**Картотека русских народных игр и забав.**

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми, для детей, так и для взрослых. Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Это игры, как песни и сказки, созданы народом. Игры заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Они отлично закаляют тело и душу.

1. **«Бубенцы».**

Цель: развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Ход игры: дети встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом или с колокольчиком, другой – с завязанными глазами.

Все дети говорят: Трынцы-брынцы, бубенцы, Раззвонились удальцы: Диги-диги-диги-дон, Отгадай откуда звон! После этих слов «жмурка» ловит увертывающего игрока.

1. **«У бабушки Маланьи».**

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

Ход игры: дети идут хороводом приговаривая : У Маланьи, у старушки Жили в маленькой избушке Семь сыновей Все без бровей (останавливаются) Вот с такими ушами, Вот с такими глазами, Вот с такой головой, Вот с такой бородой. Слова сопровождаются выразительными движениями: об ушах – руки в стороны; о глазах – приставляем к глазам согнутые в колечко большой и указательный пальцы; о голове – руки смыкаются над головой, образуя полукруг; о бороде – движения рук от подбородка вниз с наклоном туловища. Ничего не ели На нее глядели Делали вот так! Присаживаются на корточки, руки согнуты и подпирают подбородок. Ведущий в кругу показывает какое – нибудь движение, а все ему подражают. Движение обозначается словом. Можно импровизировать дальше. У сыновей показывать – ноги, носы, губы и т.д.

1. **«Малечина – калечина».**

Цель: развивать ловкость, выдержку, координацию движений, чувствоспортивного соперничества.

Ход игры: играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят: Малечина – калечина, Сколько часов Осталось до вечера, До летнего? После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три…десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

1. **«Золотые ворота».**

Цель: развивать быстроту, ловкость , глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Ход игры: пара игроков, встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за другом так, что получается цепочка. Все дети говорят: Ай, люди, ай, люди, Наши руки мы сплели. Мы их подняли повыше, Получилась красота! Получились не простые, Золотые ворота! Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят: Золотые ворота Пропускают не всегда. Первый раз прощается, Второй – запрещается. А на третий раз Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 3 – 4 непойманных игрока, руки нужно опускать быстро, но аккуратно.

1. **«Цепи кованные».**

Цель: развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.

Ход игры: две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 10 – 15 метров. Одна шеренга детей кричит: - Цепи кованные разбейте нас! Кем из нас? – отвечает другая. - Стёпой! – отвечает первая.

Ребенок, 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.

1. **«Молчанка».**

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

Ход игры: Перед началом игры все играющие произносят распевку: Первенчики, червенчики, Летели 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.

1. **«Здравствуй дедушка Прокоп!».**

Цель: развивать характер, волю, ум, физическое развитие ребенка, развитие нравственного чувства.

Ход игры: дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа, он встает в центре круга. Дети: Здравствуй, Дедушка Прокоп! – идут к центру круга, кланяются. Не созрел ещё горох? – возвращаются на прежнее место. Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! – ритмично притопывают.

Дедушка Прокоп: Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети: Дождик, дождик поливай, будет славный урожай! – поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя. Здравствуй, Дедушка Прокоп! – идут к центру круга, кланяются. Не созрел ещё горох? – возвращаются на прежнее место. Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! – ритмично притопывают.

Дедушка Прокоп: Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.

Дети: Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! – рисуют в воздухе солнце двумя руками. Здравствуй, Дедушка Прокоп! – идут к центру круга, кланяются. Не созрел ещё горох? – возвращаются на прежнее место. Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! – ритмично притопывают.

Дедушка Прокоп: Созрел! Молотить пора! – идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха. - Обмолотили! – Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

1. **«Пятнашки».**

Цель: развивать ловкость, двигательные навыки детей.

Ход игры: взрослый назначает водящего – «пятнашку», которому дается отличительная повязка. Он встает в центре площадки и по сигналу взрослого начинает догонять («пятнать») остальных играющих, стараясь коснуться кого-нибудь из них рукой. Тот, кого он коснулся, выбывает из игры. Игра может продолжаться, пока «пятнашка» не поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый водящий и игра повторяется. Следует выбрать нового водящего и в том случае, если «пятнашка» долгое время не может никого поймать.

1. **«Гуси и волк».**

Цель: приучать детей четко следовать правилам игры, развивать подражательность, эмоциональность, двигательные навыки детей.

Ход игры: из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети – гуси. Они встают на одной стороне площадки – это их дом. Сбоку обозначается место – логово волка. Пастух зовет гусей на луг – середину площадки. Там они ходят в разные стороны, «летают», вытягивают руки – «крылья» в стороны, щиплют травку, нагибаясь и вытягивая шею. Через некоторое время гуси и пастух ведут такой диалог: - Гуси- гуси! - Га-га-га! - Есть хотите? - Да-да-да! - Ну, летите! - Нам нельзя! Серый волк под горой, Не пускает нас домой! - Ну, летите, как хотите, Только крылья берегите!

