**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – Центр развития ребенка детский сад №5 «Золотой ключик» городского округа Стрежевой**

**Модификация подвижной игры**

 «русская народная подвижная игра»

Стихиляс Людмила Дмитриевна.

инструктор по физической культуре

**1 раздел.**

**ИГРА «КОТ И МЫШИ»**

(Игра средней подвижности, хороводная, источник - «Музыка и движение», сборник игр – М., 1999))

**Цель игры:** развитие ловкости, внимания, чувства ритма, словесной памяти, коллективного взаимодействия, стремления к взаимовыручке.

**Оборудование и игровой материал к игре**: можно подготовить элементы костюмов кота и мышки (шапочки, хвостики)

**Выбор ведущего и водящего:** в роли ведущего целесообразнее выступать педагогу – он объясняет правила и следит за ходом игры. Для выбора кота и мышки возможно использовать речевку-песенку, проговариваемую затем в ходе игры: это поможет детям одновременно выучить текст:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот,

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите:

Как проснется Васька-кот,

Разобьет весь хоровод!

**Описание хода игры:** играющие водят хоровод, в центре которого – мышка – это ее «домик», проговаривая или напевая слова. Как только песенка кончилась, играющие понимают руки, не размыкая их – «дверки открываются», мышка выбегает наружу и бежит от кота, поджидавшего ее за пределами хоровода.

 **Правила и условия игры:**

Если кот успел поймать мышку, игра заканчивается. Можно сделать кота мышкой или выбрать новую пару.

Кот не имеет права забегать в круг.

Мышка не имеет права слишком долго находиться в домике во время погони – только забегать и сразу выбегать.

Игроки в хороводе должны быть внимательны и аккуратны – нельзя резко опускать руки, чтобы не ударить водящих.

**Возможности усложнения игры:** можно выбрать двух мышек, двух котов.

**2 раздел.**

**ИГРА «КОТ и МЫШИ» (5-7лет)**

**Цель игры:** развитие ловкости, сообразительности, внимания, умение согласовывать движения со словами. Упражняются в беге с увертыванием, в ловле и в построение круг.

**Оборудование и игровой материал к игре:** можно подготовить элементы костюмов кота и мышки (шапочки, ленточки)

**Количество участников:** 25-30.

**Выбор ведущего и водящего:** в роли ведущего целесообразнее выступать педагогу – он объясняет правила и следит за ходом игры.

**Описание хода игры:** Мыши встают в круг. Каждый получает полоску из цветного материала или ленточку, которую он закладывает сзади за пояс. В центре круга спит кот. Мыши водят хоровод, проговаривают или напевают слова.

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот,

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите:

Как проснется Васька-кот,

Разобьет весь хоровод!

 Как только песенка кончилась, мыши разбегаются по площадке, кот проснулся и бежит за мышами, стремясь вытянуть у кого- нибудь из них ленточку. Мышонок лишившийся ленточки временно отходит в сторону.

 По сигналу воспитателя дети строятся в круг. Кот подсчитывает количество взятых лент и возвращает их мышам.

 Каждый раз игра длится не более 1-2 минуты, общая продолжительность игры 5-7 минут.

 **Правила и условия игры:**

1.Ленточку нельзя держать руками.

 2.Если кот в течение 1-2 минуты не может вытянуть ни одной ленточки, воспитатель назначает другого.

3.Ленточка должна так закладывалась за пояс, чтобы конец его свешивался, и его можно было свободно захватить рукой.

4.Заканчивая игру, воспитатель отмечает тех котов, которые сумели вытянуть больше число ленточек, и тех мышей, которые ни разу не лишились ленточек.

5.Если площадка большая, то нужно отметить границы ее флажками или очертить линии, чтобы мыши, убегая от кота, не перебегали границ.

 **Возможности усложнения игры:**

1.Можно выбрать двух котов.

2.Можно повесить ленточки двух цветов. Один кот срывает одного цвета ленточки, другой другого.

**ИГРА «КОТ и МЫШИ» (5-7лет)**

**Цель игры:** развитие ловкости, прыжкам, внимания, чувства ритма, словесной памяти.

**Оборудование и игровой материал к игре:** можно подготовить элементы костюмов кота и мышки (шапочки, хвостики)

**Количество участников:** 25-30.

**Выбор ведущего и водящего:** в роли ведущего целесообразнее выступать педагогу – он объясняет правила и следит за ходом игры.

**Описание хода игры:** На земле  чертят круг. Один из играющих встает в середину круга – он кот. А за кругом мыши водят хоровод.

 Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот,

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите:

Как проснется Васька-кот,

Разобьет весь хоровод!

После слов мыши перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть схваченным котом, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте, или продвигаются вперед к центру круга. Мыши стараются увернуться от кота и вовремя выпрыгнуть из круга. Кого кот схватил становиться котом, а кот мышью.

 Каждый раз игра длится не более 1-2 минуты, общая продолжительность игры 5-7 минут.

 **Правила и условия игры:**

1.Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходить из игры.

2.Кот преследует мышей, также прыгая на двух ногах.

3. Если кот в течение 1-2 минуты не может поймать ни одной мыши, воспитатель назначает другого.

4. Заканчивая игру, воспитатель отмечает тех котов, которые сумели поймать мышку, и тех мышей, которые ни разу не попались в лапы кота.

 **Возможности усложнения игры:**

1.Можно выбрать двух котов.

2.Можно прыгать на одной ноге (правой или левой).