположных сторон становятся игроки на условленном расстоянии, называемом чертой игроков. Начинаящий сбивать берет в руку шар, метит им в кегли и старается бросить так, чтобы не катанием по земле, но ударом попасть и сбить кегли. Если короля выбьют за черту, противоположную игроку, то считают, что игрок получил сто очков, а за прочие сбитые кегли — по десять очков.



ЛИСА В КУРЯТНИКЕ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: На одной стороне площадки очерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

Правила:

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

ЗАЙЦЫ И ВОЛК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила:

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.



У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

Правила:

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.



ПТИЧКИ И КОШКА (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание: На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

Правила:

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.



ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

Описание: Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

Правила:

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебираться можно только по сигналу.

Варианты: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.



КОШКА И МЫШКА (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить



ЛОШАДКИ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Описание: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Правила:

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или



КРОЛИКИ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

Описание: На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

Правила:

Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

Варианты: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу



ГДЕ ПОЗВОНИЛИ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

Описание: Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

Правила:

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

Варианты: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

Описание: Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.

Правила:

Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!».

Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.



КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Описание: Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай!» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки!». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

Правила:

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

Варианты: Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики, копья.



САМОЛЕТЫ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Описание: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила:

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!». По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.



НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.



ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ВНИМАНИЕ, УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ ЦВЕТА И ДЕЙСТВОВАТЬ ПО ЗРИТЕЛЬНОМУ СИГНАЛУ. Упражнять детей в беге, ходьбе.

Описание: Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

Правила:

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.

Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Варианты: Разложить по углам ориентеры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентеры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.



ЛОХМАТЫЙ ПЕС (средняя группа)

Задачи: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Описание: Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит: «Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно он лежит – не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим – что же будет?». Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

Варианты: Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки.

«Дедушка Мазай»

Игра начинается с выбора водящего — «Дедушки Мазая». Водящий садится на стул. Дети подходят к нему со словами:

— Здравствуй, дедушка Мазай. Из коробки вылезай!

Водящий отвечает:

— Здравствуйте, дети, где вы были, что вы делали?

— Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем!

Дети жестами показывают действия, о которых договариваются заранее:

«пекли пирожки», «собирали грибы», «пришивали пуговицы», «играли на ба лалайке» и т. д.



Баба Яга

Водящий — Баба Яга — находится с завязанными глазами и центре начерченного круга. Играющие ходят по кругу, не заход» в него. Один из играющих произносит:

В темном лесу избушка

Стоит задом-наперед.

В той избушке есть старушка,

Бабушка Яга живет.

У нее глаза большие,

Дыбом волосы стоят.

Ух и страшная какая,

Наша Бабушка Яга!

На последнем слове играющие входят в круг и прикасаются к Бабе Яге. Она старается кого-либо поймать. Пойманный становится Бабой Ягой.



Два Мороза

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два «дома». Играющие располагаются в одном «доме». Выбираются два «мороза»: Синий Нос и Красный Нос По сигналу «морозы» говорят:

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые,
Я — Мороз Красный Нос,
Я — Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в «дом» n, i противоположной стороне площадки, а «морозы» стараются их «заморозить», коснувшись кого-нибудь рукой.



Скакалка

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Остальные прыгают через веревку. Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,
Чтобы вырос лен высок,
Прыгайте как можно выше.
Можно прыгать выше крыши.



Бабочки и ласточка

Играющие изображают бабочек, водящий ловит. Все поют:
Бабочки летают,
Пыльцу собирают,
На цветочек сели,
Дальше полетели.
Ласточка встанет
И бабочек поймает.
Пойманный становится «ласточкой».



Жаворонок

По считалке выбирается «жаворонок». В руке у него колокольчик. Он входит в круг, который образуют играющие, и бегаёт в нём. Все говорят:

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.

Тот, кто песенку найдет,
Будет весел целый год.

Потом играющие закрывают глаза. «Жаворонок» выбегает за круг и звенит в колокольчик. Затем осторожно кладёт его за чьей-либо спиной. Тот, кто догадается, у кого за спиной лежит колокольчик, становится «жаворонком». Впоследствии колокольчик прячется в любом месте.



Пчелы

Играющие по считалке делятся на две равные команды. Одна команда — «пчелы». Другая — «цветы». «Пчелы» их ловят. «Цветы» при этом говорят:

Пчелки, пчелки,
Жальца жалки,
Серые, малые,
Крылышки алые.

