Картотека народных игр

«Жмурки»

Цель: учить внимательно слушать текст; развивать координацию в пространстве.

Ход игры: Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

 - Кот, кот, на чем стоишь?

- На мосту.

- Что в руках?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

 «Зимующие и перелетные птицы»

Цель: развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

Ход игры: Дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами:

Птички летают, зерна собирают.

Маленькие птички, птички-невелички».

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

 «Пчелки и ласточка»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие дети-«пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают):

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка: - Ласточка летает, пчелок поймает.

Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

 «Жмурки с колокольчиком»

Цель: развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Ход игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удается поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются ролями.

 «Картошка»

Цель: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры: Игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения сидя, игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или не надоест.

 «Снежная баба»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: Выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая,

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

 «Капуста»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры: Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с капустой и говорит:

Я на камешке сижу, мелки колышки тешу,

Мелки колышки тешу, огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли, в огород не прибегали

Волки и синицы, бобры и куницы,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает.

«Салки»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».

«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

«Прятки»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов, один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.

Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.

Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.

Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

«Гуси»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры:На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».

В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

«Горелки»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.

Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

«У медведя во бору»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.

За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.

Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.

Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей.

Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

«Аленушка и Иванушка»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга.

Играющие встают в круг и берутся за руки.

Иванушка должен поймать Аленушку.

Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения водящих комичны и иногда неожиданны.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

«Казаки-разбойники»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры:

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.

У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.

Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.

Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.

По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

«Удочка»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

«Кошки-мышки»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры:

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

 «Пол, нос,потолок»

Цель: развивать внимание, быстроту реакции.

Ход игры:

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол».

Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок».

Делайте это не торопясь.

Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы.

Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.

Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос».

Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа.

В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

«Достань яблоко»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры:

Для игры необходим большой таз с водой.

В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

Поскольку дети почти наверняка расплескают воду и забрызгаются сами во время игры, лучше проводить ее на улице, а детей одеть в что-то, что не линяет и не промокает.

«Брось предмет в цель»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры:

Это достаточно старая игра, в ней используется по традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели.

Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом.

Дети по очереди становятся но колени на стул и пытаются забросить небольшой предмет (который вы выберите для игры) в коробку или корзину.

Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину, победил.

Если в игре используются конфеты, ребенок в конце игры забирает все, что попало в корзину, в качестве приза.

«Утки и гуси»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры:

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу.

Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».

Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.

Если ведущему это удается, в следующем кону водит «гусь».

«Отыщи пуговицу»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

В качестве подготовки к игре возьмите пуговицу, проденьте в нее леску или проволоку и сделайте кольцо такой величины, чтобы дети могли сесть вокруг этого кольца и взяться за него руками.

Один из игроков – ведущий, он находится вне круга.

По сигналу дети начинают передавать друг другу пуговицу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент.

Кого поймают с пуговицей в руке – тот водит в следующем кону.

«Ха-ха-ха»

Цель: развивать внимание, выжержку .

Ход игры:

Это очень простая игра, и, что самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.

Дети садятся или становятся в круг, и один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!».

Следующий говорит: «Ха-ха!», третий – «Ха-ха-ха!», и так далее.

Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется – выбывает из игры.

Игра продолжается, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них).

Кто засмеется последним – победил.

«Попади в шляпу»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

Существует много вариантов этой игры.

Раздайте детям пять игральных карт, орешков в скорлупе, соломинок для питья воды и т. д. и попросите их попасть этими предметами в шляпу, стоя на определенном расстоянии от мишени.

«Чем меньше, тем больше»

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры:

На полу чертят из одного центра три круга диаметром в 1, 2 и 3 шага.

В кругах пишут числа 10, 5 и 3; чем меньше круг, тем больше число.

Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают спичечную коробку и завязывают глаза, подложив под повязку полоску чистой бумаги.

Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно.

Остановившись, он кладет коробку на пол и снимает с глаз повязку.

Каким числом обозначен круг, в который положена коробка, столько очков засчитывается играющему.

Коробка может оказаться на черте между кругами, тогда выигрыш приравнивается к меньшему из двух чисел.

Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и положит коробку за пределами кругов, с его счета сбрасывается 5 очков.

Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он положит коробку.

При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое большее того числа, которым обозначен круг; если же играющий ошибется и положит коробку не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

Шапка-невидимка

Цель: развивать внимание, выдержку, быстроту реакции.

Ход игры:

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится.

Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.

Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры.

Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко.

Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.

Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

«Горячий картофель»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры:

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч.

Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза.

Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка).

Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!»

Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры.

Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

Русская народная хороводная игра «Каравай»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры:

Наверно, самая знаменитая хороводная игра в России! Она является чуть ли не обязательным атрибутом любого дня рождения детей с года и до окончания начальной школы. Такой русский аналог американского «Happy birthday!». Хоровод очень простой. Все встают в круг и берутся за руки. Именинник встает в центр хоровода. Хоровод начинает двигаться по кругу в сопровождении слов:

Как на … именины (называют имя ребенка-именинника)

Испекли мы Каравай.

Вот такой вышины! (руки поднимают как можно выше)

Вот такой нижины! (присаживаются на корточки, руки практически кладут на пол)

Вот такой ширины! (расходятся в стороны, стараясь сделать хоровод как можно большего диаметра)

Вот такой ужины! (хоровод сходится, сжимается, подходит вплотную к имениннику)

Каравай, каравай, кого любишь выбирай! (хоровод приходит к своему «нормальному» размеру и останавливается)

Именинник говорит: Я люблю, конечно всех,

Но вот … больше всех! (называет имя выбранного ребенка, берет его за руку и ведет в центр хоровода)

Теперь именинник становится в хоровод, а выбранный им ребенок становится «именинником».

