**Русские народные подвижные игры**
**как способ речевого развития детей**

*«…самым высоким видом искусства, самым талантливым,*
*самым гениальным является народное искусство,*
*то есть то, что запечатлено народом,*
*что народом сохранено, что народ пронёс через столетия…*
*В народе не может сохраниться то искусство,*
*которое не представляет ценности»*
М.И. Калинин

Для ребёнка-дошкольника игра является основным видом деятельности: играя, ребёнок познает мир, обучается, развивается психически и физически, учится взаимодействию со сверстниками и взрослыми. Богатейшим материалом, основой для игр, развивающих коммуникативные навыки, развивающих речь во всех её аспектах, является русский народный фольклор, народные игры.

Известно, что неподвижный ребёнок не обучается, так как движения и речь тесно связаны на неврологическом уровне. Они два выхода одного и того же мыслительного процесса. Часть мозга, отвечающая за речь, активизируется не только, когда мы говорим, но и когда выполняем определенные движения. Следовательно, движения, сопровождаемые речью и, наоборот, речь, сопровождаемая движениями, способствуют лучшему запоминанию текста, его эмоциональному восприятию.

Народные подвижные игры являются именно тем средством педагогики, при котором происходит гармонизация движений тела, мелкой моторики рук и органов речи. Именно поэтому работу над развитием речи и её закреплением эффективнее проводить на основе подвижных народных игр, имеющих словесное сопровождение. Каждая народная игра начинается считалкой или занимательными диалогами, они прочно и быстро запоминаются детьми, в них много юмора, шуток, соревновательного задора, а движения точны и образны. Тем самым подвижные народные игры вызывают у детей желание говорить, подталкивают их к речевым контактам, побуждают детей к подражательной речевой деятельности, расширяют объем понимания речи и словарного запаса.

Чтобы овладеть правильным произношением звука, ребёнок должен часто повторять его в словах и фразовой речи. Этому требованию отвечают подвижные народные игры, в которые включен литературный текст, стишок, предписывающий те или иные действия. Именно в условиях игры появляется возможность обеспечить нужное количество повторений на разном материале.

Народные игры ценны ещё и тем, что являются неотъемлемой частью нравственно-патриотического воспитания дошкольников, в них ярко отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои, они расширяют кругозор детей, уточняют представления об окружающем мире, они доступны и выразительны, формируют положительные, доброжелательные, коллективные взаимоотношения, развивают физические качества: быстроту, ловкость, силу, меткость, выносливость.

**Методика проведения народных игр**

1. Прежде всего воспитатель должен быть хорошо подготовлен, ознакомлен с целью игры, её ходом, сопровождающим речевым материалом.

2. Перед началом необходимо настроить детей на игровой лад. Возможно использование сюрпризных моментов, считалок…
3. Особое внимание нужно уделить объяснению правил данной игры детям.
4. Обязательно поощрять детей по ходу игры. А если в игре есть соревновательный момент, то можно заранее подготовить приятные детям награды.
5. Желательно, чтобы игры были интересны и занимательны, отличались от занятий и дидактических упражнений, соответствовали возрасту.
6. Необходимо отслеживать, чтобы все дети были вовлечены в процесс игры.
7. При использовании одной и той же игры неоднократно, возможно вводить варианты с усложнением задач.
8. Народные игры могут проводиться в различные моменты педагогического процесса. Их можно использовать как часть занятия, в развлечениях, в свободной деятельности, на прогулке и пр.

**Особенность народных игр**

- ✓ Игры носят соревновательный, творческий, коллективный характер
- ✓ Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди», «покажи», «назови» и другие
- ✓ Каждая игра имеет свои правила, необходимо чётко объяснить их.
- ✓ Очень часто для выбора водящего используются считалки.

Первое знакомство ребёнка с народной игрой происходит в раннем детстве-младенчестве и делают это, конечно же, родители, чаще бабушки. Первыми играми малыша являются пальчиковые игры «Гули-гули», «Сорока-белобока», «Коза-рогатая», позднее добавляются игр с движениями: «По кочкам, по кочкам», «Мишка косолапый».

**Игры для детей младшего возраста**

Важен непосредственный контакт воспитателя и детей, а также опора на зрительные изображения. Воспитатель является руководителем игры. Основные игры для этого возраста – это рифмованные потешки, например: «Ладушки», «Гуси», «Идёт коза рогатая», «Сорока-ворона», «Петушок, петушок». Учим детей слушать, повторять, участвовать в совместной деятельности.

Перед началом игры воспитатель должен познакомить детей с наглядным изображением героев игры, например, если это «Коза рогатая», то сначала знакомим детей с изображением козы. В ходе проведения игры желательно, чтобы воспитатель находился на одном уровне с детьми, так называемый эффект «Глаза в глаза». Текст воспитатель должен произносить наизусть.

Воспитателю нужно активно использовать мимику, жесты, но только не стоит пугать детей, изображая волка или медведя. Всё должно быть хорошо продумано. Так же в младшем дошкольном возрасте можно использовать такие игры как: «Пузырь», «Наседка и цыплята», «У медведя во бору», «Кот и мыши», «Лошадки», хоровод «Кто у нас хороший», «Колпачок».

**Игры для детей среднего возраста**

Воспитатель ещё руководит ходом игры, но уже возможно вовлечение на роль ведущих в известных играх и самих детей. Дети более активно интересуются окружающим миром, более открыты к усвоению новых знаний.

Можно использовать игры «Гуси-лебеди», «Обыкновенные жмурки», «Где мы были мы не скажем, а что делали покажем…», «Пчёлки и ласточка», «Баба-Яга», «Узнай и назови», «Угадай, кто зовёт».

Расширяем активный словарь детей, используя считалки, развиваем лидерские качества, ответственность.

**Игры для детей старшего возраста**

Активно развивается логическое мышление. Детям присуща любознательность, пытливость, наблюдательность, возрастает интерес к познанию нового, интересного. Учим детей правильно использовать словесные конструкции, пользоваться накопленным опытом. Обогащаем активный словарь. Развиваем связную речь. Учим взаимодействовать внутри коллектива, правильно распределять роли в ходе игры.

