

муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение «Детский сад №2» Пионерского
городского округа

Игровая карусель

картотека народных подвижных игр



Составила воспитатель:
Гижица Наталья Яковлевна.

2017 год

У БАБУШКИ МАЛАНЬИ

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

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий.

Дети идут по кругу и говорят слова:

*У Маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,*

(показывают жестами)

*Вот с такими глазами,
Вот с такими носами,
Вот с такими ушами,
Вот с такой головой,
Вот с такой бородой,
Все они сидели,
Друг на друга смотрели.
Делали вот так...*



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

КАПУСТА

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

Ход игры: Рисуетя круг – «огород». На середину круга складываются шапки, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой».

«Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

*Я на камушке сижу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.*



Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры : Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг.

Ход игры: Выбираются водящий, он стоит вне круга.

Играющие идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты расписные.

Раз, два, три – не воронь,

А беги, как огонь!



На последние слова водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, они вдвоем бегут в разные стороны, обегают круг. Кто первый займёт место тот и победитель. Оставшийся становится водящим. Игра повторяется.

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

ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Ход игры: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Дети говорят хором:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!*



Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», т. е. водит.

ДУДАРЬ

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

Ход игры: Дети становятся в круг, выбирают Дударя и взявшись за руки ходят по кругу напевая:

*Дударь дударь дударище,
Старый старый старичище.
Его во колоду,
Его во сырую,
Его во гнилую.*

Пропев песню спрашивают:

*Дударь, Дударь что болит?
- Нога болит (уши, рука спина, нос пятка соседа и т.д.)*

Все находящиеся в хороводе, берутся за больное место, которое произнес Дударь, либо за свое или же соседа, и снова идут по кругу напевая песню. Так продолжается 3 -4 раза, после чего на вопрос «*Что болит?*» *Дударь отвечает: «Здоров! Вас ловлю».*

Все разбегаются, а Дударь кого поймает, тот и становится его на место.



Я СИЖУ НА СТУЛЬЧИКЕ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу.

Ход игры: Играющие стоят в кругу. В середине ставятся два стульчика, спинками друг к другу. Из играющих выбираются мальчик и девочка, садятся на стульчики.

Все ведут хоровод и поют:

«Я сижу на стульчике,

Я сижу на крашенном.

Кто меня любит,

Тот и поцелует!

Раз, два, три! Смотри!»



Сидящие на стульях должны повернуться в одну сторону. Если они повернулись в одну сторону, то целуются, а если в разные стороны, то расходятся. Игра продолжается с новыми участниками.

КАТАЙ КАРАВАЙ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу.

Ход игры: Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

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



«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, то его место занимает другой участник.

МЕЛЬНИЦА

Цель игры: Развивать выдержку, умение действовать на сигнал, творческий подход к игре.

Ход игры: Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится.

При этом все поют:
*Мели, мели мельница,
Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!*



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

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Цель игры: Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

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

Все дети говорят:

*Ай, люди, ай, люди,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота!*



Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Дети – «ворота» говорят: *Золотые ворота*

*Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!*

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами.

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

КЛЮЧИ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Ход игры: Дети рисуют круги, расположенные по кругу. Выбирается водящий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Иди у ... (имя любого ребенка) попроси».

После этого все играющие стараются поменяться местами. Водящий тоже старается занять пустой кружок. Тот кому не досталось места, становится водящим.



ПОЧТА

Цель игры: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами.

Ход игры: Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- *Динь, динь, динь!*
- *Кто там?*
- *Почта!*
- *Откуда?*
- *Из города ...*
- *А что в городе делают?*



Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС

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

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

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.



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

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

ДЯДЮШКА ТРИФОН

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

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий.

Дети идут по кругу и говорят слова:

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



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

ЦЕПИ КОВАНЫЕ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению в две шеренги, беге.

Ход игры: Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м.

Одна шеренга детей кричит:

- *Цепи, цепи, разбейте нас!*
- *Кем из нас? – отвечает другая*
- *Стёпой! - отвечает первая*

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



КУРОЧКА - ХОХЛАТКА

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

Ход игры: Педагог изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять.

«Курица» говорит:

*Вышла курочка-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки.*

Квохчет курочка:

«Ко-ко, не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, он говорит:

*На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка...
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.*



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

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

БАБКА-ЁЖКА

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

Ход игры: Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело».