После того гуси расправляют руки – «крылья» и «летят домой», но тут появляется волк и старается поймать кого-нибудь из гусей. Пойманных гусей волк уводит к себе в логово. Оставшиеся гуси возвращаются домой, а затем снова идут пастись на луг. После 3-4 повторений подсчитывается количество пойманных гусей. Далее игра продолжается после назначения новых водящих волка и пастуха.

1. **«Караси и щука».**

Цель: развивать двигательные навыки, скорость реакции, ловкость детей.

Ход игры: играющие делятся на «карасей» и «камешки», одному ребенку поручают роль щуки. Дети - «камешки» встают кругом, «караси плавают» внутри круга. Ребенок – «щука» находится за кругом. По команде взрослого: «Щука!» он быстро вбегает внутри и старается поймать карасей, которые должны успеть спрятаться за «камешками» и присесть за кем-нибудь из детей, стоящих по кругу. Те, кто не успели, считаются пойманными и уходят за круг. Игра продолжается, пока не останется 2-3 ребенка. Затем выбирается новая «щука», а дети – «камешки» и «караси» меняются ролями.

1. **«Стой, иди, на месте замри».**

Цель: развивать воображение, подражательность, координацию движений детей.

Ход игры: среди играющих детей выбирается водящий. Остальные любым способом передвигаются по площадке. По команде водящего: «Стоп!» все должны замереть в какой-либо позе. Затем он обходит все фигуры и выбирает ту, которая ему нравиться больше всех. Выбранный ребенок становится водящим, а предыдущий присоединяется к остальным игрокам. Игра повторяется снова.

1. **«Совушка».**

Цель: развивать быстроту реакции, выдержку, терпение.

Ход игры: из числа играющих выбирается «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде. По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полету бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевелившегося игрока, она берет его за руку и уводит в свое гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков. Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

1. **«Кот на крыше».**

Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход игры: дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса: Тише мыши, тише мыши… Кот сидит на нашей крыше. Мышка, мышка, берегись. И коту не попадись! После тих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой дом – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

1. **«Жмурки с колокольчиком».**

Цель: развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Ход игры: одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удается поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются ролями.

1. **«Утка и селезень».**

Цель: знакомить с русскими народными играми; развивать быстроту движения.

Ход игры: двое играющих изображают Утку и Селезня. Остальные образуют круг и берутся за руки. Утка становится в круг, а Селезень за кругом. Селезень пытается проскочить в круг и поймать Утку, при этом все поют: Селезень, ловит утку, Молодой ловит серую. Пойди, утица, домой, Пойди, серая, домой. У тебя семеро детей, Восьмой селезень.

1. **«Пчелки и ласточка».**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: играющие дети – «пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают): Пчёлки летают, медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум! Ласточка: Ласточка летает, пчелок поймает. Вылетает и ловит «пчёл». Пойманный становится «ласточкой».

1. **«Колечко».**

Цель: развивать внимание и наблюдательность детей, координацию движений.

Оборудование: небольшое металлическое колечко.

Ход игры: водящий стоит напротив остальных играющих, которые сидят, сложив руки лодочкой. Он держит в руках колечко и, подходя к каждому из игроков, как будто вкладывает им колечко в руки. Получивший кольцо не должен подавать вида, что это именно он. Когда водящий обошел всех детей, он говорит: «Колечко – колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и выбежать к водящему. Остальные дети должны удержать его и не позволить встать с места. Если всё же ребенку с колечком это удается, он становится водящим, и игра повторяется снова.

1. **«Горелки с платочком».**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость.

Оборудование: платок.

Ход игры: участники игры стоят парами друг за другом. Впереди – водящий, он держит в руке над головой платок. Дети говорят: 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 его за руку и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», то есть водит.

1. **«Снежная баба».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая и проговаривая слова: Баба Снежная стоит, Утром дремлет, днями спит. Вечерами тихо ждёт, Ночью всех пугать идет. На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

1. **«Ручеек».**

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями.

Ход игры: дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова: Ручеек течет, журча, Камни огибает. Так водичка ключа В речку попадает.

1. **«Пастух и коровы».**

Цель: воспитывать выдержку и дисциплинированность. Развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: воспитатель – пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит: Милые коровушки, Белые головушки! Злой колдун здесь побывал И коров заколдовал. На зеленом на лугу Я буренкам помогу. Будут все коровы Веселы, здоровы. Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

1. **«Водяной».**

Ход игры: играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий «водяной» становится в центре круга, закрывает глаза и вытягивает одну руку вперед. Это указатель. Играющие идут по кругу и хором громка произносят: «Водяной – Водяной, что сидишь ты под водой? Выйди на минуточку – поиграем чуточку: раз, два, три – гори!»