В данном возрасте меняется и роль воспитателя. При проведении народных игр он отходит от роли руководителя, оставляя детям возможность самостоятельно участвовать в проведении игры. Чаще наблюдает, направляет, большее внимание уделяет индивидуальной работе с детьми более замкнутыми, стеснительными.

Игры, развивающие у детей умение сравнивать, анализировать («Путаница», «Придумай небылицу», «Понарошку», «Чепуха»).

В старшем дошкольном возрасте чаще используются игры, развивающие внимание, сообразительность, быстроту мышления, воспитывающие самообладание. Это такие игры как, «Испорченный телефон», «Краски», «Скажи наоборот», «Фанты», «Молчанка», «Заря-заряница», «Золотые ворота», «Коршун», «Клубочек», «Бояре».

**Вывод**

В заключении хотелось бы еще раз подчеркнуть, что дошкольное детство является периодом чрезвычайно интенсивного развития форм и функций речи и овладения грамматическим строем и звуковым составом родного языка.

Использование народных игр со своими правилами и особенностями, с использованием диалогов, рифмовок, скороговорок и стихов-перевертышей ведет к активному развитию и корректировке речевой деятельности у дошкольников и выступает одним из источников образцов языка высокого качества, что очень важно в дальнейшем для освоения процесса чтения и письма, а также способствует стабилизации эмоционального состояния.

Русские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

Хочу привести пример зазывалки, используемой в практике.

Приглашаю детвору на весёлую игру,
А кого не примем - за уши поднимем.
Уши будут красные! До того прекрасные.

*Приложение*

## Игры народные

### «Фанты»

Цель: Активизация словаря существительных, прилагательных по заданной теме, развитие слухового внимания, памяти.

Ход игры:

Ведущий говорит: - Вам прислали 100 рублей. Что хотите, то купите!

Чёрный, белый не берите. Да и Нет не говорите!

*После этих слов приводится такой диалог*:

- Что продаётся в булочной?

*Дети по кругу, говорят, что может продаваться в булочной*:

- Хлеб, батон, булки.
- Какой хлеб продаётся в булочной? (Мягкий, свежий, душистый, хрустящий, поджаренный).

*Для того, чтобы было видно кто из детей отвечает можно использовать мяч, палочку. Подобную игру можно проводить по теме «Продукты питания», «Одежда», «Овощи-фрукты»*

### «Краски»

Цель: Активизация словаря существительных, прилагательных по заданной теме, согласовывать существительные с прилагательными в роде, числе, развитие высших психических функций.

Ход игры: Дети придумывают себе цвет определённой краски (можно придумать определённый материал, вкус, в зависимости от темы, цели, которую поставил перед собой педагог). Среди детей выбирается покупатель, он приходит и говорит:

- Тук, тук!
- Кто там? (Покупатель)
- Зачем пришёл? (За краской)
- За какой? (За голубой)

*Если покупатель отгадывает цвет краски, то краска выходит к нему, но она может себя выкупить, если назовёт (в зависимости от темы) 5 названий одежды голубого цвета или 5 блюд, приготовленных из картошки.*

### «Почта»

Цель: Активизация словаря - глаголов по теме, развитие высших психических функций.

Ход игры: Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь-динь-динь.
- Кто там? (Почта!)
- Откуда? (Из города, школы, сада, огорода)
- Что в городе делают?

*Дети по кругу должны сказать, что в городе танцуют, поют, прыгаю. Тот ребёнок, который долго подбирает слово становиться почтальоном.*

**«Иголка, нитка, узелок»**

Цель: Активизация словаря существительных по теме, развитие высших психических функций.

Ход игры: Играющие дети становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают среди детей иголку, нитку и узелок. Нитка, иголка, узелок встают в круг, остальные дети берут друг друга за руки и проходят через круг нитки, иголки, узелка, называя разные виды одежды (зимнюю, летнюю, одежду для мальчика или девочки), тот ребёнок, который не смог назвать нужную одежду становиться в круг.

Литература

Антонов Ю.Е., Кузнецова М.Н., Саулина Т.Ф. Здоровый дошкольник. Социально-оздоровительная технология 21 века: Пособие для исследователей и педагогических работников. - М.: Аркти, 2000.

Болотина Л.Р., Комарова Т.С, Баранов СП. Дошкольная педагогика. - М.: Изд. центр «Академия», 1997.

Воробьева Т.А., Крупенчук О.И. Мяч и речь: Игры с мячом для развития речи, мелкой моторики и общей моторики. - СПб.: КАРО, 2003.

Доронина, М.А. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста / М.А. Доронина // Дошкольная педагогика. - 2007. - №4.

Литвинова М.Ф. «Русские народные подвижные игры». - М.: Айри-Дидактика, 2003.

Макарова Т. Лови, бросай, кати! Развивающие игры с мячом // Мама и Малыш, №05, 2007.

**Картотека народных игр для второй младшей группы**

**Игра «У медведя во бору»**

*Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая)*:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.
А медведь не спит и на нас глядит.
Медведь не спит и на нас рычит!
Лукошко опрокинулось. *Дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко*
Медведь за нами кинулся!

*Дети разбегаются, «медведь» их ловит. Первый пойманный становится «медведем».*

**Игра «Гуси-лебеди»**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой.

Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси! (Га-га-га)
- Есть хотите? (Да, да, да)
- Гуси-лебеди! Домой! (Серый волк под горой!)
- Что он там делает? (Рябчиков щиплет)
- Ну, бегите же домой!

*Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.*

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**Игра «Снег, снег кружится…»**

(по стихотворению А. Барто)

Цель: Научить соотносить собственные действия с действиями участников игры.

Ход игры: *Воспитатель напоминает детям, что снег лёгкий, он медленно падает на землю, кружится, когда подует ветерок.*

*Воспитатель, предлагает покружиться, произнося:* - Снег, снег кружится, белая вся улица! *Затем жестом приглашая детей приблизиться, произносит*: - Собрались мы все в кружок! Завертелись, как снежок.

*Дети выполняют действия произвольно и в конце медленно приседают. Воспитатель произносит*: «Подул холодный ветер. Как? В-в-в-в! (- В-в-в! - произносят дети*)* Разлетелись, разлетелись снежинки в разные стороны».

*Дети разбегаются по площадке. Игра по желанию детей повторяется 3-4 раза.*

**Игра «Почта»**

Цель: Ознакомление с особенностями различных видов деятельности. Развитие навыков общения.

*Игра начинается с переклички водящего с игроками:*

- Дынь, дынь, дынь! (Кто там?)
- Почта! (Откуда?)
- Из города. (А что в городе делают?)

Водящий может сказать, *что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдаёт фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.*

**Игра «Зайка беленький сидит»**

Цель: Формирование навыка согласовывать движения со словами

Задачи: Учить бегать, подпрыгивать на двух ногах.

Зайка беленький сидит и ушами шевелит.

Вот так, вот так. Он ушами шевелит

*Малыши поднимают руки к голове и шевелят ими как ушами.*

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп. Надо лапочки погреть.

*Дети на последних словах встают, начинают тереть и хлопать в ладошки, и по плечам, как будто греются.*

Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать.

Скок, скок, скок, скок. Надо зайке поскакать.

*На последних словах игроки начинают прыгать на одном месте.*

Кто-то зайку испугал. Зайка прыг… и убежал.

*Воспитатель хлопает в ладошки и ребята разбегаются.*

**Игра «Угадай чей голосок»**

Цель: Развитие слухового внимания

*Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят*:

Мы собрались в ровный круг. Повернемся разом вдруг,

И как скажем: - Скок - скок - скок! Угадай чей голосок?

*Слова «Скок - скок - скок!» произносит один ребенок по указанию воспитателя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.*

**Игра «Мыши и кот»**

Цель: Развитие внимания, образных движений.

Ход игры: *Дети сидят на скамейках или на стульчиках. Это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты или площадки сидит кот, роль которого исполняет педагог. Кот засыпает (а мыши разбегаются по всей комнате). Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот еще раз проходит по комнате, затем возвращается на своё место и засыпает.*

Указания к проведению. *Мыши могут выбегать из норок только тогда, когда кот закроет глаза и заснет, а возвращаться в норки, когда кот проснётся и замяукает. Педагог следит, чтобы все мыши выбегали и разбегались как можно дальше от*

*норок. Норками, кроме стульев, могут служить дуги для подлезания, и тогда дети-мышки выползают из своих норок.*

**Игра «Заинька»**

Цель: Развитие ритмического слуха, внимания, импровизации по тексту песни.
Ход игры: *Дети вместе с педагогом становятся в круг. Педагог поет песенку и показывает детям движения.*

Заинька топни ножкой, серенький топни ножкой.
Вот так этак, топни ножкой! (2 раза)

*Дети топают ножкой руки на поясе.*

Заинька, бей в ладоши, серенький, бей в ладоши!
Вот так этак, бей в ладоши! (2 раза)

*Дети хлопают в ладоши.*

Заинька, повернись, серенький, повернись,
Вот так этак повернись (2 раза)

Повороты в стороны, руки на поясе.

Заинька попляши, серенький попляши!
Вот так этак попляши (2 раза)

*Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может.*

Заинька поклонись, серенький поклонись.
Вот так этак поклонись (2 раза)

*Дети кланяются, разводя руки в стороны.*

Указания. *Количество куплетов песенки можно сокращать, особенно на первых порах. Вначале можно взять только 1, 2 и 4 куплеты. При повторении можно исполнять все куплеты. Кроме того, когда малыши будут хорошо знать содержание песенки, можно выбрать ребёнка-заиньку, который становиться в середину круга и выполняет все движения по тексту песни. На роль заиньки выбирают более смелого и активного малыша, который не будет смущаться, выполняя движения.*

*При следующем водящем можно добавить еще один куплет*:

Заинька выбирай, серенький выбирай!
Вот так этак, выбирай (2 раза)

**Игра «По ровненькой дорожке»**

Цель: Развитие умения согласовывать движения, наблюдательность, активность, сообразительность. Вызвать у детей чувство радости.
Ход игры: *Дети свободно группируются или строятся в колонну и идут гулять. Педагог ритмично, в определенном темпе произносит следующий текст*:

По ровненькой дорожке. По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки. Раз-два, раз-два,
По камешкам, по камешкам. По камешкам, по камешкам. В ямку бух!

*При словах «По ровненькой дорожке дети идут шагом. Когда педагог говорит: - По камешкам, по камешкам - они прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперед. На слова «В ямку бух»» присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы» - и дети поднимаются. Снова повторяем стихотворение.*

*После нескольких повторений он произносит другой текст*:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке.
Устали наши ножки, устали наши ножки.
Вот наш дом – здесь мы живём.

*По окончании текста малыши бегут в дом (заранее договариваются, где будет дом – на скамейке, за проведенной чертой и т.д.).*

**Игра «Карусели»**

**Цель:** Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал. Развивать внимание и умение ориентироваться.

Ход игры: *Педагог предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу. Воспитатель говорит*:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,
А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!
Тише, тише, не бегите, карусель остановите,
Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

*Дети останавливаются.*

**Игра «Ходит Ваня»**

Цель: Учить стоять в кругу, подпевать песни, воспитывать доброжелательное отношения друг к другу.

Ход игры: *Дети и воспитатель становятся в круг Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают слова*:

Ходит Ваня, ходит Ваня посреди кружочка
Ищет Ваня, ищет Ваня для себя дружочка
Нашел Ваня, нашел Ваня для себя дружочка

*Один ребёнок находится в кругу и выбирает себе дружочка на слова*:

Нашёл Ваня, нашёл Ваня для себя дружочка.

*Стоя в кругу, они танцую, а остальные дети хлопают в ладоши. Затем воспитатель меняет ведущего, игра продолжается.*

**Игра «Колпачок»**

Цель: Учить детей браться за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.
Ход игры: *Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту*:

Колпачок, колпачок, тоненькие ножки, красные сапожки
Мы тебя кормили, мы тебя поили. На ноги поставили, танцевать заставили.
Танцуй сколько хочешь. Выбирай кого захочешь!

*Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образую большой круг, и хлопают в ладоши. Ребёнок, стоящий в круге, выбирает пару, и дети танцуют под музыку.*

**Игра «Мороз Красный Нос»**

Цель: Развитие умения выполнять характерные движения; упражнять детей в беге.

*Воспитатель стоит напротив детей на расстоянии 5 метров и произносит слова:*

Я – Мороз Красный Нос. Бородою весь зарос.
Я ищу в лесу зверей. Выходите поскорей!

Выходите, зайчики! Девочки и мальчики! *Дети идут навстречу воспитателю.*
- Заморожу! Заморожу! *Воспитатель пытается поймать ребят – «зайчат». Дети разбегаются.*

**Игра «Мыши в кладовой»**

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу; упражнять детей в подлезании, в беге и приседанию.

Ход игры: *Дети-мышки находятся на одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута верёвка на высоте 50 см от уровня земли – это «кладовка». Сбоку от играющих находится «кошка» (её роль выполняет воспитатель).*

*«Кошка» засыпает, и «мыши» потихоньку бегут в «кладовую». Проникая в «кладовую», они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются и как будто «грызут» сухари. «Кошка» просыпается, мяукает и бежит за «мышами». Они быстро убегают в свои норки. Игра возобновляется. В дальнейшем по мере усвоения правил игры роль «кошки» может исполнять кто-либо из детей.*

**Игра «Курочка – хохлатка»**

Цель: Упражнять детей быстро реагировать на сигнал воспитателя; упражнять детей в ходьбе.

Ход игры: *Воспитатель изображает «курицу», дети – «цыплят». Один ребёнок (постарше) – «кошка». «Кошка» садится на стул в сторонке. «Курочка» и «цыплята» ходят по площадке. Воспитатель говорит:*

Вышла курочка-хохлатка, с нею жёлтые цыплятки,
Квохчет курочка: - Ко-ко-ко, не ходите далеко.

*Приближаясь к «кошке», воспитатель говорит*:

На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка…
Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

«*Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые убегают в определённый угол площадки – «дом» - к курице-маме. Воспитатель («курица») защищает «цыплят», разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!» При повторении игры роль «кошки» поручается другому ребёнку.*

**Игра «Хоровод»**

Цель: Учить детей водить хоровод; упражнять в приседании.

*Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу.*

Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов
Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!
До того мы закружились, что на землю повалились. Бух!

*При произнесении последней фразы выполняют приседания.*

**Игра «Зайцы и волк»**

Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.

Ход игры: *Дети – «зайцы» прячутся за кустами и деревьями. В стороне, за кустом, находится «волк». «Зайцы» выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку,*

*резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идёт!» - «зайцы» убегают и прячутся за кусты, деревья. «Волк» пытается их догнать. В игре можно использовать стихотворный текст*:

Зайки скачут: скок, скок, скок – на зелёный на лужок.

Травку щиплют, кушают. Осторожно слушают - не идёт ли волк?

**Игра «Солнышко и дождик»**

Цель: Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

Ход игры: *Дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой!» - бегут к воспитателю под зонтик и присаживаются на корточки. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется*.

Светит солнышко сильнее, светит в нашу комнату

Мы захлопали в ладоши – очень рады солнышку!

*Дети прыгают, танцуют, хлопают в ладошки*.

Дождик, дождик все быстрей! Все под зонтик поскорей!

*Бегут под зонтик.*

**Игра «Метелица»**

Цель: Доставить радость детям веселой игрой

Ход игры: Играющие встают в круг и, не сходя с места, начинают кружиться, напевая:

Метелица, метелица: снег по полю стелется!

Кто кружится и вертится, тот заметелится!

*На последнем слове песни все должны остановиться и стоять, не шевелясь. Кто упадет, или не сможет вовремя остановиться, тот из игры выходит. Остальные опять поют песню и кружатся. Остается в круге самый выносливый. Он и выигрывает*.

**Игра «Летает - не летает»**

Цель: Развитие внимания, фантазии.

Ход игры: *Дети свободно передвигаются по комнате: бегом, вприпрыжку, кружась. Ведущий называет любые слова (рыба, самолёт, дерево …). Если то, что названо, может летать, дети имитируют полёт; если то, что названо, может плавать – имитируют плавание; если не плавает, не летает – то дети останавливаются. Самый внимательный тот, кто ни разу не ошибся.*

**Русская народная потешка «Где вы были?»**

*Дети ведут диалог с педагогом.*

Воспитатель: - Ножки, ножки, где вы были?

Дети: - За грибами в лес ходили. *Ходьба на месте.*

Воспитатель: - *Что вы, ручки, работали?*

Дети: - Мы грибочки собирали. *Приседания*

Воспитатель: - А вы глазки помогали?

Дети: - Мы искали да смотрели. Все пенёчки оглядели.

*Смотрят из-под руки, поворачиваясь вправо и влево*

Вот и Ванюшка с грибком. С подосиновичком!

*Сжимают пальцы одной руки в кулак и прикрывают его сверху ладонью другой*.

**Игра «Зайка шёл»**

Цель: Учить детей ходить по кругу и выполнять движения, согласно тексту.
Ход игры: *Идут по кругу, приговаривая слова*:
Зайка шёл-шёл-шёл. Морковку нашёл.
Сел, поел и дальше пошёл.
Зайка шёл-шёл-шёл. Капустку нашёл.
Сел, поел и дальше пошёл.
Зайка шёл-шёл-шёл. Картошку нашёл.
Сел, поел и дальше пошёл.

