

Картоотека

фольклорных

народных игр

Разработала:
инструктор
по физической культуре
Гойколова И.В.



СОДЕРЖАНИЕ

№	Тема недели	Игра	Страница
сентябрь			
1	Я вырасту здоровым	Мы веселые ребята	4
2	Игрушки	Чурилки	5
3	Огород. Овощи.	Репка	6
		Капустка	6
октябрь			
4	Сад. Фрукты.	Я садовником родился	7
5	Осень. Признаки осени. Деревья осенью.	Дятел	8
		Золото	8
6	Лес. Грибы и ягоды.	Как то мы в лесу гуляли	9
ноябрь			
7	Россия –родина моя.	Царь - государь	10
8	Одежда.	Тимербай (татарская нар игра)	11
9	Обувь.	Сапожок	12
		Сапожник	12
10	Мебель.	Медный. (башкирская игра)	13
11	Посуда.	Русский самовар	14
декабрь			
12	Зима. Зимующие птицы.	Совушка, сова.	15
		Баба снежная	16
13	Домашние животные зимой.	Барашек серенький	17
		Лохматый пес	17
14	Дикие животные зимой.	Хитрая лиса	18
15	Новый год.	Два мороза	19
		Снежинки, ветер и мороз	20

январь			
16	Грузовой и пассажирский транспорт.	Машины	21
17	Профессии на транспорте.	Хлоп, хлоп, убегай.	22
февраль			
18	Почта.	Почта	23
19	Ателье. Закройщица.	Иголка, нитка, узелок	24
20	Наша армия.	Всадники	25
21	Стройка. Профессии строителей.	Хлопушки (Татарская нар игра)	26
март			
22	Весна. Приметы весны.	Горелки	27
23	Мамин праздник.	Серый волк	28
24	Пресноводные и аквариумные рыбы.	Водяной	29
25	Растения.	Солнце	30
апрель			
26	Птицы прилетели.	Селезень и утка	31
27	Космос.	Космонавты	32
28	Весенние работы на селе.	Золотые ворота	33
29	Откуда хлеб пришел?	Мельница	34
май			
30	Наш город.	У бабушки Маланьи	35
31	Правила дорожного движения.	Сигналы светофора	36
32	Лето. Насекомые.	Пчелы	37
33	Лето. Цветы на лугу.	Жмурки	38

Тема: «Я вырасту здоровым»

«Мы веселые ребята»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас поймать!

Раз, два, три лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию.

Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении. После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

Тема: «Игрушки»

«Чурилки»

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость и быстроту.

Ход игры:

Играющие, выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы.
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.

Тема: «Огород. Овощи»

«Репка»

Дети встают в круг, в центре сидит ребенок «репка». Дети идут вокруг него и приговаривают:

Репка – репка, репонька

В землю засела крепко.

На грядке сидит, на всех глядит.

Пошли детки – вытянули репку.

На ноги поставили, танцевать заставили.

Танцуй веселей, своих ножек не жалей!

А теперь не зевай, покружиться приглашай!

«Репка» приглашает любого ребенка и взяв его за обе руки, начинает с ним кружиться.

«Капустка»

Все берутся за руки, начинают петь песню:

Ах, капустка, рассадка моя,

только милому досадка одна.

Ах, капустка, легко стелется –

двое ходят – третий сердится.

Ах, капустка, золотой корешок,

а мой милый – золотой женишок!

Со словами: Вейся, вейся, завивайся круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и все начинают, как спираль закручиваться вокруг одного из концов (где нет ведущего).

Затем со словами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручивать спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).

Тема: «Сад. Фрукты»

«Я садовником родился»

Водящий в центре круга.

Я садовником (огородником) родился

Не на шутку рассердился,

Овощи все мне надоели, кроме...картошки

Ребенок выбравшие картошку:

Я здесь! Они становятся спиной друг другу

Все: 1,2,3 беги (бегут навстречу друг другу)

Кто первый добежит тот и водящий.

Тема: «Осень. Признаки осени. Деревья»

«Дятел»

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

Ходит дятел по пашнице,
Ищет зернышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук,
Раздается в лесу стук.
Тук-тук-тук!

