|  |
| --- |
| **ВОРОН**  **Задачи:** Упражнять в ходьбе по кругу, учить детей двигаться в соответствии с содержанием текста. Уметь расширять и сужать круг.  **Описание:** Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)  **Дети идут по кругу и поют:****Ой, ребята, та-ра-ра!**  **На горе стоит гора,**  **А на той горе дубок,**  **А на дубе воронок.**  **Ворон в красных сапогах,**  **В позолоченных серьгах.**  **Черный ворон на дубу,**  **Он играет во трубу.**  **Труба точеная,**  **Позолоченная,**  **Труба ладная,**  **Песня складная.**  С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг. |
| **СОЛНЦЕ**  **Задачи:** действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.  **Описание:**  Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.  **Гори солнце ярче,**         **- Дети ходят**  **Лето будет жарче.**         **- по кругу.**  **Я зима теплее,**                **- Идут в центр**.  **А весна милее**                   **- Из центра обратно.**  **А зима теплее,**                  **- В центр.**  **А весна милее***.*                  **- Обратно.**  После слов «солнце» (ловишка) ловит детей. |
| **СОВА**  **Задачи:** развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать  выдержку, внимание. Проявлять творчество  .**Описание:**  Один из играющих изображает «сову», остальные  –мышей. Сова выкрикивает: **«Утро!»** Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: **«День!»**  Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «**Вечер!»** Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:  ***Ах ты, совушка - сова,***  ***Золотая голова.***  ***Что ты ночью не спишь,***  ***Всё на нас глядишь?***  Сова говорит: **«Ночь!»** При этом слове мыши  мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает. |
| **ЧУРИЛКИ**  **Задачи:** воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.  **Описание:**  Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:  ***Колокольцы, бубенцы,***  ***Раззвонились удальцы.***  ***Диги-диги-диги-дон,***  ***Отгадай, откуда звон?***  После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.  Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается. |
| **БАБА – ЯГА**  **Задачи:** продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.  **Описание:** Играющие выбирают Бабу – Ягу. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:  **Баба-Яга, костяная нога,              - Дети ходят**  **С печки упала, ногу сломала.          - по кругу.**  **Пошла в огород, испугала народ.   - Идут в центр.**  **Побежала в баньку,                    - Из круга обратно.**  **Испугала зайку.**  После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей. |
| **УГАДАЙ, КТО ЗОВЁТ?**  **Задачи:**  Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.  **Описание:** дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь».  Дети идут по кругу и поют:  **Медведь, медведь, мы к тебе пришли, Медведь» ходит**  **Мы к тебе пришли, медку принесли. вперевалочку.**  **Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают медведю мёду.Медведь, медведь, получай-ка мёд, Медведь «кушает» мед**  **Получай-ка мёд, угадай, кто зовёт?**  Медведь закрывает глаза. Взрослый  предлагает  (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь» старается угадать того, кто его позвал. |
| **ОБЕГИ КРУГ**  **Задачи:** учить двигаться спокойным шагом по кругу. Воспитывать внимание, выдержку.  **Описание:**  Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:**Водица, водица,**  **Студеная быстрица,**  **Обеги вокруг,**  **Напои наш луг!**  Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются  спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым. |
| **ВАСЬКА - КОТ**  **Описание:**  Из числа играющих выбирается «Кот Васька» и несколько детей «мышат». Все дети становятся в круг. «Кот Васька» выходит на середину круга, а дети – «мышки» - за кругом.  **Ходит Васька серенький, Дети идут по кругу вправо.**  **Хвост пушистый беленький, Васька – влево,**  **Ходит Васька кот.**  **Сядет, умывается, Дети сужают круг, смотрят,**  **Лапкой утирается, как Васька умывается.**  **Песенки поет. С окончанием куплета**  **Дом неслышно обойдет, расширяют круг.**  **Притаится Васька кот, Дети идут вправо,**  **Серых мышек ждет. кот – влево.**  Дети делают «ворота». Дети «мышки» бегают через «ворота», то в круг, то из круга, а «кот Васька» старается их поймать. |
| **КРУГИ**  **Задачи:** Цель: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.  **Описание:**  Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине по кругу и поют:  **Становися во кружок,**  **Отгадай, чей голосок.**  **До кого-нибудь коснись,**  **Отгадать поторопись.**  Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать.  Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим. |
| **ДЕДУШКА**  **Задачи:** совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.  **Описание:**  Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу и поют:  **Уж ты дедушка седой,**  **Что сидишь ты под водой?**  **Выглянь на минуточку.**  **Посмотри хоть чуточку.**  **Мы пришли к тебе на час,**  **Ну-ка, тронь попробуй нас.**  «Дедушка» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места. |
| **Подвижные игры**  **ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ**  **Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.  **Описание:** Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.  **Все 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. |