Поверху летают,
К цветам припадают,
Медок собирают,
В колоду таскают.

Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж

«Пчела», поймавшая «цветок», говорит: «Замри!» — и «цветок» стоит на месте, не двигаясь. Когда «пчелы» переловят все «цветы», то меняются с ними ролями, и игра продолжается.

Мосток

Дети образуют круг, в середине стоит ребенок с веревкой и руке. Это — «паучок». Все поют:

Паучок паутинку

Зацепил за травинку,

А потом за листок:

Получился мосток.

С начала пения «паучок» один конец веревки отдает кому-либо из стоящих в круге, а другой — стоящему напротив. По окончании пения дети, у которых в руках веревка, присаживаются и; корточки, натягивая веревку.

Остальные дети со словами «По мосточку пойдем, в гости к солнышку придем» переходят по «мосту». Отмечаются те ребята, кто ни разу не остутился и не упал в «речку».



Солнышко-ведрышко

Выбирают водящего — «солнце». Остальные дети — «спящие». Они поют:

Гори, солнце, ярче —
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна — милее.

На две первые строчки песенки играющие идут хороводом. На следующие две — поворачиваются друг к другу лицом и делают поклон. Затем подходят ближе к «солнцу». Оно говорит: «Горячо», затем догоняет детей. «Солнце», догнав «спящего», дотрагивается до него. Он «просыпается» (выбывает из игры).



В круги

Выбирается водящий.

Играющие образуют круг. В центре с закрытыми глазами стоит водящий.

Играющие ходят вокруг него и поют:

Отгадай, чей голосок,

Становися во кружок

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать поторопись.

Затем останавливаются, а водящий ощупывает у всех головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг.



Гуси-гуси

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие — «гуси». «Хозяйка» сзывает гусей, «гуси» ей отвечают.

— Гуси-гуси!

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да-да-да!

— Ну, летите же домой!

— Серый волк под горой, Не пускает нас домой, Зубы точит, Съесть нас хочет!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите! «Гуси» разбегаются, «волк» их ловит. Когда «волк» переловит всех «гусей», «хозяйка» говорит ему:

— Волк, у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди прогони их.

«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.



Заря-заряница

Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу с каруселью. Затем идут хороводом и поют:

Заря-заряница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.

Один, два, три — не воронь,
А беги как огонь!

На последние слова водящие бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.



Молчанка

Играющие садятся рядом друг с другом. Первый в ряду шепчет на ухо соседу какое-либо слово. Тот встает и изображает это слово мимикой и действиями. Остальные должны его угадать. Игра продолжается, слова загадывают все в порядке очереди. Обычно игра проходит очень весело, но по правилам смеяться нельзя — за это платят фант.



Пустое место

Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в одну сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Кто быстрее займет пустое место, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Третий лишний

Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймают (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Удочка

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

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 попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

Мышеловка

Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое - «мышки». Они вне круга. Взявшись за руки и подняв их вверх (воротики), произносят слова:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, всё поели!
Берегитесь же, плутовки,
Доберёмся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку
Переловим всех за раз!

Во время произнесения текста "мыши" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

Угадай, кто позвал

Участники встают в круг, водящий в центре круга с закрытыми глазами. Кто либо из игроков называет водящего по имени, а тот должен угадать кто его позвал. Если водящий угадывает, проигравший становится вместо него.

Игра «Уголки»

А вот игра «Уголки». Она вырабатывает внимание, ловкость, чувство такта, здесь перебежки сопровождаются подпевкой. Подпевки имеют место в народных играх:

Мышка, мышка

Продай уголок

За шильце, за мыльце

За белое полотенце, за зеркальце!

После этих слов все играющие меняются уголками, а водящий старается занять освободившийся уголок. В эту игру мы с ребятами играем на веранде, чтобы иногда переждать непогоду.



Игра «Башмачки»

А вот игра «Башмачки» развивает у детей аккуратность, быстро и правильно обуваться, (часто малыши неправильно надевают обувь). Суть игры состоит в том, что дети снимают свою обувь и составляют с другой обувью, чтобы не очень легко было отыскивать пару. Затем все вместе проговаривают текст;

Вот сидит малыш
До чего же хорош
До чего же хорош -
Ну, а ножки то босы!
Раз, два, три,
К башмакам беги!