*На словах «сел» - остановится и присесть на корточки.*

**Игра «Кружок»**

Цель: Выполнять движения в соответствии с текстом, не путаться с нарастанием темпа.
Ход игры: *Встают в круг, держась за руки. Ведущий предлагает повторить за ним движения*:
Мы сперва пойдём направо. А затем пойдём налево.
А потом в кружок сойдёмся и присядем на немножко
А теперь назад вернёмся и на месте покружимся
И похлопаем в ладоши. А теперь в кружок все вместе.

*Повтор игры несколько раз, но в ускоряющемся темпе*.

**Игра «Ручеёк»**

*Выбирается водящий, остальные делятся на пары, и сцепляют руки. Пары встают дуг за другом, поднимая руки вверх.*

*Водящий входит в образованный коридор и двигается в перед. Он берёт понравившегося ему человека за руку. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх. Освободившийся игрок – новый водящий.*

**Игра «Снежок»** на мотив «Как на тоненький ледок»

Цель: Развивать умение выполнять характерные движения, учить двигаться по кругу.
Ход игры: *Дети встают в круг*
Как на тоненький ледок выпал беленький снежок,
Собираемся в кружок. *Идут по кругу*
Мы потопаем, мы потопаем. *Топают ногами*
Будем весело плясать, будем ручки согревать. *Потирают ладошки*.
Мы похлопаем, мы похлопаем. *Хлопают*
Будем прыгать веселей, чтобы стало потеплей. *Пружинки*
Мы попрыгаем, мы попрыгаем. *Прыгают*

**Игра «Гуси»**

Цель: Развитие диалогической речи и соотносение слов с действиями.
Указания взрослого: - Гуси ходили в поле свежей травки пощипать, потом искупались в речке, собрались домой – а не пройти! Под горой сидит волк, хочет гуся схватить. Я буду волк, а вы – гуси!
- Гуси, гуси! (Га-га-га!)
- Есть хотите? (Да-да-да!)
- Хлеба с маслом? (Нет!)
- А чего же вам? (Конфет!)
- Летите домой!

*Взрослый произносит вместе с детьми:*
- Серый волк под горой. Не пускает нас домой.
- Раз, два, три – домой беги!

*Дети начинают перебегать, а взрослый с игрушечным волком догоняет детей.*

**Игра «Мыши водят хоровод»**

*Выбирают «кота». Остальные дети – мышки. «Кот» встает в середину хоровода и делает вид, что спит. Мышки водят хоровод и говорят*:
Мыши водят хоровод, а на печке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите. Кота Ваську не будите!
Вот проснется Васька-кот, разобьет весь хоровод!»

*После этого «кот» охотиться на «мышек». Осаленная «мышка» становится новым «котом», и игра повторяется сначала.*

**Игра «Зайки»**

Цель: Развивать быстроту
Ход игры: *Ребёнок изображает «зайчика», а взрослый – «волка». «Зайчик» делает то, о чем поется в песенке, а на последних словах песенки: - Волк идёт! – «волк» бежит за «зайчиком», который убегает от него*.
Заиньки перебегают то лужок, то лесок.
Землянику собирают. Скок да скок! Скок да скок!
Здесь полянка мягче шёлка. Оглянись, оглянись!
Берегись лихого волка. Берегись, берегись!
Заиньки уснули сладко. Лес шумит! Лес поёт! –
Убегайте без оглядки: Волк идёт! Волк идёт!

**Игра «Зайка»**

Цель: Учить детей передавать настроение, вызывать радость.
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!
Вот морковку получи. 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.*

**Игра «Паучок»**

*С помощью считалочки выбирают одного ребенка, он будет играть роль паучка.Остальные ребята берутся за руки, и образуют круг. Паучок садится в центр круга на корточки. Дети начинают водить хоровод вокруг паучка, громко приговаривая*:
Паучок-паучок, тоненькие ножки. Красные сапожки.
Мы тебя кормили. Мы тебя поили!
На ноги поставили. Танцевать заставили.

*Игроки подходят к жучку и помогают ему встать на ноги*.
Танцуй, сколько хочешь. Выбирай, кого захочешь!

*Паучок танцует и выбирает из круга того, кто будет паучком в следующем кону. После этого игра начинается сначала, уже с новым «паучком».*

## Игра «Каравай»

*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 ребёнок становится «именинником».

## Игра «Пузырь»

*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!

**Картотека народных игр для средней группы**

## Игра «Пустое место»

*В «Пустое место» играют дети всех возрастов (самостоятельно, от 6 до 40 человек.*

Описание. *Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.*

Правила: Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его. Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу. При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим.

## Игра «Третий лишний»

Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. *Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.*

*Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.*

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убегать;
- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.

Правило: Убегающему от преследования нельзя мешать.

## Игра «Золотые ворота»

В *бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности. Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.*

Описание. *Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни.*

*Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на Чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т.д.*

*Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом: - Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй раз - запрещается, а на третий раз - не пропустим вас!*

*«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.*

*Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием*.

Правила.

1. Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.
2. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.
3. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

**Игра «Ехал Грека»**

*Цель: Развитие двигательной активности, ловкости, внимания и речи.*

*По считалочке (например: Стакан, лимон, Выйди вон) выбираем водящего он вместе со всеми становиться вокруг стула или небольшого стола и начинает говорить скороговорку: - Ехал Грека через реку видит Грека в реке рак сунул Грека руку в реку рак за руку Греку цап.*

*В ритме скороговорки все бьют одной рукой по столу в конце водящий должен ударить кого-нибудь по руке. В эту игру можно играть и вдвоём.*

**Игра «Краски»**

Цель: Развитие речи ребенка, внимания, памяти и закрепление цветов.

