|  |
| --- |
| **НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ****Фанты**Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:Вам прислали сто рублей.Что хотите, то купите,Черный, белый не берите,"Да" и "Нет" не говорите!После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.Ведущий ведёт примерно такой разговор:- Что продаётся в булочной?- Хлеб.- Какой?- Мягкий.- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?- Всякий.- Из какой муки пекут булки?- Из пшеничной. И т.д.При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.**Мячик кверху.**Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.Правила игры . Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.**Игровая.**Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:У дядюшки ТрифонаБыло 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. **Молчанка.**Перед началом игры все играющие произносят певалку:Первенчики, червенчики,Летали голубенчикиПо 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.**Кто дальше бросит?**Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды.По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница,в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.Правила игры . Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.**Сосед, подними руку.**Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую, т.е. ту руку, находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.Правила игры . Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда на выполняется.**Игра "Гуси"**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. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.Друг за дружкою гуськомХодят гуси бережком.Впереди идёт вожак,Он шагает важно так -Га-га-га!Гуси все за вожакомВперевалочку, шажком.Шаг шагнут, другой шагнут,Низко головы нагнут.Га-га-га!Гуси крыльями взмахнут,И скорей бегом на пруд!**Игра "Лягушки"**На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка.Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.Весёлые, как девочки,Проворные, как мальчики,Зелёные, как листки,Прыгучие, как мячики -Весёлые,Проворные,Прыгучие подружки -Зелёные,Зелёные,Зелёные лягушки!Все квакают и квакаютИ слышно вдалеке:Ква-ква! Ква-ква!Бре-ке-ке!**Игра "Воробушки"**Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней - дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллейку. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллейку и т. д., до тех пор пока не произнесут: "И на дерево от кошки -Шур! - скрылась!"Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.Воробушки, бойтесь кошки -Не скачите по дорожке,Не сидите на скамейке,Не летайте по аллейке,Под окном не клюйте крошки:Попадёте рыжей кошке -Мур-мур-р-р! - в лапы.Стайка дружных воробьишек -Чик-чирик! Слетела с крыши,Посидела на скамейке,Полетала по аллейке,Поклевала быстро крошкиИ на дерево от кошки -Шмур-р-р! - скрылась. **Игра "Щенок"**Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, - такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч-"ватрушку".Один из играющих - щенок, другой ребенок - хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: "Гав!" Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит "ватрушку", он убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит "ватрушку" хозяин, щенок должен "служить": хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его - тогда они вместе "идут домой". А если щенок убежит, играющие меняются ролями.Ну как я мог?Ну как я мог?Я так щенка обидел!Пропал щенок,Пропал щенок,Никто его не видел.А он хотел,А он хотел,Попробовать ватрушку...Вернись щенок,Вернись щенок,Коричневые ушки.**Горелки.**Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:Гори, гори ясно,Чтобы не погасло.Глянь на небо -Птички летят.Колокольчики звенят!Раз, два, три - беги.С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.**Мороз-Красный нос**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 решитсяВ путь-дороженьку пуститься?Играющие отвечают:Не боимся мы угрозИ 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.**Лягушки в болоте.**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 намокнувшей гнилушкиВ воду прыгают лягушки.Стали квакать из воды:Ква-ке-ке, ква-ке-кеБудет 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.**Лиса и куры**Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.**Лошадки.**Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.**Воробушки и кот.**Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.**Курочка-хохлатка.**Воспитатель изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:Вышла курочка-хохлатка,С нею жёлтые цыплятки.Квохчет курочка: "Ко-ко,Не ходите далеко".Приближаясь к кошке он говорит:На скамейке у дорожкиУлеглась и дремлет кошка...Кошка глазки открываетИ цыпляток догоняет.Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают. |
|

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

 |