После слов «Гори!» Водяной открывает глаза и старается осалить кого-нибудь из убегающих игроков. Осалить можно только в пределах ограниченного круга. Пойманный становится «Водяным».

1. **«Бабка Ёжка».**

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Ход игры: В середину круга встает водящий – Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят её: Бабка Ёжка костяная ножка С печки упала, ногу сломала, А потом и говорит: - У меня нога болит. Пошла она на улицу Раздавила курицу. Пошла на базар Раздавила самовар. Раз, два, три! Лови! Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется – тот и замирает.

1. **«Иголочка и ниточка».**

Ход игры: дети становятся друг за другом. Первый – «Иголочка» - он бегает, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не останавливаться и не запутаться. Ниточка, ниточка за иголкой тянется, Никогда ниточка одна не останется. Тот ребенок, из-за которого «ниточка порвалась» становится последним «узелок». Затем выбирается другая «иголка».

1. **«Челночок».**

Ход игры: дети выбирают двух водящих, один из них – челночок, другой – ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач – у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится челноком. Участник, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга. Игрок, оставшийся без пары, становится ткачом.

Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челнока, а второй – ткача.

Челнок начинает игру только по сигналу ткача. Ткач и челнок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.

1. **«Аленушка и Иванушка».**

Ход игры: выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать её: «Аленушка!». Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопиться встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

1. **«Тише едешь».**

Ход игры: водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слова «Стоп!» все играющие замирают. Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

1. **«Удочка».**

Ход игры: удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбаки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбаки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная рыбка». Скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем 10-20 сантиметров.

1. **«Репейник».**

Ход игры: по залу летают «колючки» (это дети бегают и танцуют под музыку). Когда ведущий говорит: «Ветер», колючки начинают слипаться друг с другом с помощью рук. Когда ветер стихает, они летают слипшиеся, то есть не разъединяя рук. Игра заканчивается, когда образуется одна большая колючка.

1. **«Краски».**

Ход игры: в начале игры с помощью считалки выбирают двух человек: одного – на роль хозяина лавки, торгующего красками, а другого – на роль покупателя (монаха). Остальные играющие выступают в роли красок. Каждый из них решает, какой краской он будет – золотой, синей, фиолетовой, желтой и т. п. «Хозяин» сторожит краски. К лавке подходит «покупатель» и стучит в воображаемую дверь: - Тук-тук! Я, монах в синих штанах. «Хозяин»: - За чем пришел? – За краской. – За какой? - За голубой. – Такой нет (если такой краски действительно нет). Скачи по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси и нам принеси. Если такая краска есть, то игрок быстро вскакивает и убегает. «Покупатель» должен догнать убегающего. Если он ловит «краску», то она становится новым покупателем.

1. **«Заря - заряница».**

Цель: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: один из ребят держит шест, с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню: Заря – Заряница, красная девица, По полю ходила, ключи обронила. Ключи золотые, ленты голубые. Раз, два – не воронь А беги, как огонь! С последними словами игрового припева 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 победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

1. **«Капуста».**

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

Ход игры: рисуется круг – «огород». На середине 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 движения то, о чем поет: Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки 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.

1. **«Дедушка Рожок».**

Цель: развивать быстроту, ловкость, глазомер; совершенствовать ориентировку в пространстве.

Ход игры: дети по считалки 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 прожёг! Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто! Кого он осадил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 3-4 не пойманных играющих.

1. **«Два Мороза».**

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры: на противоположенных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки с противоположных сторонах встают два водящих мороза – Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос. Говорят: Мы два брата молодые, Два Мороза удалые Я Мороз-Красный нос, Я Мороз-Синий 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. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих. Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

1. **«Хлоп! Хлоп! Убегай**!».

Цель: развивать быстроту , ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге. Ход игры: 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, По дороге прокачусь!» И начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу. Убегать можно лишь после слов «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

1. **«Пирог».**

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Ход игры: играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»: Вот он, какой высоконький, Вот он, какой мякошенький, Вот он, какой широконький. Режь его да ешь! После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

1. **«Ткачиха».**

Цель: развивать ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

Ход игры: две шеренги, плотно переплетаясь руками, стоят напротив друг к другу лицом. Посреди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив: Я веселая ткачиха, Ткать умею лихо, лихо. Ай, лю-ли, ай, лю-ли, Ткать умею лихо, лихо! Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время «челноки» должны проскочить. Если не успевают, то «заткали ниточку» (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали, присоединяются к «деревне» встают в шеренгу. «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

1. **«Хромая лиса».**

Цель: упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

Ход игры: дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивается 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 бегающих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегающим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы.

1. **«Кошки – мышки».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: для игры выбирают два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота». Задача «кошки» - догнать «мышку». При этом «мышки» и «кошки» могут бегать внутри круга и снаружи. Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропускают через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

1. **«Петушиный бой».**

Цель: развивать умение держать равновесие.

Ход игры: дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3-5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами выходит из игры.

1. **«Подснежники».**

Цель: развивать быстроту реакции.

Ход игры: дети взявшись за руки, водят хоровод и поют весеннюю запевку: Весна, Весна красная, Приди Весна с радостью, С великой милостью: Со льном высоким, С корнем глубоким, С дождями сильными, С цветами обильными. Во время запевки водящий разбрасывает внутри хоровода цветы подснежники. Как только музыка заканчивается, дети начинают собирать цветы. У кого окажется больше цветов, тот и победил.

1. **«Дударь».**

Цель: развивать внимание.

Ход игры: выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идет хоровод, и дети поют песню: Дударь, Дударь, Дударище старый, старый старичище. Его под колоду, его под сырую, Его под гнилую. – Дударь, Дударь, что болит? Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, нога, спина, голова и т.д.) Все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней. Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!».

1. **«Змея».**

Цель: тренировать детей в хождении змейкой.

Ход игры: все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд. «Змея» ходит перед игроками со словами: Я змея, змея, змея, Я ползу, ползу, ползу. Подходит к одному из игроков: - Хочешь быть моим хвостом? – Хочу! – Становись за мной! Идут вдвоем: Я змея, змея, змея Я ползу, ползу, ползу. Подходит к другому игроку: Хочешь быть моим хвостом? – Хочу! – Ползи! Игрок должен проползти между ногами «змеи» и стать ее «хвостом». И так далее, пока не соберут всех желающих.

1. **«Пряничная доска».**

Цель: развивать быстроту и ловкость.

Ход игры: все играющие садятся рядом друг с другом на скамейке или на стулья, поставленные в ряд. Это будет «пряничная доска». Вокруг скамьи или стульев должно быть достаточно места (чтобы можно было их обижать) Водящий ходит вдоль «пряничной доски», все игроки говорят или поют: Пряничная доска, с целого пенька, С целого пенька, сбрось-ка паренька. На слова «Сбрось-ка паренька» водящий быстро хлопает рукой по колену одного из игроков. Игрок должен быстро обижать «пряничную доску» и сесть на свое место. В это время ведущий обегает «пряничную доску» в другом направлении. Если водящий успел занять место игрока – то теперь водить будет игрок, которого хлопнули по колену. Если нет – то снова будет водить тот же водящий.

1. **«Шапочный бой».**

Цель: развивать ловкость; приучать соблюдать правила игры.

Ход игры: в этом бою два участника от разных команд, стараются схватить шапку соперника и бросить её на землю, как бы заставляя соперника поклониться, поднимая свою шапку. Выигрывает, та команда, которая наберет больше шапок.

1. **Игра – кричалка «Блины – Лепешки».**

Цель: тренировать детей в выполнении движений по сигналу водящего.

Ход игры: для этой всех детей делят на две команды, движения, о которых говорится в тексте кричалки, будут общими для всех, а кричать первая команда (по сигналу левой руки ведущего) должны громко и дружно: «Блины». Вторая команда вслед за сигналом правой руки ведущего, кричат: «Лепешки».

Хороша была зима, её мы провожаем, И тепло весеннее радостно встречаем. Печем с припеком мы (знак левой рукой)…Блины! И вкусные (знак правой рукой)…Лепешки! И весело и дружно хлопаем в ладоши (все хлопают). Наступила долгожданная масляна неделя, И никто не сосчитает, сколько мы съели. Ели-ели мы (знак левой рукой)…Блины! И еще (знак правой рукой) …Лепешки! А теперь вокруг себя покрутимся немножко (все крутятся) Вокруг песни, танцы, смех, шумное гулянье, В каждом доме оценили хлопоты – старанье, На столе стоят (знак левой рукой)…Блины! А рядом (знак правой рукой) …Лепешки! Чтобы больше в нас вошло – прыгаем на ножке (все прыгают), Ещё кружок вокруг себя (все кружатся) И хлопаем в ладошки (все хлопают).

1. **«Луна и солнце».**

Цель: развитие ловкости, гибкости, точной координации движений, быстроту реакции, образного и логического мышления, а также двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

1. **«Плетень».**

Цель: Учить совместным действиям; развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: одна подгруппа детей стоит вдоль зала, на расстоянии 1 шага друг от друга, берется за руки и поднимает их над головой, произнося слова: Вейся, ты вейся, капуста моя! Вейся, ты, вейся, вилковая моя! Как мне капусте не виться, Как мне вилковой не свиться! Дети второй подгруппы, взявшись за руки, бегут змейкой вокруг игроков первой подгруппы. Игроков первой подгруппы задевать нельзя. Затем подгруппы меняются.