Выбираются «хозяин» и два «покупателя», все остальные – «краски». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихонько называет его «хозяину». Когда все цвета названы, «хозяин» приглашает одного из «покупателей». «Покупатель» стучит:

- Тук, тук

- Кто там? (Покупатель)
- Зачем пришёл? (За краской)
- За какой? (За голубой)

*Если голубой краски нет, хозяин говорит:* - Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки. Поноси, поноси да назад принеси! *Если покупатель угадал цвет, то забирает краску себе. Идёт второй покупатель разговор с хозяином повторяется так покупатели подходят по очереди, разбирая краски. Выигрывает тот, кто набрал больше красок.*

**русская игра «Кегли»**

*Ставят на одной черте в один ряд несколько кеглей, только на ровном месте и даже на лугу; средний кегль, самый высокий, носит название короля, прочие — хлапов (слуг). С двух противоположных сторон становятся игроки на условленном расстоянии, называемом чертой игроков.*

*Начинающий сбивать берёт в руку шар, метит им в кегли и старается бросить так, чтобы не катанием по земле, но ударом попасть и сбить кегли. Если короля выбьют за черту, противоположную игроку, то считают, что игрок получил сто очков, а за прочие сбитые кегли — по десять очков.*

**Картотека народных игр старшей группы**

## Игра Бубенцы

Цель: учить внимательно слушать текст, развитие ловкости, слуха, речи.

*Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой («жмурка») - с завязанными глазами. Все поют*:

Трынцы-брынцы, бубенцы. Раззвонились удальцы:
Диги-диги-диги-дон. Отгадай, откуда звон!

*После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.*

## Горелки с платочком

Цель: Учить внимательно слушать текст, ориентироваться в пространстве; развитие ловкости, речи.

*Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек. Все хором*:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.
Глянь на небо: птички летят. Колокольчики звенят!

*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.*

## Игра «Фанты»

Цель: Учить внимательно слушать текст; развивать диалогическую речь, логику мышления.

*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 беседу, *задает разные провокационные вопросы с тем, чтобы кто-то в разговоре произнёс одно из запрещенных слов (чёрный, 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.

**Игра «Мячик к верху»**

Цель: Развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции, умения внимательно слушать.

Участники игры стоят в кругу. *Водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: - Мяч к верху! 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! - продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.*

**Игра «Делай, как я!»**

Цель: Развитие внимания, воображения, ритмичной выразительной речи, умения двигаться свободно, действовать сообща.

Число участников. От семи человек. Участие взрослого. Желательно.

Содержание. *Участники игры встают в круг, один остается в середине. Все поют. 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.

**Игра «Колыбель»**

Цель. Развитие коммуникативных навыков, чувства доверия к группе.

Содержание. *Дети встают вокруг расстеленного на полу одеяла. Ведущий упоминает детям о том, как в детстве их качали родители, и предлагает желающим покачаться на одеяле.*

*Один ребенок ложится на одеяло, а остальные берут одеяло, поднимают его и начинают раскачивать. Делать это нужно согласованно. При раскачивании можно напевать спокойную песню.*

*Примерно через минуту по команде ведущего дети прекращают раскачивание и осторожно опускают одеяло на пол.*

Рекомендации. *Качают только тех, кто сам этого захотел. Ребенок решает, качается он с открытыми или с закрытыми глазами.*

**Игра «Молчанка»**

Цель: Развитие внимания, ритмичной выразительной речи, учить выдержке.

*Перед началом игры все играющие произносят распевку:*

Первенчики, червенчики. Летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе.

Там чашки, орешки, медок, сахарок - молчок!

*Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант.*

*В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих – поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился. Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.*

**Игра «Кто дальше бросит?»**

Цель: Учить строиться друг за другом, действовать после сигнала, развивать ловкость, координацию движений.

*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.

**Игра «Сосед, подними руку»**

Цель: Развитие внимания, координации движений, действовать в соответствии с правилами игры.

*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, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними.*

*Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл её 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 не выполняется.

**Игра «Коршун и цыплята»**

Цель: Развитие внимания, координации движений, учить действовать после сигнала, ориентироваться в пространстве, бегать не наталкиваясь друг на друга.

*С одной стороны зала положен шнур - за ним располагаются «цыплята» - это их «домик». Сбоку домика на стуле располагается «коршун» - водящий, которого назначает педагог.*

*Дети -«цыплята» бегают по залу - «двору», присаживаются - «собирают зернышки», помахивают «крылышками». По сигналу педагога: «Коршун, лети!» - «цыплята» убегают в «домик» (за шнур), а «коршун» пытается их поймать (дотронуться).*

*При повторении игры роль коршуна выполняет другой ребенок (но не из числа пойманных).*

**Игра «Змейка»**

Цель. Сплочение группы, развитие внимания, умения руководить и подчиняться.

Содержание. *Дети идут по комнате паровозиком, в затылок друг другу. Ведущий (он идет первым) обходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы и канавы, а все остальные повторяют за ним движения. По знаку педагога ведущий переходит в хвост паровозика, а следующий за ним становится новым ведущим.*

Рекомендации. Желательно, чтобы в роли ведущего побывали все дети.

**Игра «Дракон»**

Цель. Формирование навыков общения, сплочение коллектива.

Содержание. *Играющие становятся в колонну, держась за плечи друг друга. Первый участник — «голова», последний — «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».*

*Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в обеих ролях.*

**Игра «Рыбаки и щучки»**

Цель. Развитие внимания, ловкости, выразительной речи, учить двигаться по сигналу.

Подготовка. Дети разучивают слова припевки и правила игры. Выбирают двоих водящих. Это рыбаки. Остальные дети-щучки.

Содержание. *Рыбаки берут друг друга за обе руки, поднимают руки вверх, образуя ворота, и напевают припевку*:

Щух-щух-щух-щух. В нашей речке много щук.

Едет дедушка Назар, везёт щучек на базар.

Славные щучки! Купим по штучке. А этих так возьмём.

*Остальные дети, взявшись за руки, идут цепочкой через ворота. С последними словами припевки рыбаки опускают руки. Попавшие в сеть, присоединяются к рыбакам. Они берутся за руки, и игра продолжается.*

*Когда число рыбаков и щучек станет примерно равным, обе группы встают напротив друг друга. Рыбаки хором говорят: - Щучка, щучка, поймай меня за ручку! Щучки бросаются на рыбаков и ловят их. Те, кого поймают последними, становятся новыми водящими, и игра продолжается.*

**Игра «Дударь»**

Цель. Развитие ловкости, воображения, речи, повторение частей тела человека, учить синхронизации движений и слов текста.

Подготовка. Выбирается водящий — Дударь. Оговариваются границы игровой зоны.

Содержание. Дети ходят вокруг Дударя и поют припевку:

Дударь, Дударь, Дударище. Старый, старый старичище.

Его под колоду, его под сырую, его под гнилую.

*Пропев эти слова, дети спрашивают*: - Дударь, Дударь, что болит? *Дударь называет часть тела: рука, нос, колено и т. д. Он может сказать и так: -Макушка соседа.*

*После этого все берутся за «больное» место, свое или соседа и продолжают водить хоровод вокруг Дударя, напевая ту же песню. Так продолжается несколько*

*раз (3-5), до тех пор, пока Дударь не скажет: - Я здоров! Тут все разбегаются, а Дударь начинает ловить детей.*
*Кого схватит или запятнает, тот становится новым водящим.*

**Игра «Чижик»**

Цель. Развитие ловкости, памяти, общительности.
Подготовка. Дети разучивают слова песни и выбирают водящего (чижика).
Содержание. *Все играющие берутся за руки и становятся в круг. Чижик сидит на корточках в центре. Он подпрыгивает и взмахивает руками, как будто пытается взлететь. Дети ходят вокруг чижика и поют*:
Чижик, чиж, милашечка. Маленькая пташечка!
Мы тебя кормили, мы тебя поили. На ноги поставили, танцевать заставили.

*Со словами «На ноги поставили», дети подходят к чижику, поднимают его и ставят на ноги. Затем дети отходят на свои места, пляшут и поют*:
Ну-ка, ну-ка не стоять! Надо русского плясать... (3 раза)

*Затем дети перестают плясать и обращаются к чижику:*
Мы плясали, мы устали. Стали чижика просить.
Танцуй сколько хочешь, выбирай кого захочешь. (2 раза)

*На последних словах дети хлопают в ладоши, водящий подходит к кому-нибудь и кланяется. Тот, кому поклонился чижик, становится новым водящим.*

**Игра «Кубанка»** (Шапка казака)

Цель: Развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции.
Варианты игры:
Вариант 1. *Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней), тот побеждает*.
Вариант 2. *По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать со своей головы тем, кто без кубанок свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т.е. у одного человека), игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.*
Вариант 3. *Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла*.

**Игра «Колядки. Щедрые кубанские казаки»**

Цель: Приобщение к обрядовой культуре младшего поколения; развитие ритмичной выразительной речи.

*Перед новогодними праздниками были распространены ритуальные обходы дворов – коляда, ходили с меланкой и с козой, в которых принимали участие и дети в возрасте от 5 до 14 лет. Варианты детских колядок не имели религиозного сюжета. Как правило, они носили характер требования одарить исполнителя и содержали*

*мотивы угрозы в случае невыполнения этого требования. В качестве примера можно привести детскую игру-коляду*:

Коляд-коляд-колядин. Я у бабушки один.
У бабушки карие глазки. Подайте мне колбаски!

*Дети получают за колядку сладости.*

**Игра «Коники»**

Цель: Учить детей быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать после сигнала.

*Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана наперегонки к плетню, на котором висит шляпа. На пути – препятствия: ров, вода и т.д. Победит тот, кто первый возьмет шляпу.*

**Сторожевые**

Цель: Развитие ловкости, координации движений.

*Нужны палки и резиновый мяч, положить обруч или вырыть ямку. Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие за кругом. Задача – загнать мяч в круг.*

**Игра «Подсолнухи»**

Цель: Развитие внимания, ритмичной выразительной речи.

*Игроки-подсолнухи стоят в несколько рядов. Один – земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий*:

Солнце светит, дождь идёт. Семечко растёт-растёт.
К солнцу тянется росток, тонкий-тонкий стебелек.
Небосвод весь обегая, солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай - перемены отгадай!

**Картотека народных игр для подготовительной группы**

**Игра «Коники»**

Цель: Учить детей быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга.

*Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана наперегонки к плетню, на котором висит шляпа. На пути – препятствия: ров, вода и т.д. Победит тот, кто первый возьмёт шляпу.*

**Игра «Сторожевые»**

Цель: Развитие ловкости, координации движений.

Нужны палки и резиновый мяч, положить обруч или вырыть ямку.

*Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие за кругом. Задача – загнать мяч в круг.*

**Игра «Колыбель»**

Цель. Развитие коммуникативных навыков, чувства доверия к группе.

Содержание. *Дети встают вокруг расстеленного на полу одеяла. Ведущий упоминает детям о том, как в детстве их качали родители, и предлагает желающим покачаться на одеяле.*

*Один ребёнок ложится на одеяло, а остальные берут одеяло, поднимают его и начинают раскачивать. Делать это нужно согласованно. При раскачивании можно напевать спокойную песню. Примерно через минуту по команде ведущего дети прекращают раскачивание и осторожно опускают одеяло на пол.*

Рекомендации. Качают только тех, кто сам этого захотел. Ребёнок решает, качается он с открытыми или с закрытыми глазами.

**Игра «Моргушки»**

Цель: Развитие внимания, быстроты реакции движений.

*Девушки сидят по кругу. За каждой девушкой, стоит парень. Перед одним из парней, водящим стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девушек и незаметно моргает одной из них. Она должна быстро занять свободное место, а парень, стоящий за ней, должен её удержать. Если он не успел удержать свою девушку, то он становится водящим.*

**Хороводная игра «Просо сеяли»**

Цель: Координировать слова и движения в соответствии с текстом.

*В игре принимают участие две группы: группа девушек и группа парней, которые выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 8 шагов*.

