

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад «Чайка» Нижнетурина городского округа

Картотека
подвижных игр
по нравственно-патриотическому
воспитанию
(для детей 5-7 лет)

Разработала: И.В. Кирсанова, воспитатель 1КК



2020 год, г. Нижняя Тура



«Бубенцы»

Цель игры: учить внимательно слушать текст, развитие ловкости, слуха, речи.

Ход игры: Дети встают в круг, на середину выходят двое – один с бубенцом или колокольчиком, другой «жмурка» с завязанными глазами.

Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.



«Охотник»

Цель игры: учить внимательно слушать текст; развивать диалогическую речь, ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: На свободном месте на прогулочной площадке стоит группа играющих – это дом. За несколько шагов от них – чем дальше, тем лучше – проведена черта или метка – это лес, где водятся разные звери. В этот лес отправляется охотник, останавливается и произносит слова:

- Я пойду в лес на охоту, я застрелю...

Здесь он делает шаг вперед и произносит:

- Зайца...

Делает второй шаг:

- Медведя...

Делает третий шаг:

- Волка... и т.д. и при каждом шаге называет какого-нибудь дикого зверя. Домашних животных называть нельзя: на них ведь не охотятся! Нельзя по два раза называть одного и того же зверя, а также птиц. Того, кто дошел до леса и с каждым шагом без запинки называл

разных зверей, считают победителем. А того, у кого «не хватило» зверей или кто два раза повторил название одного и того же зверя, дразнят:

-Ты охотник плохой,

Возвращайся домой!

«Мячик кверху»



Цель игры: развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции, умение внимательно слушать.

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

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова «Стой!» - продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегающие от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

«Звери, птицы, рыбы»



Цель игры: _____ развитие внимания, воображения, ритмичной выразительной речи, умение двигаться свободно, действовать сообща.

Ход игры: Все играющие садятся на лавки или на стулья, поставленные в ряд или вокруг стола (можно встать в круг). Водящий берет в руки какую-нибудь вещицу (например, платок, шарик, пуговицу, орех – все годится), передает эту вещицу своему соседу справа и говорит: - Вот птица. Что за птица? Сосед принимает вещицу и быстро отвечает: -Орел! С этими словами он передает вещицу своему соседу и сам говорит: -Вот птица. Что за птица? Воробей!- отвечает тот. Повторно передавая вещицу следующему со словами и т.д. Вещица («птица») может обойти круг и раз, и два, и три, и четыре: пока участники игры могут

называть птиц. Название одной и той же птицы во время игры нельзя повторять, каждый раз должна появляться новая. Можно называть рыб, зверей и насекомых.



«Дедушка-Рожок»



Цель игры: развитие внимания, речи; ориентироваться в пространстве, синхронизировать движения со словами.

Ход игры: Вначале игры выбирают дом и отводят туда водящего («дедушка-рожок») и вокруг него очерчивают круг на земле. Дедушка-рожок не смеет до поры до времени выходить из этого дома. Стоит, смотрит и помалкивает. А все другие игроки делятся на две равные команды, одна команда становится справа от дома дедушки, другая слева – это их дома. Каждая команда отмечает свой дом (чертой, длинной палкой, камушком). Место между этими двумя домами называется полем.

Дедушка-рожок глянет направо, глянет налево и крикнет: -Кто меня боится?

А все игроки ему в ответ: -Никто!. И только ответят «никто», сразу же станут перебегать из своего дома в другой через поле. Бегут и задорно поддразнивают вожака: Дедушка-рожок, съешь с горшком пирожок! Дедушка-рожок выскакивает из своего дома и ловит перебегающих игроков.



«Калачи»

Цель игры: развитие внимания, координации движений, активизировать речь, учить действовать в соответствии с правилами игры.

Ход игры: Дети становятся в три круга. Двигаются подскоками по кругу и при этом произносят слова:

Бай-качи-качи-качи!

Глянь-баранки, калачи!

С пылу, с жару из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры могут меняться местами в кругах.



«Лошадки»

Цель игры: развитие внимания, координации движений; учить действовать после сигнала, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя «Лошадки» бегут, высоко поднимая колени. На сигнал «Кучер» - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал несколько раз подряд.

«Колыбель»

Цель игры: Развитие коммуникативных навыков, чувства доверия к группе.

Ход игры: Дети встают вокруг расстеленного на полу одеяла. Ведущий упоминает детям о том, как в детстве их качали родители, и предлагает желающим покачаться на одеяле.

Один ребенок ложится на одеяло, а остальные берут одеяло, поднимают его и начинают раскачивать.

Делать это нужно согласованно. При раскачивании можно напевать спокойную песню.

Примерно через минуту по команде ведущего дети прекращают раскачивание и осторожно опускают одеяло на пол.

Рекомендации. Качают только тех, кто сам этого захотел. Ребенок решает, качается он с открытыми или с закрытыми глазами.

«Коршун и цыплята»

Цель игры: развитие внимания, координации движений, учить действовать после сигнала, ориентироваться в пространстве, бегать не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: С одной стороны зала положен шнур - за ним располагаются «цыплята» - это их «домик». Сбоку домика на стуле располагается «коршун» - водящий, которого назначает педагог. Дети - «цыплята» бегают по залу - «двору», присаживаются - «собирают зернышки», помахивают «крыльшками». По сигналу педагога: «Коршун, лети!» - «цыплята» убегают в «домик» (за шнур), а «коршун» пытается их поймать (дотронуться). При повторении игры роль коршуна выполняет другой ребенок (но не из числа пойманных).



«Горелки»

Цель игры: развитие речи, внимания, координации движений, учить действовать после сигнала.

Ход игры: Игроки становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо - Птички летят.

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги.

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.



«Кто дальше бросит?»

Цель игры: учить строиться друг за другом, действовать после сигнала, развивать ловкость, координацию движений.

Ход игры: Игроки выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

«Сосед, подними руку»

Цель игры: развитие внимания, координации движений, действовать в соответствии с правилами игры.

Ход игры: Игроки, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

«Дракон»

Цель игры: Формирование навыков общения, сплочение коллектива.

Ход игры: Игроки становятся в колонну, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».

Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в обеих ролях.

«Тополек»

Цель игры: развитие речи, внимания, ловкости; учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры: В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока - «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии. **Ведущий:**

«На Кубань пришла весна, распушила тополя!»

Тополиный пух кружится,

но на землю не ложится.

Дуйте ветры с кручи сильные, могучие!».

После этих слов налетают «ветры» и «уносят» (т.е. ловят) «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к «тополю». За чертой круга они недосягаемы. Пойманные пушинки становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.

«Прогулка по ручью»

Цель игры: Приобретение навыков совместных действий, сплочение группы, развитие внимания, ловкости.

Ход игры: Ведущий рисует мелом на полу две линии, которые обозначают извилистый ручеек.

Ширина его должна изменяться, но нужно следить, чтобы дети могли шагать вдоль «ручья», расставив ноги.

Дети отправляются в поход. Они выстраиваются друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину «ручья» в том месте, где начинается их путь, и медленно передвигаются вдоль «ручья», ступая по его берегам. Тот, кто «попал ногой в воду», встает в конец цепочки.



«Змейка»

Цель игры: Сплочение группы, развитие внимания, умения руководить и подчиняться.

Ход игры: Дети идут по комнате паровозиком, в затылок друг другу. Ведущий (он идет первым) обходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы и канавы, а все остальные повторяют за ним движения. По знаку педагога ведущий переходит в хвост паровозика, а следующий за ним становится новым ведущим.

Рекомендации. Желательно, чтобы в роли ведущего побывали все дети.

«Терпеливые руки»

Цель игры: Развитие внимания, координации движений рук и ног, согласованности действий в группе.

Инвентарь. Простыня с отверстием посередине, такого размера, чтобы сквозь него свободно проходил мяч, мячи.

Ход игры: Дети располагаются вокруг простыни (стоят или сидят на стульях), поднимают и натягивают ее. Ведущий кладет на простыню мячик и предлагает детям, изменяя наклон простыни, закатить мячик в отверстие.

Развитие игры. Можно усложнить задачу, положив несколько мячей.

«Хвост-Левка»

Цель игры: учить ходить друг за другом в контакте, не наталкиваясь друг на друга, развивать координацию движений, внимание.

Ход игры: Играющие берутся руками один за другого гуськом, передний берет в руки хвостину и, приговаривая: «Свисти Левка, шопоти Левка, поворачивайся», бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие. Отставшие-подгоняются хвостинкой.



«Бояре»

Цель игры: Развитие ловкости, общительности.

Ход игры: Две группы детей становятся рядами напротив друг друга. Берутся за руки и идут навстречу друг другу, потом назад. При этом поется такая песня:

Первые: «Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли».

Вторые: «Бояре, а зачем пришли, молодые, а зачем пришли?»

Первые: «Бояре, нам невесту выбирать, выбирать».

Вторые: «Бояре, а какая вам мила, вам мила?»

Первые: «Бояре, нам вот эта мила, нам мила» (указывают на кого-либо из противоположного ряда).

Выбранная невеста поворачивается к выбирающим спиной.

Вторые: «Бояре, она шалунья у нас».

Первые: «Бояре, а мы плеточкой ее».

Вторые: «Бояре, она плеточки боится».

Первые: «Бояре, а мы пряничком ее».

Вторые: «Бояре, у ней зубки болят».

Первые: «Бояре, а мы к доктору сведем».

Вторые: «Бояре, она доктора боится».

Так идет своеобразная торговля. Слова можно изменять, добавлять свои. Заканчивается игра так:

Первые: «Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда».

Невеста разбегается и старается разорвать ряд выбирающих, которые крепко держатся за руки. Если ее удержат, невеста переходит в ряд к выбирающим, а если нет — невеста возвращается к своим. Затем команды меняются ролями.

«Коники»

Цель игры: учить детей быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать после сигнала.

Ход игры: Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана наперегонки к плетню, на котором висит шляпа. На пути – препятствия: ров, вода и т.д. Победит тот, кто первый возьмет шляпу.



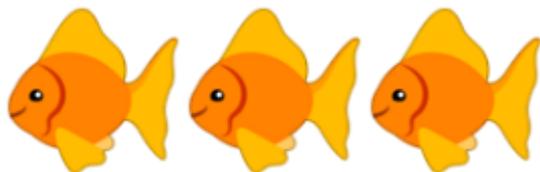
«Рыбаки и щучки»

Цель игры: Развитие внимания, ловкости, выразительной речи, учить двигаться по сигналу. Подготовка. Дети разучивают слова припевки и правила игры. Выбирают двоих водящих. Это рыбаки. Остальные дети — щучки.

Ход игры: Рыбаки берут друг друга за обе руки, поднимают руки вверх, образуя ворота, и напевают припевку:

щух-щух-щух-щух,

В нашей речке много щук,



Едет дедушка Назар,

Везет щучек на базар,

Славные щучки,

Купим по штучке,

А этих и так возьмем.

Остальные дети, взявшись за руки, идут цепочкой через ворота. С последними словами припевки рыбаки опускают руки. Попавшие в сеть, присоединяются к рыбакам. Они берутся за руки, и игра продолжается. Когда число рыбаков и щучек станет примерно равным, обе группы встают напротив друг друга. Рыбаки хором говорят: «Щучка, щучка, поймай меня за ручку!» Щучки бросаются на рыбаков и ловят их. Те, кого поймают последними, становятся новыми водящими, и игра продолжается.

«Сторожевые»

Цель игры: развитие ловкости, координации движений.

Ход игры: Нужны палки и резиновый мяч, положить обруч или вырыть ямку. Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие за кругом. Задача – загнать мяч в круг.

«Дударь»

Цель игры: Развитие ловкости, воображения, речи, повторение частей тела человека, учить синхронизации движений и слов текста.

Подготовка. Выбирается водящий — Дударь. Оговариваются границы игровой зоны.

Ход игры: Дети ходят вокруг Дударя и поют припевку:

Дударь, Дударь, Дудариче,

Старый, старый старичище,

Его под колоду, его под сырую, его под гнилую.

Пропев эти слова, дети спрашивают:

«Дударь, Дударь, что болит?» Дударь называет часть тела: рука, нос, колено и т. д. Он может сказать и так: «Макушка соседа». После этого все берутся за «больное» место, свое или соседа и продолжают водить хоровод вокруг Дударя, напевая ту же песню. Так продолжается несколько раз (3 — 5), до тех пор, пока Дударь не скажет: «Я здоров!». Тут все разбегаются, а Дударь начинает ловить детей.

Кого схватит или запятнает, тот становится новым водящим.

«Подсолнухи»

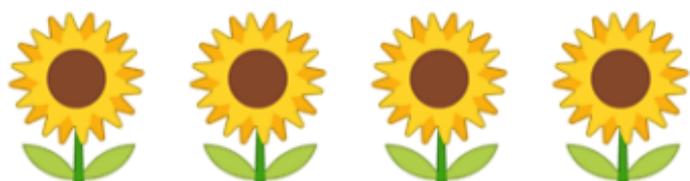
Цель игры: развитие внимания, ритмичной выразительной речи.

Ход игры: Игроки – подсолнухи стоят в несколько рядов. Один – земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

«Солнце светит, дождь идет,

Семечко растет, растет.

К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелек.
Небосвод весь обегая,
Солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай,
Перемены отгадай!»



«Чижик»

Цель игры: Развитие ловкости, памяти, общительности.

Подготовка. Дети разучивают слова песни и выбирают водящего — чижика.

Ход игры: Все играющие берутся за руки и становятся в круг. Чижик сидит на корточках в центре. Он подпрыгивает и взмахивает руками, как будто пытается взлететь. Дети ходят вокруг чижика и поют:

Чижик, чиж, милашечка,

Маленькая пташечка!

Мы тебя кормили,

Мы тебя поили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

Со словами «На ноги поставили», дети подходят к чижик, поднимают его и ставят на ноги. Затем дети отходят на свои места, пляшут и поют:

Ну-ка, ну-ка не стоять,

Надо русского плясать... (3 раза)

Затем дети перестают плясать и обращаются к чижик:

Мы плясали, мы устали,

Стали чижика просить.

Танцуй сколько хочешь,

Выбирай кого захочешь

(последние две строки — 2 раза).

На последних словах дети хлопают в ладоши, водящий подходит к кому-нибудь и кланяется. Тот, кому поклонился чижик, становится новым водящим.

«Звонок»

Цель игры: развивать координацию движений, память, слух, внимание, умение ориентироваться с закрытыми глазами, ловкость.

Ход игры: Составляется круг или замкнутая цепь; в круг входят двое играющих – один со звонком, а другой со жгутом. Последнему завязывают глаза, и он старается по звуку колокольчика настигнуть своего противника и ударить его жгутом. Цепь не позволяет играющим далеко расходиться.



«Кубанка» (шапка казака)

Цель игры: развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: Варианты игры:

1 вариант. Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней), тот побеждает.

2 вариант. По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать со своей головы тем, кто без кубанок свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т.е. у одного человека), игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.

3 вариант. Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла.

«Стадо»

Цель игры: развитие памяти, речи, учить быстро бегать, ориентироваться в пространстве.

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

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок!

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу «Волк» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.



«Мышка»

Цель игры: развивать координацию движений, быстроту реакции, внимание, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Число играющих пять, из которых четверо становятся по углам, а пятый, мышка, посередине выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его. Стоящие же по углам меняются местами. Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкой.

«Перетягивание»

Цель игры: развитие силы, умения двигаться сообща; сплочение коллектива.

Ход игры: Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

«Прыганье через шапку»

Цель игры: развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: Все играющие, кроме одного, который стоит в кругу, садятся на землю на некотором расстоянии друг от друга и перебрасывают шапку один другому, не соблюдая при этом никакого порядка (бросают вперед и назад). Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного к другому из бросающих, или должен вырвать ее из руки. Если это ему удастся, то он садится в круг, а его заменяет тот, у кого была отнята шапка, или кто не поймал ее, когда ему ее бросали, между тем, как ее схватил кто-либо из играющих.

На ровном месте один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз; остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот меняет сидящего, то есть становится сам «болван».



«Баба Яга»

Цель игры: активизировать речь детей; учить ориентироваться в пространстве, развивать координацию движений.