Вокруг неё дети водят хоровод и поют:

*Бабка Ёжка -
Костяная Ножка
С печки упала,
Ногу сломала,
А потом и говорит:
- У меня нога болит.*

*Пошла она на улицу,
Раздавила курицу.
Пошла на базар
Раздавила самовар.
Пошла на лужайку
Испугала зайку.*

После слов «у меня нога болит» Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Все разбегаются. К кому прикоснется — тот становится ведущим.



САЛКИ

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

Ход игры: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет.

На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит ***«Я - салка»***. Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: ***«Я — салка!»***. Игра повторяется.

Правила игры :

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



ПИРОГ

Цель игры: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

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

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

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

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.



СКАКАЛКА

Цель игры: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

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

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

Кто задел за скакалку, выбывает из игры.



РУЧЕЁК

Цель игры: Упражнять детей в ходьбе, развивать внимательность, умение играть в коллективе.

Ход игры: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.



У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

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

Ход игры: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают 2 круга.

1 круг – это берлога, 2 – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.*



После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей.

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

Медведь не может ловить детей за линией дома.

КУМУШКИ (УГОЛКИ)

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

Ход игры: 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.

Указания к проведению: 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.*



ДЕДУШКА РОЖОК

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

Ход игры: Дети по считалке выбирают Дедушку.

*По божьей росе,
По поповой полосе
Там шишки, орешки,
Медок, сахарок
Поди вон, дедушка Рожок!*

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

Дети: *Ах ты, дедушка Рожок,
На плече дыру прожѐг!*

Дедушка: *Кто меня боится?*

Дети: *Никто!*



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

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

ХЛОП, ХЛОП, УБЕГАЙ!

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

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

После слов ведущего:

*«Хлоп, хлоп, убегай,
Тебя кони стопчут»*

несколько игроков произносят:

*«А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь!»*

и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

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



КОРШУН

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Ход игры: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друга.

Игра начинается с диалога:

-Коршун, коршун, что с тобой?

- Я ботинки потерял.

- Эти? («курица», а в след за ней «цыплята»

-выставляют в сторону правую ногу.

- Да! –

-отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры.

Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»



ЖМУРКИ

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

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

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

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



БУБЕНЦЫ

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

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

Все дети говорят:

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



После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.

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

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

ЛЯГУШКИ НА БОЛОТЕ

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

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

*Вот с намкнувшей гнилушки
В воду прыгают лягушки.
Стали квакать из воды:
Ква-ке-ке, ква-ке-ке
Будет дождик на реке.*



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

ГУСИ

Цель игры: Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Ход игры: Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Варианты: БОЙ ПЕТУХОВ

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

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

Ход игры: Играющие выбирают водящего.

Все берут в руки по палочке и произносят:

*Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До летнего?*

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. **Водящий считает:** «Раз, два, три ... десять!». Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Варианты: Палку можно держать по-разному:

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

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

МОЛЧАНКА

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

Ход игры: *Перед началом игры все играющие произносят слова:*

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



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

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

ГОРШКИ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Ход игры: Играющие изображают горшки, все садятся в круг. Позади каждого сидящего («горшка») становится другой игрок - хозяин («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочередно подходит к каждому «торговцу», кладет руки на голову «горшка».

Водящий: *Нет ли продажных горшков?*

Хозяин: *Нет продажных.*

Водящий идет к другим хозяевам с тем же вопросом, пока не услышит утвердительный ответ.

Хозяин: *Купи, что дашь?*

Водящий: *Шильце, мыльце,
Белое белильце,
Белое полотенце.*

Хозяин: *Ладно, по рукам.*



Оба ударяют по рукам и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к «горшку», тот и становится хозяином, а опоздавший - водящий.

СОЛНЦЕ

Цель игры: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей построению в круг, хороводному движению.

Ход игры: В центре круга – «Солнце» (На голову ребенку надеть шапочку с изображением солнца).

Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.



Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «Солнце» догоняет детей.

ДУБОК

Цель игры: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей построению в круг, хороводному движению.

Ход игры: Дети, встав в хоровод, поют и, не разрывая рук, показывают движения.

У нас рос дубок.

Вот таков,

Вот таков!

Хоровод двигается по кругу. С последним словом хоровод останавливается.