Игра считалась законченной, когда все дети находили и аккуратно надевали свою обувь.

Внимание - необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой и познавательной. Между тем, внимание у дошкольников, как правило, развито слабо. И справиться с этой проблемой помогают народные игры, так как в играх присутствует стихотворный текст, который направляет внимание детей, напоминает правила, как это видно в игре «Золотые ворота»

Игра "Гуси, вы гуси"

Воспитатель: С солнышком, да с птицами весна краше. Ребята, давайте поиграем в русскую народную игру «Гуси, вы гуси». Стёпа у нас будет волк, а все остальные дети - гуси. *Ребёнок садится на стульчик и надевает шапочку волка, все дети выстраиваются в линию.*

Воспитатель:

Гуси вы, гуси,
Красные лапки!
Где вы, бывали,
Что вы видали?

Дети:

Мы видали волка.
Он унёс гусёнка.
Да самого лучшего!
Да самого большого!

Воспитатель:

Гуси вы, гуси,
Красные лапки!
Щипите вы волка.
Спасайте гусёнка!



Игра «Тетери»

В центре круга чашка с «творогом».

Как на нашем на дугу

Стоит чашка творогу.

(Дети ходят по кругу.)

Прилетели две тетери,

Поклевали, улетели.

Дети поднимают сплетенные руки, тетери летят к чашке. На слово «улетели» тетери стараются быстро вылететь из круга, а ребята на окончание слова закрывают «воротики».

(Пойманный ребенок выбирает новую тетерю.)

Чехарда.

Цели: совершенствовать умения детей перепрыгивать через препятствия; содействовать развитию настойчивости в преодолении трудностей; способствовать укреплению связочно-мышечного аппарата.

Ход игры.

Встаньте друг за другом с промежутками до пяти шагов.

Голову пригните и сами присядьте, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разгибается и по очереди перепрыгивает через каждого стоящего впереди, опираясь руками о его спину. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

С наступлением осени я провожу хороводную игру по этому времени года, где дети знакомятся с названиями деревьев, учатся различать листики, запоминают признаки осени.

Осень в гости к нам пришла, дождь и холод принесла. Листья кружатся летят, наступает листопад. Ну, а мы гулять пойдём и листочки соберём.

Дети ходят по кругу, произносят слова. В центре круга лежат листья деревьев берёзы, рябины, черёмухи. Когда закончатся слова, дети берут по 1 листику и называют с какого он дерева.

С наступлением зимы другая хороводная игра.

Зима-зимушка пришла, снежинок много принесла.

Снежинки кружатся летят, наступает снегопад. Ну, а мы пойдём гулять, чтоб снежинки сосчитать.

(В центре круга лежат снежинки, дети пальчиками показывают на них и считают до 10. Усложнённый вариант: с обратной стороны написаны цифры, дети берут снежинку и называют цифру) .

С приходом весны следующая хороводная игра:

Весна в гости к нам пришла, тепло и солнце принесла. Тает снег, бегут ручьи, прилетели птицы. Ну, а мы пойдём гулять, чтобы птичек повстречать.

(В середине круга лежат картинки птиц, дети берут картинку и называют птичку: скворец, грач, ласточка и т. д.) .

Игра «Волк во рву»

Для игры понадобится нарисовать две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 метра друг от друга, между этими линиями будет ров. Во рву сидит водящий – волк. Участники игры встают на одной из сторон рва. По сигналу водящего участники перепрыгивают через ров. Волк в это время их старается поймать, но из рва он выходить не может. Все те, кто наступит в ров или кого поймает волк, становятся помощниками волка и стараются поймать остальных участников.



Игра "Горшок"

На ровном и открытом месте ставят горшок, повернутый кверху дном и прикрывающий дары, предназначенные в награду удачливому игроку. В двадцати шагах от него располагается один из играющих. Ему завязывают глаза и дают палку в руки: задача в том, чтобы дойти до горшка и разбить его палкой. Каждому дозволяется перед завязыванием глаз вымерить шагами расстояние до горшка и встать лицом к нему. Но прежде чем двинуться, игрок должен три раза оборотиться на месте. Когда игрок полагает, что дошел до гор.