



Младшая группа

"Карусели"

Атрибуты: Обруч, ленты.

Ход игры: К обручу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. "Кататься" на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра.

"Пройди в воротца"

Ход игры: Весна водит всех взрослых и детей "восьмеркой" за собой (движение "ниточка с иголочкой"). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей или взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образуя "воротца". Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. С окончанием музыки воротца захлопываются. Внутри "воротцев" остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4—5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладошки.

Игра с "козликом"

Атрибуты: Шапочка козлика.

Ход игры: В центре круга, в котором стоят дети,— "козлик". Дети произносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,
Свои ножки поразмять.
Козлик ножками стучит,
По козлиному кричит:
"Бе-е-е, бе-е!".

Дети двигаются в центр круга и обратно.

Дети стоят в кругу, а "козлик" стучит "копытцами" и показывает "рожки".

"Козлик" кричит и догоняет детей, которые разбегаются.





Игра с "петушком"

Атрибуты: Шапочка петушка.

Ход игры: Дети стоят лицом в круг. В центре—ребенок в шапочке петушка.

Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам — со шпорами,

Хвост — с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

Кто услышит —

Тот бежит!

— Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. "Петух" также идет по кругу, но противоположно. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать "крыльями". "Петух" останавливается в центре круга, хлопает себя "крыльями" и кричит. Дети разбегаются, "петух" старается их догнать.





Средняя группа

«Заря»

Атрибуты: Ленточка.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - "заря" ходит сзади с лентой и говорит: Заря - зарница, Красная девица, По полю ходила, Ключи обронила, Ключи золотые, Ленты голубые, Кольца обвитые - За водой пошла! С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится "зарей". Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.

"Жмурки"


Атрибуты: Лента или шарф.

Ход игры: Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним: - Кот, кот, на чем стоишь? — На квашне. — Что в квашне? — Квас! — Лови мышей, а не нас! После этих слов участники игры разбегаются, а "жмурка" их ловит.

«Кто быстрее»

Атрибуты: «блин» на палочке, изготовленный из любого материала желтого цвета.

Ход игры: Дети встают в хоровод. В середине круга – водящий. В руках у него «блин» на палочке, изготовленный из любого материала желтого цвета. Дети двигаются в хороводе по солнцу. Водящий- противходом. Дети поют песенку: В нашей печке много места, Для блинов замесим тесто, Напечем их дюжину, Пригласим всех к ужину! В конце песни водящий останавливается и протягивает «блин» между двумя детьми, рядом с которыми он оказался. Они и будут соревноваться. Соревнующиеся поворачиваются спиной друг к другу и по команде остальных детей: Тинтинка, Подай блинка! Обегают детей за кругом и возвращаются к своим местам. Победит тот, кто первым возьмет «блин», он же становится ведущим.





Старшая и подготовительная группы

Русская народная игра «Звонарь»

Ход игры: Дети встают в круг. Считалкой выбирается водящий. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех пор, пока сзади водящего не окажется 4—6 человек.

После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило — тот становится водящим.

«Утка-Гусь»

Атрибуты: Маленький мячик.

Ход игры: Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» — которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» — кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны.

Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра с Солнцем

Атрибуты: Шапочка с изображением солнца.

Ход игры: В центре круга — «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче —
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю — отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» — «солнце» догоняет детей. «Слава Солнцу» Сла-ва на не-бе солн-цу вы-со-ко-му, сла-ва! Сла-а-ва!





«Горелки»

Ход игры: Играющие выстраиваются парами друг за другом — в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Горящий» становится впереди, шагов на 5—6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
— Дин-дон, дин-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т. е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

«Колечко»


Атрибуты: Кольцо.

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

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

Стоящий последним ищет кольцо, а ведущий приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.





«Третий — лишний»

Ход игры: Все играющие стоят по парам друг за другом, образуя большой круг. Один водящий бежит за кругом и встает впереди любой пары. Другой водящий должен его догнать и дотронуться рукой. Если водящий, который догоняет, успел дотронуться до него, то водящие меняются ролями: тот, кто убежал, догоняет, тот, кто догонял, — убегает. Если водящий не успел дотронуться до убегающего и тот встал впереди любой пары, то третий игрок в паре оказывается лишним, и он должен убежать от водящего.

Варианты, игры

1. Играющие становятся парами лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки и оказывается к кому-нибудь спиной. Тот игрок, к кому убегающий встанет спиной, и будет третьим лишним. Теперь он должен убежать от водящего.

2. Двое водящих находятся в середине круга на расстоянии около 3 метров друг от друга. Играющие держатся под руку, а свободные руки кладут на пояс. Все пары медленно движутся по кругу под пение какой-либо известной песни или под музыку. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Убегающий, спасаясь, встает рядом с какой-нибудь парой и берет под руку крайнего в ней. Теперь его ловить нельзя. Игрок, находящийся с другой стороны пары, оказывается третьим лишним. Он теперь должен убежать от водящего, и может присоединиться к любой паре справа или слева от нее, взяв крайнего под руку. Если догоняющий поймают (коснется) убегающего, то они меняются ролями.

