



КАРТОТЕКА

«РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»



Игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, салочек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу. Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке.

Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов – от дошкольников до старшеклассников.

Правила их просты и понятны.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без усталости бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания на санках, игры в снежки. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству.

ХОРОВОДНЫЕ ИГРЫ

Карточка №1

«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.

Карточка №2

«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,
Лето будет жарче.
Я зима теплее,
А весна милее
обратно.
А зима теплее,
А весна милее.*

*- Дети ходят
- по кругу.
- Идут в центр.
- Из центра

- В центр.
- Обратно.*



После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

«ТЕРЕМОК»

Задачи: развивать у детей умение передавать в движении содержание текста. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

Описание:

Дети стоят, взявшись за руки в кругу. Заранее выбранные «звери» - Мышка, Лягушка, Лисичка, Зайка и Медведь.

Стоит в поле теремок, теремок.

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю, полю мышка бежит,

У дверей остановилась и стучит:

«Кто, кто в теремочке живёт?

Кто, кто в не высоком живёт?»

Стоит в поле теремок, теремок.

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю лягушка бежит,

У дверей остановилась и стучит:

«Кто, кто в теремочке живёт?

Кто, кто в не высоком живёт?»

Мышка: *«Я – Мышка – норушка, а ты кто?»*

Лягушка: *«А я – Лягушка – квакушка»*

Мышка: *«Иди ко мне жить!»*

Таким же образом входят в круг «Лисичка» и «Зайка». Когда к терему подходит «Медведь», он говорит: «Я Мишка – всех ловишка» - все звери разбегаются, а Медведь их ловит.

Дети («теремок») идут по кругу и поют.

Мышка бежит за кругом.

Дети останавливаются.

Мышка стучит, поёт, вбегает в круг.

Дети («теремок») идут по кругу и поют.

Лягушка прыгает за кругом.

Дети останавливаются.

Лягушка стучит и поёт.



Карточка №4

«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, игры выбывает.



из

Карточка №5

«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 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.



«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,

С печки упала, ногу сломала.

Пошла в огород, испугала народ.

центр.

Побежала в баньку,

Испугала зайку.

- Дети ходят

- по кругу.

- Идут в

-Из круга обратно.



После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

«КОЛПАЧОК» - «ПАУЧОК»

Задачи: закрепить умение ходить по кругу спокойным шагом. Подводить к умению выразительно передавать игровой образ. Воспитывать выдержку.

Описание:

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него по кругу, взявшись за руки, и поют:

Паучок, паучок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки,

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

Все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

Танцуй, танцуй,

Сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь!

Водящий кружится с закрытыми глазами.

- ❖ Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.



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»



Карточка №10

«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 перебивают 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.



Карточка №11

«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.



«ЛЯГУШКИ НА БОЛОТЕ»

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

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

Вот с намкнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в

болото. Журавль ловит тех лягушек, которые

находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того,

как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех,

кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется



«ИГРОВАЯ»

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

Описание: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и **говорят нараспев слова:**

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

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

Правила игры : При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.



«ГУСИ -ГУСИ»

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движения со словами, двигаться ритмично. Упражнять детей в равновесии, беге.

Описание: Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети - гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны.. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!" Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.

*Друг за дружкой гуськом
Ходят гуси бережком.
Впереди идёт вожак,
Он шагает важно так -
Га-га-га!
Гуси все за вожаком
Вперевалочку, шажком.
Шаг шагнут, другой шагнут,
Низко головы нагнут.
Га-га-га!
Гуси крыльями взмахнут,
скорей бегом на пруд!*



И

Правила игры : Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси, но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Бежать можно только после слова «пруд».

Карточка №16

«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.

Карточка №17

«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».



Карточка №18

«КАПУСТА»

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

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

изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу,

Мелки кольишки тешу.

Мелки кольишки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

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

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



Карточка №19

«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.

Карточка №20

«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.



Карточка №21

«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.

Карточка №22

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

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

Описание: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома *со словами У медведя во бору*

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успеваеет убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

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

Медведь не может ловить детей за линией дома



Карточка №23

«В НОГУ»

Задачи: Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в метании.

Описание: Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их

задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы.

Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается



бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Карточка №24

«ХЛОП – ХЛОП, УБЕГАЙ!»

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

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

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

несколько игроков произносят:

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

и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь

поймать детей, гуляющих на лугу.

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



По

Карточка №25

«ДЕДУШКА – РОЖОК»

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

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

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

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

Дедушка: *Кто меня боится? Дети: Никто!*

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

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



Карточка №26

«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.



Карточка №27

«ГОНКА МЯЧЕЙ»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять детей в бросании и ловле мяча.

Описание: Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы. В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении.

Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.

Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

Правила: 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу. 2. Мяч разрешается только перебрасывать. 3. Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.

Указания к проведению. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.



Карточка №28

ИГРА «КОЛЕЧКО»

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

*Уж я золото хороню,
Чист серебро хороню!
В высоком терему
Гадай, гадай, девица.
Гадай, гадай, красная!*



Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает:

«Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

Карточка №29

«Игра «КОЛЕЧКО, КОЛЕЧКО» (// вариант)

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Ведущий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят:

«Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто

угадывал, бросается вдогонку. Играющие произносят:

*Колечко, колечко, катись на крылечко,
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!*



Карточка №30

«ОГУРЕЧИК»

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега.

Ход игры:

Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

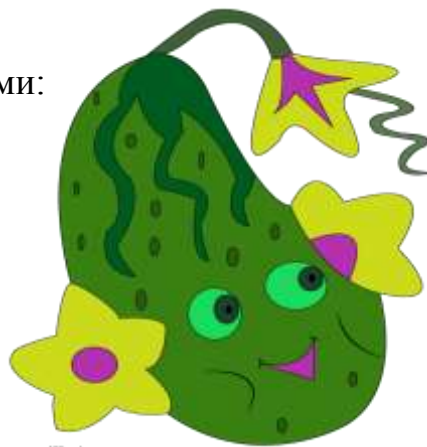
*Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик.*

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке».

Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

*Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.*

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.



Карточка №31

«ЗАЙКА»

Цель: закрепить умение выразительно передавать игровой образ, легко прыгать на 2-х ногах, легко, стремительно бегать.

Ход игры: Зайка беленький сидит Сидят.

И ушами шевелит

«Ушки»

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть

Надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп – 2 раза

Стоят.



Надо лапочки погреть. хлопают в
Зайке холодно стоять,
Надо Зайке поскакать
Скок, скок, скок, скок
Надо Зайке поскакать.
Взрослый: Зайку кто-то испугал.
Дети убегают на места.

ладоши Прыгают на двух ногах.

Карточка №32

игра «Лошадки»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы!

Все-таки в галоп - гоп-гоп!

Трух-трух! Рысью, милый друг!

Ведь сдержать-то станет силы, -

Рысью-рысью, конь мой милый!

Трух-трух! Не споткнись, мой друг!

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



Карточка №33

игра «Цепи кованные»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению 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, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой! - отвечает первая

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