*Девушки на слова*: - А мы просо сеяли, сеяли... *делают 4 шага вперёд и два притопа. Затем, на слова*: - Ой, дед Лада, сеяли, сеяли - *возвращаются на место*.

*Группа парней, повторяя движение девушек, поёт*: - А мы просо вытопчем, вытопчем. Ой, дед Лада, вытопчем, вытопчем.

Девушки, сменяя парней, поют: - Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей. Ой, дед Лада, 100 рублей, 100 рублей.

*Парни, сменяя девушек, продолжают песню*: - Нам не надо 100 рублей, 100 рублей. А нам надо девицу, девицу- красавицу.

*Девушки идут навстречу парней со словами*: - Мы дадим вам девицу, девицу-красавицу. Мы дадим вам кривую, вот такую косую.

*Парни отвечают*: - Нам не надо кривую, нам не надо косую.

*Один из парней остаётся на середине площадки, а парни продолжают петь*: - А мы возьмём любую, любую. *Парень выбирает себе девушку, кланяясь ей. Шеренги девушек и парней соединяются.*

**Игра «Разбей кувшин»**

Цель: Развитие координации движений, ловкости.

*Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в ступицу колеса, надевается глиняный кувшин. Игрок берёт в руки палку, отходит от шеста с кувшином на 5-6 шагов, завязывает себе глаза. Делает несколько оборотов на месте, а затем, направляется к кувшину, чтобы разбить его. (Можно вместо кувшина взять шарик).*

**Игра «Трещотки»**

Цель: Развитие памяти, речи.

*Соревнуются две группы. Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу – 2 скороговорки. Каждый должен верно произнести по одной скороговорке. Если игрок не может произнести, он выбывает. Побеждает та группа, которая «переговорила» соперников.*

Пришёл Прокоп, кипел укроп. Ушел Прокоп, кипел укроп.
Как при Прокопе кипел укроп. Так и без Прокопа кипел укроп.
Раз дрова, два дрова, три дрова
В поле Поля полет просо, Сорняки выносит Фрося.

**Игра «Петушок»**

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания.

*Все дети сидят, Ведущий считалкой удаляет одного игрока, он становится ко всем спиной. Среди оставшихся назначается Петушок.*

*Ведущий говорит: -Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спивает, спать мешает казаку и кричит...*

*Петушок: - Кукареку! Выбранный отгадывает, кто кричал.*

**Игра «Завивайся плетень»**

Цель: Развитие речи, координации движений, силы, ловкости.

*Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15м. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети-плетень читают*: - Заяц, заяц не войдёт в наш зелёный огород!

Плетень, заплетайся. Зайцы лезут, спасайся!

*При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают*: - Не войдет и другой раз. Нас плетень от зайцев спас.

*Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.*

**Игра «Прыганье через шапку»**

Цель: Развитие ловкости, быстроты реакции.

*Все играющие, кроме одного, который стоит в кругу, садятся на землю на некотором расстоянии друг от друга и перебрасывают шапку один другому, не*

*соблюдая при этом никакого порядка (бросают вперед и назад). Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного к другому из бросающих, или должен вырвать ее из руки. Если это ему удается, то он садится в круг, а его заменяет тот, у кого была отнята шапка, или кто не поймал ее, когда ему ее бросали, между тем, как ее схватил кто-либо из играющих.*

*На ровном месте один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз; остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот переменяет сидящего, то есть становится сам «болван»*.

**Игра «Узел»**

Цель. Развитие групповой сплоченности, умения выполнять команду и действовать сообща.

Число участников. От семи человек. Участие взрослого. Желательно.

Содержание. *Один из участников игры отворачивается, остальные встают в круг и берутся за руки.*

*Ведущий говорит: - Теперь попробуйте превратиться в узел. Для этого надо будет запутаться, не разнимая рук. Можно перешагивать через сомкнутые руки, проползать под ними так, чтобы в результате ваши руки переплелись, а из круга получился клубок. Отпускать руки своих соседей нельзя!*

*Тот, кто отворачивался, пытается развязать узел. Надо объяснить, что сразу может и не получиться, распутать узел можно только шаг за шагом. Можно давать инструкции с помощью слов: -Виктор, перелезь через руку Маши, а можно с помощью слов и направляющих движений.*

**Игра «Тополёк»**

Цель: Развитие речи, внимания, ловкости; учить ориентироваться в пространстве.

*В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока - «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии. Ведущий:*

«На Кубань пришла весна, распушила тополя!
Тополиный пух кружится, но на землю не ложится.
Дуйте ветры с кручи сильные, могучие!

*После этих слов налетают «ветры» и «уносят» (т.е. ловят) «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к «тополю». За чертой круга они недосягаемы. Пойманные пушинки становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.*

**Игра «Баба Яга»**

Цель: Активизация речи; учить ориентироваться в пространстве, развивать координацию движений.

*В центре стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают*:

Бабка-Ёжка, костяная ножка. С печки упала, ножку сломала!
А потом и говорит: - У меня нога болит!
Пошла на улицу - раздавила курицу.
Пошла на базар - раздавила самовар.
Вышла на лужайку - испугала зайку!

*Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий перенесет в круг.*

## Игра «Заря -заряница»

Цель: развитие координации движений, быстроты реакции, активизация речи, умения внимательно слушать, уметь бегать, не пересекая круг.

*Один игрок (ребенок или взрослый) держит шес, с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют*:

Заря-заряница. Казачка-девица.
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два - не воронь, а беги, как огонь!

*С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.*

## Игра «Капуста»

Цель: Развитие координации движений, быстроты реакции, ловкости, активизация речи.

*Рисуется круг (огород). В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один, выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу, поёт*:

Я на камушке сижу. Лозу тешу, лозу тешу - плетень горожу,
Чтоб капусту не украли. В огород не прибегали!
Коза с козлятами, свинья с поросятами, утка с утятами, курица с цыплятами.

*Играющие пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.*