Корень да его —

Вот так глубокий,

Вот этак глубокий!

Дети нагибаются, стараясь достать руками до пола.

Ветки да его —

Вот так высоки,

Вот этак высоки!

Руки поднимают вверх и покачивают ими.

Листья да его —

Вот так широки,

Вот этак широки!

Хоровод расходится, расширяется.

В этот хоровод можно играть и с водящим. Одного из детей выбирают «дубком». Он встает в центр хоровода. Вместе со всеми ребятами он показывает, какие у него листья, ветки и т.д. В конце «дубок» выбирает из хоровода нового водящего, а сам становится в хоровод. При этом, он может «присвоить» новому водящим имя другого дерева, например клена, ясеня. И тогда петь будут именно про это дерево.



ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Цель игры: Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Ход игры: Двое водящих получают имена – «луна» и «солнце». Они становятся лицом друг к другу и, соединив руки, поднимают их вверх, образуя воротца. Остальные играющие, взявшись за руки, проходят через эти ворота.

Игроки, изображающие эти ворота, поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз – прощается.

Второй раз – запрещается,

Ну, а в третий раз

Не пропустим вас! – (Опускают руки.)



Тот, кто оказался за воротами, остается у «луны» и «солнца». У него спрашивают, где он хотел бы остаться: у «луны» или у «солнца». Задержанный отвечает и становится за тем игроком, кого выбрал. Таким образом все распределяются: кто – к «солнцу», а кто к – «луне».

Когда все распределятся, команда «солнца» и команда «луны» устраивают перетягивание каната. Кто перетянет. Та команда и выиграла.

ДЕДУШКА ВОДЯНОЙ

Цель игры: Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве.

Ход игры: *Водяной выбирается по считалке:*

Раз, два, три, четыре, пять.

Я иду детей считать –

Водяного выбирать.

Раз, два, три –

Водяным будешь ты!

Дети становятся в круг.
«Водяной» – в центре круга
с завязанными глазами.

Дети идут по кругу со словами:

Дедушка Водяной!

Что сидишь ты под водой.

Выйди, выйди, хоть на час,

Угадай кого из нас!

После этих слов «Водяной» на ощупь определяет ребенка, стоящего перед ним. Угаданный ребенок становится «Водяным».



ЦАРЬ-ГОСУДАРЬ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Ход игры:

Дети становятся в круг. «Царь – государь» стоит за кругом.

Дети идут по кругу, приговаривая:

*Ой, ты, царь – государь,
Варена картошка!
Не догонишь, не поймаешь,
Мы тебе не кошка!*



На последних словах «царь – государь» дотрагивается до двух участников, стоящих рядом. Они разбегаются в разные стороны. Один из них должен занять место в кругу. Он становится ведущим. Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры. Игра повторяется, пока не останется три игрока.

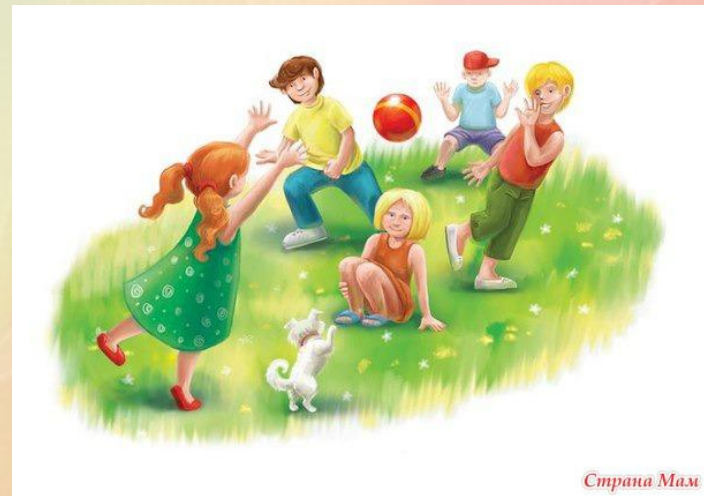
ПОДКИДЫ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Ход игры:

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:
*Оля, Коля, дуб зеленый
Ландыш белый, заяка серый
Брось!*

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



Страна Мам

ВЕРЁВКА

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, развивать внимание.

Ход игры: Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила:

1. Играющие должны веревку держать двумя руками.
2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.



