

### **Подвижная игра «Репка - репонька».**

**Цель:** Развитие эмоциональной отзывчивости, взаимопомощи посредством приобщения детей к народному фольклору.

Дети идут по кругу, взявшись за руки, говорят слова:

Репка-репонька,

Расти, расти крепенька.

Ни мала, ни велика, (опускают руки вниз, поднимают вверх)

До мышиноного хвоста. (разводят руки в стороны)

Да! (хлопают)

Дети хлопают в ладоши, а репка – пляшет.

### **У медведя во бору**

**Цель:** -учить детей слышать воспитателя действовать по сигналу взрослого. - развивать внимание, быстроту реакции, умение ориентироваться в пространстве.

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки 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 успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

## Подвижная игра «Краски»

**Цель:** учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

### Приготовление к игре:

Для игры "Краски" среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски сидят в кругу или в беседке, иногда дети становятся в шеренгу.

Продавец тихо (на ушко) говорит каждому какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

### Ход игры:

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то по другому.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!
- Сколько стоит?
- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная "краска" вскакивает со своего места и бежит вокруг беседки или шеренги остальных детей. Монах пытается ее

догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается. Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала.

### **Подвижная игра «Заря-зарница»**

**Цель игры:** Повысить интерес к русским народным играм. Активизировать и развивать двигательную деятельность детей при тесной взаимосвязи с их познавательной и мыслительной деятельностью посредством народной игры. Повысить интерес к русским народным играм.

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

Заря-зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила.  
Косы золотые,  
В ленты обвитые.—

С последними словами заря осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, берёт ленту, и оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто добежал первым становится на свободное место в кругу. Тот, кто остался без места становится зарей и игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг, играющие в кругу не оборачиваются, пока заря выбирает, кому положить на плечо платочек.

### **Русская народная игра «Стадо»**

**Цель игры:** Учить детей соблюдать правила **игры**, играть в командном составе. Развивать реакцию и быстроту движений.

Среди играющих выбираются Пастух и Волк, а все остальные становятся Овцами. Дом Волка – в лесу, а у Овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут Пастуха:

Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет Овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу Пастуха «Волк!» все Овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути Волка, защищает Овец. Все, кого поймал Волк, выходят из игры.

**Примечание:** во время перебежки Овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк Овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять Овец от Волка, но не должен задерживать последнего руками.

### **Правила игры в Молчанку**

**Цель:** развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.

В классическом варианте молчанки игроки рассаживаются в кружок так, чтобы видеть друг друга. Но, конечно же, играть можно не только сидя, но и занимаясь своими делами, играя в игрушки. Начинается игра с «аппетитного» стишка:

Ехали цыгане (бояре), кошку потеряли.

Кошка сдохла, хвост облез.

Кто слово промолвит, тот ее и съест!

А кто улыбнется — кошкиной крови напьется

Или попроще:

Кошка сдохла, хвост облез.

Кто промолвит, тот и съест!

Есть ещё более политкорректный «народный» вариант:

Первенчики, червенчики

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок — молчок!

После того, как произнесено последнее слово стиха, все игроки замолкают.

Проигравшим считается тот, кто, забывшись, заговорит, засмеётся или даже просто улыбнётся. Он должен будет исполнять желание товарищей. А тот, кто продержался дольше всех — молодец, он считается победителем.

Гуси-гуси. Русская народная подвижная игра для детей.

Эта всем известная русская народная подвижная игра для детей вот уже который век остается хитом. Лучше всего играть на улице, но, если деток не очень много и площадь комнаты позволяет, то можно и дома.

Перед игрой чертятся две линии на противоположных концах площадки. Это «домики» гусей. Здесь они в безопасности, волк не может их ловить. Если вы играете в помещении, то можно просто оговорить, где начинается «домик»,

или отметить его шнурами, лентами, гимнастическим обручем. Пространство между домиками «поле» или «лужок». Выбирается считалкой «волк» и «хозяин». «Хозяина» выбирать не обязательно – им может быть взрослый. Все «гуси» отправляются в один «домик», а «волк» остается караулить в поле.

«Хозяин» ведет с «гусями» диалог, хорошо известный всем взрослым, а дети его моментально разучивают:

«Хозяин»: Гуси, гуси!

«Гуси»: Га-га-га!

«Хозяин»: Есть хотите?

«Гуси»: Да-да-да!

«Хозяин»: Так летите! -

«Гуси»: Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

Сразу после этих слов, «гуси» бегут через «лужок» и стараются укрыться от «волка» в «домике». Тот кого «волк» смог поймать, меняет его и сам становится «волком». Можно выбирать водящего каждый раз считалкой, если детки, стремясь превратиться в «волка», начнут играть не в догонялки, а в поддавки.