| **КОРШУН**  **Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.  **Описание:** 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 друг 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» |
| **ЦЕПИ КОВАННЫЕ**  **Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.  **Описание:** Две шеренги  детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. **Одна шеренга детей кричит:**  **- Цепи кованные, разбейте нас!**  **- Кем из нас? – отвечает другая  - Мишей! - 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. |
| **Хороводные игры**  **ХРОМАЯ ЛИСА**  **Задачи:**  Упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.  **Описание:**  Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении  признаков утомления.  **Правила:** Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге. |
| **СТРЕКОЗА**  **Задачи:**  Упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд, развивать умение действовать по сигналу.  **Описание:** Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем,  **Правила:** Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.  **Художественное слово:**  ***Попрыгунья Стрекоза***  ***Лето красное пропела;***  ***Оглянуться не успела,***  ***Как зима катит в глаза.*** *И.А. Крылов* |
| **ЖМУРКИ**  **Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.  **Описание:** 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 все-таки 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. |
| **МЕДВЕДЬ**  **Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.  **Описание:** Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т.е.«осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.  **Правила:** По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу. |
| **МАТУШКА – ВЕСНА**  **Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе , построению в круг.  **Описание:** Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.  **Все дети говорят:**    **Идет матушка-весна,**  **Отворяйте ворота. Первый март пришел, Всех детей провел; А за ним и апрель Отворил окно и дверь; А уж как пришел май - Сколько хочешь гуляй!**  Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.  **Правила:** Не размыкать цепочку. |
| **ЯСТРЕБ**  **Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, построению парами.  **Описание:** Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.  Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.  **Варианты:**  Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок , если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой. |
| **БУБЕНЦЫ**  **Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.  **Описание:** Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.  **Все дети говорят:**  ***Трынцы-брынцы, бубенцы,  Раззвонились удальцы: 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. |
| **МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС**  **Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.  **Описание:** 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. |
| **КУРОЧКА – ХОХЛАТКА**  **Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях.  **Описание:** 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, 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». |
| **СКАКАЛКА**  **Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.  **Описание:** 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 лён высок,**  **Прыгайте как можно выше.  Можно прыгать выше крыши**.  **Правила игры:** Кто задел за скакалку, выбывает из игры. |
| **САЛКИ НА ОДНОЙ НОГЕ**  **Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.  **Описание:** 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. |
| **РУЧЕЁК**  **Задачи:** Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.  **Описание:** 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.  **Варианты:**  В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кру­гу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук. |
| **ТКАЧИХА**  **Задачи:** Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.  **Описание:** Две шеренги, плотно переплетясь руками стоят напротив друг к другу лицом. Посереди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде **все начинают петь речитатив**:  **Я весёлая ткачиха, Ткать умею лихо, лихо.**  **Ай, лю-ли, ай, лю-ли,**  **Ткать умею лихо, лихо!**  Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку« (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.  **Правила игры:** «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга. |
| **ЛЕТИТ – НЕ ЛЕТИТ**  **Задачи:** Развивать, выдержку. Упражнять детей в прыжках на двух ногах, беге в различных направлениях.  **Описание:** Все становятся в круг.  **Тара – бара, домой пора —  Ребят кормить, телят поить,  Коров доить, тебе водить!**  Выбирается ведущий.  Ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д.  и при назывании летающего объекта все игроки подпрыгивают. Если назван объект нелетающий, они стоят на месте.  **Правила игры:** Прыгать можно только если назван летающий объект.  **Варианты:** вместо прыжков можно использовать бег. А можно чередовать. |
| **МОЛЧАНКА**  **Задачи:** Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.  **Описание:** Перед началом игры **все играющие произносят распевалку: 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 потешками, 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. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.  **Правила игры**. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные. |
| **Русские народные игры** |