МНОГО ТРОИХ, ХВАТИТ ДВОИХ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Ход игры: Дети встают парами лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встаёт впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой паре оказывается за ним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила:

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары.

Нарушивший это правило становится водящим.



ГОРЕЛКИ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу.

Ход игры: Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка.

Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,
Чтобы на погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.*

*Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь.*

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает в нем впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.



КАРУСЕЛЬ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Ход игры: В центре зала стоит ведущий. В поднятых руках он держит обруч с привязанными к нему ленточками. Дети стоят по кругу боком к центру, в руках у каждого конец ленточки.

1 вариант: *дети держаться за ленточки, медленно идут по кругу,*

произнося слова: *Еле-еле, еле-еле*

Завертелась карусели

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Легко бегут по кругу

Тише, тише, не бегите,

Карусель остановите.

Дети замедляют бег, останавливаются

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

2 вариант: *дети бегут по кругу под народную плясовую мелодию. С окончанием музыки каждый старается быстро подобрать конец ленточки. Ребенок, оставшийся без ленты, выбывает из игры.*



ДВА МОРОЗА

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

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос и говорят:

*Мы два брата молодые,
Два Мороза Удалые
Я Мороз-Красный нос,
Я Мороз – Синий нос,
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?*

Играющие отвечают:

*Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.*

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих.

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



КРАСКИ

Цель игры: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры: Играющие выбирают хозяина и покупателя– черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатель, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя.

Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

- Тук, тук!
- Кто пришел?
- Я черт с рогами, с горячими порогами,
С неба свалился, в горшок провалился!
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.

Если краска есть, хозяин говорит:

**Скачи на одной ножке по красной дорожке
Найди красные сапожки.**

Поноси, поноси

И назад принеси!

В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.



КОЛЕЧКО

Цель игры: развивать выдержку, ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры: Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

*Я по горенке иду,
Колечко несу!
Угадайте – ка, ребята,
Где золото упало?»*



Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

*Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдет!*

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

ДЕДУШКА МАЗАЙ

Цель игры: Развивать умение действовать в коллективе, творческий подход к игре.

Ход игры: Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая 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. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.



СОВА

Цель игры: Развивать выдержку, внимание, умение действовать на сигнал, творческий подход к игре.

Ход игры: Один из играющих изображает сову, остальные – мышей.

Сова выкрикивает: «Утро!» мыши начинают бегать, скакать.

Сова кричит: «День», мыши продолжают двигаться.

Затем сова говорит: «Вечер!», тогда мыши начинают ходить вокруг нее и петь:

*Ах, ты, совушка-сова,
Золотая голова,
Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?
Сова говорит «Ночь».*



При этом слове мыши мгновенно замирают. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и веселыми гримасами старается рассмешить. Тот, кто засмеется или сделает какое – либо движение, из игры выбывает. Тот, кто не рассмеется остается в игре.

МОЛЧАНКА

Цель игры: Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре.

Ход игры: Играющие выбирают ведущего, садятся вокруг него и поют:

*Кони, кони, мои кони,
Мы сидели на балконе,
Чаю пили, чашки мыли,
По – турецки говорили:
-Чаб – чаляби, чаб – чаляби.
Прилетели журавли
И сказали нам: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!*



Как только споют последнее слово, все замолкают. Водящий старается рассмешить каждого из детей – движениями, смешными гримасами. Если кто – то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего выполняют различные действия (поют, читают стихотворение и т.д.)

ЖМУРКИ

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

Ход игры: Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и

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

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убежать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: **«ОГОНЬ!»** . Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.



ПЕРСТЕНЬ

Цель игры: Развивать выдержку, ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

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

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

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

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



ЖАВОРОНОК

Цель игры: Развивать внимание, выдержку, ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, поют:

*В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.*



«Жаворонок» – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскаками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится «жаворонком». Игра повторяется.