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

«Золото»

Дети становятся в круг, один ребенок присаживается в середине на корточки и закрывает глаза. Дети протягивают в центр одну руку, раскрыв ладонь, а ведущий со словами:

Гуси-лебеди летели
Они золото теряли
А ребята прибежали
И золото собирали

Одному из детей кладут в руку «золото». Дети сжимают руку в кулак и быстро переворачивают его. Сидящий в центре круга встает и старается угадать у кого в руке «золото». Все громко считают до трех. Если ведущий не угадал, то ребенок со словами «Вот золото!» убегает, а тот его догоняет.

Тема: «Лес. Грибы, ягоды»

«Как – то мы в лесу гуляли»

Выбирается «медведь» который садится в круг. Дети идут по кругу и говорят слова:

Как – то мы в лесу гуляли

И медведя повстречали

Он под елкою лежит, растянулся и храпит

Мы вокруг него ходили,

Косолапого будили

Ну-ка мишенька вставай

И скорей на догоняй.

После последних слов «медведь» встает и догоняет детей.

Тема: «Россия – родина моя»

«Царь – государь»

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.

Тема: «Одежда»

«Тимербай» (татарская народная игра)

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашатались, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

Тема: «Обувь»

«Сапожок»

Цель: выразительно передавать содержание музыки.

Самостоятельно начинать движение после вступления. Быстро реагировать на смену регистра, сменой движений. Упражнять в подскоках, легком беге и простом шаге. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские, доброжелательные взаимоотношения.

Ход игры: Играющие стоят в кругу, в разных местах которого выбирают 5-6 детей. Им дают цветные платочки. Все стоят в общем кругу. Дети идут по кругу и поют:

Скок, скок сапожок,
Выходи на лужок,
То прыжком, то бочком,
Топай, топай каблучком!

Останавливаются. Дети с платочками выходят в середину круга, двигаются внутри него легким подскоком. Стоящие по кругу хлопают в ладоши.

«Сапожник»

Ведущий-сапожник сидит на стуле в центре хоровода и стучит кулаком об кулак. Происходит диалог (пение):

- Дети, дети, вы куда идёте?
- Ой, сапожник, мы идём на площадь.
- Дети, дети, башмаки порвёте!
- Ой, сапожник, ты их залатаешь!
- Дети, дети, кто же мне заплатит?
- Ой, сапожник, тот, кого поймаешь!

Дети разбегаются, сапожник их ловит. Пойманный становится сапожником.

Тема: «Мебель»

«Медный» (башкирская народная игра)

(Бакыр букэн).

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

Тема: «Посуда»

«Русский самовар»

Жил, поживал самовар.
Самовар!
Был он не молод, не стар.
Самовар!
Он на работе кипел.
Самовар!
Песню такую он пел.

Пых-пых, тумба-тумба самовар.
Тумба-тумба-тумба-тумба
Русский самовар.

Пусть неуклюж он на вид.
Самовар!
Но на Руси знаменит.
Самовар!
Чайник с почтеньем большим.
Самовар!
Робко стоит перед ним.

Всем он приносит тепло.
Самовар!
Много воды утекло.
Самовар!
Медью сверкают бока.
Самовар!
Топают через века.
Самовар!

Тема: «Зима. Зимующие птицы»

«Совушка - сова»

Один из играющих изображает сову, остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» и тут же 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.

«Баба снежная»

По считалке выбирается «Снежная баба»:

Бабу снежную лепили.
Во дворе поставили.
Поиграть мы с ней решили,
И водить заставили.
Раз, два, три, «Баба снежная», води!

«Баба снежная» становится в отведенное место.

Дети крадутся к ней, напевая (на мотив «Ах вы, сени, мои сени...») слова:

Баба снежная сидит,
Утром дремлет, днями спит,
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет!

(Если роль ведущего выпала на мальчика, то называем его «Дед снежный».)

После этих слов ведущий «замораживает» детей. Тех, кого он заморозил, остаются на месте. После окончания игры, подсчитываются пойманные дети.