Ход игры: В центре стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ежка, костяная ножка, С печки упала, ножку сломала! А потом и говорит: «У меня нога болит!» Пошла на улицу - раздавила курицу, Пошла на базар - раздавила самовар, Вышла на лужайку - испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий перенесет в круг.

«Хлибчик»

Цель игры: учить бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать после сигнала, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий – хлибчик (хлебец) – становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит: - Пеку, пеку хлибчик!

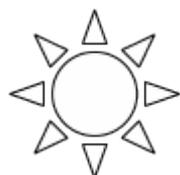
- А выпечешь?

- Выпеку!

-А убежишь?

- Посмотрю!

С этими словами дети бегают врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» - быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлибчиком. Игра повторяется.



«Мишень — корзинка»

Цель игры: развиваем ловкость, меткость, чувство ритма, внимание, координацию движений, учить действовать после сигнала.

Ход игры: Небольшую корзинку подвешивают к ветке дерева и раскачивают. 2-3 играющих встают за кругом, обозначенным на расстоянии 4-5 шагов от нее, стараются забросить в корзину какие-либо мелкие предметы — например, один - еловые шишки, второй — сосновые, и т.д. Когда корзина перестает раскачиваться, производится подсчет заброшенных предметов. Выигрывает тот, чьих предметов оказывается больше.

Правила: при метании нельзя заходить за круг; бросать в корзину по одному предмету любым способом.

«Заря -заряница»

Цель игры: развитие координации движений, быстроты реакции, активизация речи, умения внимательно слушать, уметь бегать, не пересекая круг.

Ход игры: Один игрок (ребенок или взрослый) держит шес, с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,

Казачка-девица

По полю ходила,

Ключи обронила.

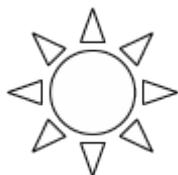
Ключи золотые,

Ленты голубые.

Раз, два - не воронь,

А беги, как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.



«Завивайся плетень»

Цель игры: развитие речи, координации движений, силы, ловкости.

Ход игры: Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15м. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

Хороводная игра «Просо сеяли»

Цель игры: координировать слова и движения в соответствии с текстом.

Ход игры: В игре принимают участие две группы: группа девушек и группа парней, которые выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 8 шагов.

Девушки на слова: «А мы просо сеяли, сеяли...» делают 4 шага вперед и два притопа. Затем, на слова: «Ой, дед Лада, сеяли, сеяли». Возвращаются на место.

Группа парней, повторяя движение девушек, поёт: «А мы просо вытопчем, вытопчем. Ой, дед Лада, вытопчем, вытопчем». Девушки, сменяя парней, поют: «Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей. Ой, дед Лада, 100 рублей, 100 рублей». Парни, сменяя девушек, продолжают песню: «Нам не надо 100 рублей, 100 рублей. А нам надо девицу, девицу красавицу». Девушки идут навстречу парней со словами: «Мы дадим вам девицу, девицу красавицу. Мы дадим вам кривую, вот такую косую».

Парни отвечают:

«Нам не надо кривую, нам не надо косую».

Один из парней остаётся на середине площадки, а парни продолжают петь:

«А мы возьмем любую, любую».

Парень выбирает себе девушку, кланяясь ей.

Шеренги девушек и парней соединяются.

«Колядки. Щедрые кубанские казаки»

Цель игры: приобщение к обрядовой культуре младшего поколения; развитие ритмичной выразительной речи.

Ход игры: Перед новогодними праздниками были распространены ритуальные обходы дворов – коляда, ходили с меланкой и с козой, в которых принимали участие и дети в возрасте от 6 до 14 лет. Варианты детских колядок не имели религиозного сюжета. Как правило, они носили характер требования одарить исполнителя и содержали мотивы угрозы в случае невыполнения этого требования. В качестве примера можно привести детскую игру-коляду:

«Коляд-коляд-колядин,
я у бабушки один,
у бабушки карие глазки,
подайте мне колбаски».

Дети получают за колядку сладости.

«Курень»

Цель игры: развивать память, внимание, учить бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под веселую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (крыша).