Перечень игр

- ◆ Почта
- ◆ Горелки с платочком
- ◆ Цепи кованые
- ◆ У дядюшки Трифона
- ◆ У бабушки Маланьи
- ◆ Курочка-хохлатка
- ◆ Мороз – Красный нос
- ◆ Капуста
- ◆ Бабка Ёжка
- ◆ Салки
- ◆ Пирог
- ◆ Скакалка
- ◆ Ручеёк
- ◆ У медведя во бору
- ◆ Кумушки
- ◆ Лягушки на болоте
- ◆ Гуси
- ◆ Калечина-Малечина
- ◆ Молчанка 1
- ◆ Молчанка 2
- ◆ Горшки
- ◆ Солнце
- ◆ Заря-заряница
- ◆ Дубок



Перечень игр

- ◆ Хлоп, хлоп, убегай!
- ◆ Коршун
- ◆ Жмурки 1
- ◆ Жмурки 2
- ◆ Бубенцы
- ◆ Сова
- ◆ Карусель
- ◆ Дударь
- ◆ Мельница
- ◆ Много троих, хватит двоих
- ◆ Золотые ворота
- ◆ Дедушка Водяной
- ◆ Царь-государь
- ◆ Верёвка
- ◆ Подкиды
- ◆ Ключи
- ◆ Дедушка Рожок
- ◆ Золотые ворота
- ◆ Дедушка Мазай
- ◆ Два Мороза
- ◆ Горелки
- ◆ Краски
- ◆ Жаворонок
- ◆ Перстень



ЗАЗЫВАЛКИ НА ИГРУ

*Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую – не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!*

*1, 2, 3, 4, 5 –
Выходи 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 развлекать!*

*Приглашаю детвору
На весёлую игру
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.*

*Собирайся, народ,
Кто со мной играть*



ЗАЗЫВАЛКИ НА ИГРУ

*Эй, народ, веселей!
Поиграть беги скорей:
В прятки, салки и футбол,
Подбегай ко мне гурьбой!*

*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 –
Детвора, давай играть!
Не ленишься, улыбнитесь
И ко мне гурьбой стремитесь!*

*Первый, первый, я четвертый,
Я уже сейчас в полете,
Кто летит за мной скорей
Вместе будет веселей!*

*Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Всех принимаем
И не обижаем!*



СЧИТАЛКИ

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

*Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: «Как же быть?!»
Выходи! Тебе водить!*

*Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?
Раз, два, три -
Начинаешь водить ты!*

*Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем – водишь ты!*



*Конь ретивый
С длинной гривой.
Скачет, скачет по полям.
Тут и там! Тут и там!
Где проскачет он –
Выходи из круга вон!*

*Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире.
Чай пили, чашки били.
Потом денежки платили!
Кто не хочет платить
Тому и водить!*

СЧИТАЛКИ

*Раз, два, три, четыре, пять,
Негде зайчику скакать,
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами - щелк, щелк!
А мы спрячемся в кусты,
Прячься, зайчика, и ты.
Ты, волчище, погоди,
Как попрячемся - иди!*

*За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отпори.*



*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!*

*Начинается считалка:
На берёзу села галка,
Две вороны, воробей,
Три сороки, соловей.
Раз, два, три -
Ты из круга выходи!*

СЧИТАЛКИ

*Крутим прыгалки быстрее-
Выбегаем веселее.
Ты прыжки свои считай,
Зацепился - вылетай.*

*Пчёлы в поле полетели,
Зажужжали, загудели,
Сели пчёлы на цветы.
Мы играем - водишь ты.*

*За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отпори.*



*Катилась торба
С великого горба
В этой торбе:
Хлеб, соль, пшеница,
С кем желаешь поделиться?
Выбирай поскорей,
Не задерживай добрых
И мудрых людей.*

*Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
На диване ехал слон
Кто не верит - выйди вон!*

*Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.*

СЧИТАЛКИ

*За стеклянными дверями
Сидит мишка с пирогами.
- Мишка, Мишенька, дружок!
Сколько стоит пирожок?
- Пирожок-то по рублю,
Выходи, кого люблю!*

*Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз - два - три - четыре,
Мыши дернули за гири.
Тут раздался страшный звон -
Разбежались мыши вон!*

*Раз, два, три, четыре, пять,
Нам друзей не сосчитать.
А без друга в жизни туга,
Выходи скорей из круга.*

*Как на нашем сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
И тебе водить велели.*



*В огороде у Егора
Тыква, репа, помидоры.
В огороде у Ивана
Кабачки и баклажаны.
Ты посадишь патиссон,
Выходи из круга вон!*

*Вот лисичка, вот опёнок,
Сыроежка и маслёнок,
Белый, рыжик, груздь, чернушка,
Подберёзовик, волнушка.
Поищи-ка шампиньон,
Выходи из круга вон!*