Тема: «Домашние животные зимой»
«Барашек серенький»

Дети становятся в круг. Идут по кругу, проговаривая слова:

Барашеньки – крутороженьки

По лесам ходили,

По лугам бродили,

На скрипочке играли,

Ваню потешали: (Делают движения по тексту.)

- Ваня, Ваня – простота!

Купил лошадь без хвоста!

Сел задом – наперед

И поехал в огород! (Дети дразнят Ваню.)

После этих слов. Дети разбегаются, а «Ваня» их ловит. (Если девочка – ведущая, то называем ее «Маня».)

«Лохматый пес»

Выбирается пес на голову одевается шапочка, садится на корточки. Дети двигаются к нему с противоположного конца зала:

Вот лежит лохматый пес

В лапы свой уткнувши нос

Тихо, мирно он лежит

Не то дремлет, не то спит,

Подойдем к нему разбудим!

И посмотрим что же будет?

После последних слов дети разбегаются а пес старается их поймать.

Тема: «Дикие животные зимой»

«Хитрая лиса»

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность.
Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче

«Хитрая лиса, где ты?».

При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь».

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

Тема: «Новый год»

«Два мороза»

Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят:

«Мы два брата молодые, два мороза удалые.

Я - Мороз Красный Нос.

Я - Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?»

Все играющие отвечают:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой.

Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

Варианты: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

«Снежинки, ветер и мороз»

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных.

Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,

Словно белые пушинки

На дороги, на поля.

Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

Тема: «Грузовой и пассажирский транспорт»

«Машины»

На улице нашей *(Дети двигаются из одного конца группы в другой, держа в руках воображаемый руль)*

Машины, машины,

Машины малютки,

Машины большие. *(Сделав разворот, двигаются в другую сторону)*

Спешат грузовые,

Фырчат легковые.

Торопятся, мчатся,

Как будто живые.

Эй, машины, полный ход, *(Когда все «машины проехали», один из детей — пешеход, «переходя улицу», произносит эти слова. Пешеходы — все дети по очереди)*

Я — примерный пешеход:

Торопиться не люблю,

Вам дорогу уступлю.

Тема: «Профессии на транспорте»

«Хлоп, хлоп, убегай!»

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

— Хлоп, хлоп, убегай!
Тебя кони стопчут.

— А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь —

несколько игроков 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.

Тема: «Почта»

«Почта»

По кругу раскладываются обручи – адреса доставки почты (названия населённых пунктов и близлежащих городов). Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах – игроки-адресаты. Воспитатель объявляет: «Почта идёт из Москвы в Петербург» (или какие-нибудь другие города). Игроки, чьи города названы, должны быстро поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если ему это удастся, то оставшийся без места игрок становится почтальоном. Если почтальону долго не удастся занять свободное место, то воспитатель может объявить: «Почта идёт во все города», тогда все дети меняются друг с другом местами.

Тема: «Ателье»

«Иголка, нитка и узелок»

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали,

вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

Тема: «Наша армия»

«Всадники»

Образ коня — это образ несущейся через века идеи, это знания, традиции предков,

мощь веры и одухотворенности. Это может быть конь Добрыни Никитича,

Ильи Муромца. Конь своими движениями отражает посылки всадника,

почувствовать их помогает музыка, здесь же оттачивается техника галопа.

Ход игры: Дети стоят по широкому кругу с подчеркнута прямой осанкой.

И.п. — держа «повод» обеими руками или только левой рукой.

Такты 1–2 (вступление): «кони бьют копытами», «всадники сдерживают коней, натягивая повод».

Такты 3–10: «всадники» скачут галопом. На последнем аккорде, «натянув повод, останавливают коней на всем скаку».

Тема: «Стройка»

«Хлопушки» (татарская народная игра)

(Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного

из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп – сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим. Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Тема: «Весна. Приметы весны»

"Горелки"

Задачи: упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

Описание: В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки.

Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

Тема: «Мамин праздник»

«Серый волк» (татарская народная игра)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

Вы, друзья, куда спешите?

В лес дремучий мы идем.

Что вы делать там хотите?

Там малины наберем.

Вам зачем малина, дети?

Мы варенье приготовим.

Если волк в лесу вас встретит?

Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собрать,

А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово – туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

Тема: «Пресноводные и аквариумные рыбы»

«Водяной»

Цель: совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.

Ход игры: Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу.

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.

«Водяной» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места.

Тема: «Растения»

«Солнце»

Цель: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Ход игры: дети стоят по кругу. В центре «солнце» ребенок.

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.

Тема: «Птицы прилетели»

«Селезень и утка»

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял

Молодой утку загонял:

«Ходи, утица, домой,

Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки-мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

Тема: «Космос»

«Космонавты»

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты	На такую полетим!
Для прогулок по планетам.	Но в игре один секрет:
На какую захотим,	Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

Тема: «Весенние работы на селе»

«Золотые ворота»

Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,
Отворяй-ка ворота.
Первый март пришел –
Всех детей привел.
А за ним и апрель –
Отворил окно и дверь.
А уж как пришел май –
Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна
По полям, лесам одна
Первый раз прощается,
Другой раз запрещается
А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар .
образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

Тема: «Откуда хлеб пришел?»

«Мельница»

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.

Тема: «Наш город»

«Бабушка Маланья»

Цель: Соотнести слово и выразительное движение рук, пальцев, мимики.

Организация: Все образуют хоровод, ведущий встает в середину. Все идут по кругу и поют:

У МАЛАНЬИ, У СТАРУШКИ
ЖИЛИ В МАЛЕНЬКОЙ ИЗБУШКЕ
СЕМЬ СЫНОВЕЙ,
ВСЕ БЕЗ БРОВЕЙ,- останавливаются.
ВОТ С ТАКИМИ УШАМИ,
ВОТ С ТАКИМИ ГЛАЗАМИ,
ВОТ С ТАКОЙ ГОЛОВОЙ,
ВОТ С ТАКОЙ БОРОДОЙ

Слова сопровождаются выразительными движениями: об ушах - руки в стороны; о глазах - приставляем к глазам согнутые в колечко большой и указательный пальцы; о голове - руки смыкаются над головой, образуя полукруг; о бороде - движения рук от подбородка вниз с наклоном туловища.

НИЧЕГО НЕ ЕЛИ
НА НЕЕ ГЛЯДЕЛИ
ДЕЛАЛИ ВОТ ТАК!

Присаживаются на корточки. руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое -нибудь движение, а все ему подражают. Движение обозначается словом. Можно импровизировать дальше. У сыновей показывать - ноги, носы, губы и т. д. а движения усложнять от одного до 3 - 4.

Тема: «Правила дорожного движения»

«Сигналы светофора»

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «пешеход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,

Значит, двигаться... (опасно).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь...» (открыт).

Желтый свет – предупреждение –

Жди сигнала для... (движенья).

Затем воспитатель объясняет правила игры:

- Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

Тема: «Насекомые»

«Пчелы»

Дети делятся поровну на две команды «Пчелы и цветы», говорят:

Пчелки, пчелки, поверху летают,

Жальца жарко к цветам прилипают,

Серые, малые – медок собирают!

Крылышки алые, в колоду таскают!

Пчелы начинают ловить цветы. Пчела, поймавшая цветок, говорит «замри» и цветок стоит на месте, не двигаясь.

Когда пчелы переловят все цветы, то меняются с ними ролями и игра продолжается.

Тема: «Цветы на лугу»

«Жмурки»

С помощью считалочки выбирается водящий. Остальные игроки его раскручивают, приговаривая:

Кот, кот, где стоишь?

- На мосту.

- Что пьешь?

- Пиво, квас

- Лови мышек, а не нас!

Другой вариант:

- Где ты стоишь?

- Во дворе.

- Что ты пьешь?

- Квас.

- Ищи три года нас!

Или просто:

Апапас, Апанас

Лови кошек, а не нас!

После этого все игроки разбегаются в разные стороны.

И начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хопать в ладоши. Во избежание травматизма необходимо обязательно предупреждать водящего о препятствиях или острых углах.

После того, как водящий поймал кого-нибудь, он наощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удастся, пойманный становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

Облегченный вариант игры – водящему необходимо просто осалить кого-то из игроков, не ловя и не угадывая кто это. В этом случае осаленный становится водящим сам.