Русская народная хороводная игра «Пузырь»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры:

Эта игра очень веселая и динамичная. Дети играют в нее с удовольствием. Ребята берутся за руки, образуют круг. Перед началом игры хоровод сходится как можно ближе к центру. Пузырь сдут. Далее «надувают» пузырь, т.е. расходятся в стороны, стараясь сделать хоровод максимально большим. Хоровод-пузырь «надувается» до тех пор, пока кто-то из участников хоровода не выдержав напряжения, не отпустит руки. Значит, пузырь «лопнул». Игра сопровождается следующим текстом:

Надувайся, пузырь,

Надувайся велик!

Раздувайся, держись,

Да не рвись!

Русская народная хороводная игра «Дубок»

Цель: развивать двигательные навыки

Ход игры:

Этот хоровод костромской губернии. Дети, встав в хоровод, поют (или ритмично приговаривают) о дубке 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 глубок,

Вот этак глубок!

(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)

Вместо дубка можно взять любое другое дерево – сосну, клен и т.д.

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 водящих, а сами становятся в хоровод. При этом, он может «присвоить» новому водящим имя другого дерева, например клена, рябины. И тогда петь будут именно про это дерево.

 «У Маланьи…»

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры:Вначале главную роль выполняет воспитатель. Он предлагает детям поиграть в очень веселую игру-хоровод. При этом предупреждает, что хоровод ребята будут вести самостоятельно. Дети берутся за руки, а взрослый становится в круг и начинает напевать песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

Правила игры.

1. Тот, кто стоит в центре хоровода, должен сам придумать, как изобразить детей бабушки Маланьи.

2. Разрешается показывать любые движения, но кривляться или дурачиться нельзя.

3. Все участники хоровода повторяют движения ведущего.

Слова Движения

У Маланьи, у старушки

Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей.

Дети движутся по кругу в одну сторону, держась за руки.

С такими глазами,

С такими ушами,

С такими носами,

С такими усами,

С такой головой,

С такой бородой...

Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые глаза» и «большой нос» и т.п.

Ничего не ели,

Целый день сидели,

На нее (на него) глядели,

Делали вот так...

Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок. Повторяют за ведущим любое смешное движение.

Движения, которые дети повторяют за взрослым, должны быть разнообразными: можно, например, погрозить шутливо пальцем, сделать рожки, помахать рукой, попрыгать, поплясать, покружиться, поклониться, похлопать в ладоши, заложить руки за спину, покачаться на двух ногах и т.д. Они могут сопровождаться звуками или возгласами.

Есть лишь одно ограничение в этой игре: все движения должны быть эстетичными. Нельзя допускать кривлянья детей. Каждое движение должно повторяться несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры. Только после того, как воспитатель даст детям несколько примеров выполнения роли ведущего, он предлагает кому-нибудь из детей занять это место и попытаться развеселить всех участников игры.

 «Заря заряница»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной. Водящий – заря ходит за спиной игроков в кругу с лентой или платочком и говорит:

Заря-заряница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила.

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые –

За водой пошла!

С последними словами заря осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, берёт ленту, и оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто добежал первым становится на свободное место в кругу. Тот, кто остался без места становится зарёй и игра повторяется.

Бегущие не должны пересекать круг, играющие в кругу не оборачиваются, пока заря выбирает, кому положить на плечо платочек.

«Гори ясно»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры: Дети идут по кругу, в середине в платочком стоит водящий.

Поют: — Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Глянь на небо, птички летят, колокольчики зенят.

Раз, два не воронь, беги как огонь.

Водящий останавливается с платком возле 2 участников, с окончанием песни дети оббегают круг, кто первый возьмёт платок, становится водящим.

« Сиди, сиди Яша…»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры: Дети стоят в кругу, в центре сидит водящий «Яша» с закрытыми глазами. Дети идут по кругу и поют:

Сидит, сидит Яша, под ореховым кустом.

Грызёт, грызёт Яша орешки калёные, ядра золочёные.

Чок, чок, пятачок, вставай, Яшенька дружок.

Где твоя невеста? В чём она одета?

Как её зовут? И откуда привезут?

«Яша» с закрытыми глазами идёт вперед и натыкается на ребят, стоящих в кругу. Выбирает «невесту» и открывает глаза.

«Дубок»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры: Этот хоровод костромской губернии. Дети, встав в хоровод, поют (или ритмично приговаривают) о дубке 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 глубок,

Вот этак глубок!

(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)

Вместо дубка можно взять любое другое дерево – сосну, клен и т.д.

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 водящих, а сами становятся в хоровод. При этом, он может «присвоить» новому водящим имя другого дерева, например клена, рябины. И тогда петь будут именно про это дерево.

«Зайка»

Цель:учить внимательно слушать текст; развивать координацию в пространстве.

Ход игры: Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой? Ты сидишь совсем больной. Ты вставай, вставай, скачи! Вот морковку получи! (2 раза) Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

«Курица и цыплята»

Цель: развивать двигательные навыки;

Ход игры: Дети под руководством педагога в одном конце игровой комнаты расставляют стульчики. Число стульев должно соответствовать числу участников игры. Выбирается водящий-кошка. Педагог выступает в роли мамы-курицы. Остальные участники – её дети-цыплятки.Мама-курица предлагает всем своим цыпляткам взяться за руки. Вместе они идут по кругу и произносят следующие слова:

Вышла курица-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки,

Квохчет курица: ко-ко,

Не ходите далеко.

Курица и цыплята постепенно приближаются к кошке, сидящей на отдельном стульчике.

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

После этих слов цыплята разбегаются, стараясь каждый занять свой стульчик. Мама-курица волнуется за них, размахивая руками-крыльями. Пойманный цыплёнок становится кошкой. Игра возобновляется сначала.