**ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ**

***«КУЗОВОК»***

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

- Вот тебе кузовок, клади в него, что есть на «ок», обмолвишься – отдашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на «ок»:

«Я положу в кузовок клубок; а я – платок; я – замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок» и проч.

По окончании разыгрываются залоги: покрывают корзину, и один из детей спрашивает:

- Чей залог вытянется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп – например, попрыгать по комнате на одной ножке или в четырех углах дело поделать: в одном – постоять, в другом – поплясать, в третьем – поплакать, в четвертом – посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, или сказочку рассказать, или песенку спеть.

***«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»***

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда.*

*Первый раз прощается,*

[](http://images.yandex.ru/yandsearch?p=2&text=%D1%85%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0&img_url=kostroma.ru/uploads/images/dostoprimech-ti/muzei/m_zapovednik/chestnyakov.jpg&pos=72&rpt=simage)

*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.

***«МОЛЧАНКА»***

Перед началом игры играющие хором произносят:

*Первенчики, бубенчики,*

*Зазвенели бубенчики.*

*По свежей росе,*

*По чужой полосе.*

*Там чашки, орешки,*

*Медок, сахарок. Молчок!*

После слова "Молчок!" все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

***«ЛЕТАЕТ - НЕ ЛЕТАЕТ»***

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего - платит фант. Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Структурное подразделение ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» с. Борское - детский сад «Колокольчик»

[](http://images.yandex.ru/yandsearch?text=%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5%20%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9&noreask=1&img_url=bolutanova.ucoz.ru/Metodika/0678.gif&pos=23&rpt=simage&lr=51)

Воспитатель 1 старшей группы

компенсирующей направленности

Репина Н.А.

2012 г.

***Народные игры*** в воспитательном и учебном процессе являются неисчерпаемым языковым источником, образцом эстетичности, гармоничности. Они способствуют воспитанию у детей умения творчески мыслить, проявлять активность в общественном окружении; помогают усваивать традиционные для своего народа морально-этические ценности.

**Цель игр:**

* Приобщать детей к истокам отечественной культуры на основе устного фольклора и русских народных подвижных игр.
* Наполнить жизнь детей художественно-эстетическим, патриотическим и духовно-нравственным содержанием.

**Задачи:**

* Развивать интерес детей к устному народному творчеству и подвижным играм.
* Способствовать развитию творческих задатков детей на традиционном фольклорном материале.
* Совершенствовать двигательные навыки, умение согласовывать свои действия с другими детьми, соблюдать правила игр.
* Воспитывать нравственные качества: честность, взаимовыручку, дружелюбие.
* Обогащать образно-эмоциональную сферу ребёнка, познание разнообразных жизненных явлений через использование подвижных игр и русского народного фольклора.

**ИГРЫ С БЕГОМ**

***«НАСЕДКА И КОРШУН»***

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их. После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и без приговора наседки.

***«РАСТЕРЯХИ»***

Дети, принимающие участие в этот игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

***«КУРОЧКИ»***

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные - курочки. Петушок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклевать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: "Петушок, петушок, не видал мою курочку?" - "А какая она у тебя?" -спрашивает петушок. "Рябенькая, а хвостик чёрненький". - "Нет, не видел". Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: "Кшш! Кшш!" Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает. Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила:

1.Курочки бегут в дом только на слова: "Кшш! Кшш!"

2.Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встаёт на её пути.

Указание к проведению.

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10-20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеёк. В своём доме они взлетают на насест (на скамейку).

**ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ**

***«ВОРОБУШКИ И КОТ»***

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий - кот встаёт в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зёрна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегает по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зёрна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.

***«ВОЛКИ ВО РВУ»***

Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадается, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

***«ПЕТУШИНЫЙ БОЙ»***

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. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

Правила.

1.Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.

2.Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению.

Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру. Бой петухов может проходить и в другой позе, например в приседе, руки играющие держат на коленях.

***«САЛКА НА ОДНОЙ НОГЕ»***

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладёт платочек. На слово "Раз, два, три, смотри!" дети открывают глаза. Стоя на месте они внимательно смотрят друг на друга: "Кто же салка?" Ребёнок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: "Я салка!" Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идёт водить. Он берёт платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: "Я салка!" Игра повторяется.

1.Если ребёнок устал, он может прыгать поочерёдно то на правой, то на левой.

2.Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3.Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге