игры на развитие творческих способностей

Ассоциация

Дети сидят в кругу. Ведущий предлагает слово, например «сосулька», следующий игрок должен придумать слово, аналогичное придуманному по какому-то признаку. («Сосулька- мороженое – морковка – перчатка…) В любой момент игры ребенок, придумавший слово, должен объяснить, по какому признаку оно похоже на предыдущее. Выигрывает тот, кто назовет последнее слово.

1. ЗАКУЛИСЬЕ

Один из играков – Актер – выходит из комнаты. Он старается не быстро изменить свой образ: изменяет что-то в своем костюме; берет в руки какой-нибудь предмет (газету, сумку) изменяет походку и т.д. После этого Актер выходит к детям, их задача заметить и назвать, как можно больше изменений. Если играющие что-то упустили, Актер об этом сообщает. Новый Актер выбирается считалкой.

1. запутанная история

Участники – от 3 до 5 человек, садятся в круг. Они должны, говоря по очереди, сочинить общую историю. Предварительно им раздаются карточки с рисунками – каждому по 1-2 штуке. Первый говорит предложение, включая в него предмет, изображенный на его карточке и кладет свою карточку в центр круга. Второй продолжает историю, начатую первым, но его задача включить в нее тот предмет, который нарисован у него на карточке, и тоже положить ее в центр круга. Так продолжается, пока все карточки не будут использованы. (Лодка – щука – костер – ложка - палатка; будильник – солнышко – тарелка – кружка – ботинки – дерево – игрушка).

1. и вдруг…

Игра направлена на снятие стереотипов действия: в знакомом сюжете игры изменяются условия, а задача остается прежней. Непременно найти другой способ решения задач или обходной путь. Например, играем в поход, собираемся готовить на костре еду, и вдруг оказывается, что котелок забыли дома. Поехали на соревнования лыжников, и вдруг растаял весь снег. Можно брать сюжеты из сказок и менять в них условия.

1. игра в стихи

Выбирается стихотворение и характер его прочтения. Выигрывает тот, у кого получится выразительнее. Например, берем стишок - «Шла коза по лесу» и все по очереди читаем его как самое печальное произведение на свете, или наоборот, - самое смешное. Для игры лучше брать детские стихи, по тешки, дразнилки.

1. игра по готовому сюжету

Заготавливаются карточки, на которых изображены действующие лица знакомой сказки или истории и их действия. Подбираются атрибуты, необходимые для передачи сюжета.

Воспитатель объясняет детям: «Каждый берет одну карточку. На ней «изображена» ваша роль и действия в игре. Внимательно слушайте мои слова. Когда я назову вашего героя, выходите и делайте то, что обозначено на вашей карточке».

Начинаем игру: «Жили-были старик со старухой у самого синего моря. (Выходят трое детей, у которых на карточках изображены старик, старуха и море).

Однажды старик пошел ловить рыбу, вот он закинул невод. (Ребенок-старик делает соответствующие движения). Внезапно море взволновалось. (Ребенок-море выполняет соответствующие движения). Старик вытащил из моря невод и увидел, что там бьется золотая рыбка. (В действие вступают дети, у которых нарисованы невод и золотая рыбка.Ребенок, изображающий невод, захватывает золотую рыбку, которая пытается освободиться, а «старик» тянет невод).

Не удержал старик рыбку, и уплыла она в синее море. (Ребенок-рыбка показывает, что он освободился и удаляется.«Синее море» радуется, а «старик» удивляется и огорчается).

1. маски

Материал. Маски, изображающие разные эмоциональные состояния. Дети располагаются по кругу. Воспитатель показывает какую-либо маску и спрашивает: «Какое настроение передает эта маска?». Затем надевает маску и предлагает детям изобразить данное состояние. (маски – Антошки).

Затем педагог убирает маски и продолжает игру: «Вспомните злого Карабаса Барабаса! Какое у него выражение лица? Покажите. А у Колобка, который весело катится по дорожке? Вы превратились в Царевну несмеяну, хитрого кота Базилио, глупого Буратино и т.д.

1. игры в заданном ключе

Детям предлагается ситуация, а они должны придумать и разыграть ее продолжение. Например, что могло бы произойти, если бы вы оказались в гостях у роботов или в стране, где все сделано из шоколада, или превратились бы в человека – невидимку и т.д.

1. Игра с воображаемым предметом

Дети встают в круг. Водящий по очереди вызывает каждого и предлагает выполнить какие-либо действия с воображаемыми предметами. Например, говорит: «Представь, что у тебя в руках мяч. Подбрось его и поймай.

Варианты заданий:

1. У тебя в руках расческа. Причешись. Положи ее на стол.

2. Ты держишь сумочку. Открой ее. Достань из нее кошелек. Положи его в сумочку и закрой ее.

3. Представь, что у тебя в руках веер. Разверни его. Помаши им около своего лица. Сверни веер.

4. На столе стоит стакан с лимонадом. Выпей его маленькими глотками и поставь стакан на стол.

Усложнение: действия будет выполнять какой-либо сказочный персонаж (лиса Алиса, баба Яга, Царевна - несмеяна). Например, водящий говорит: «Представь, что ты принцесса Злотовласка. Покажи, как ты расчесываешь свои волосы? А теперь ты Баба-Яга. Как ты будешь расчесывать свои волосы? и т.д.

1. король

Водящий – Король. Остальные дети работники. Король садится на «трон», Работники в стороне договариваются, кто на какую работу будет наниматься к Королю. Подходят вместе и говорят:

* Здравствуй Король!
* Здравствуйте.
* Нужны ли вам работники?
* Нужны

Игроки движениями без слов изображают людей различных профессий (швея, повар, прачка, шофер и др.) Король должен назвать все изображаемые профессии. Если он угадал без ошибок, игроки убегают в «домик», а король догоняет их, кого «осалит», тот становится Королем.

1. костюм - превращение

К своей обычной одежде дети подбирают «дополнения» из карнавальных костюмов (желательно, чтобы в группе стоял волшебный сундучок» с костюмами и деталями для превращения). Остальное дети угадывают, что за костюм на исполнителе, из какой он сказки или рассказа.

1. круг дровосека

На пол кладется обруч или рисуется мелом круг. Внутрь него встает «водящий», остальные участники выстраиваются по кругу. Водящий (педагог) загадывает какое то дело: например, колоть дрова. Водящий изображает колку дров (пантомима без слов). Другие должны угадать действие и без слов начать изображать какое-либо действие, связанное с колкой дров.

1. Новая сказка.

Детям раздаются персонажи театров (Бибабо, пальчикового). Все садятся в круг и ведущий (педагог) начинает сказку. Например: «Жила-была девочка, ей было очень грустно, но по соседству жила веселая лягушка (персонаж ребенка рядом) и она часто ходила к ней на болото». Ребенок –«лягушка» продолжает: Сидели они как-то вечером, негромко разговаривали и вдруг на берегу болота выскочил Волк (следующий ребенок по кругу) и т.д.

Можно вводить волшебные предметы: ковер-самолет, сапоги-скороходы, шапку-невидимку, скатерть-самобранку и т.д.).

1. нам прислали 100 рублей

Выбирается ведущий. Он обходит игроков со словами:

«Нам прислали 100 рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «Нет» не говорите.

После этого ведущий задает игрокам разные вопросы, стараясь, что бы они произнесли запрещенные слова.

* Что зимой падает с неба?
* Снег.
* Какой он?
* Холодный.
* Ты можешь играть в снежки?
* Люблю.

Игрок, назвавший запрещенное слово, отдает фант. Набирается 5-6 фантов, затем они «выкупаются». Ведущему закрывают глаза, либо он поворачивается спиной к детям. Один из детей (самый внимательный игрок) выбирая фанты, спрашивает ведущего: «что сделать хозяину этого предмета?» (прокукарекать, попрыгать на одной ноге, спеть и т.д.).

1. «немое кино»

Дети становятся в круг. Воспитатель. Сейчас я превращусь в диктора телевизора, но к сожалению, у него нет звука. Я вам буду что-то показывать жестами и мимикой, а вы догадайтесь и ответьте мне так же. (приветствует, прощается, приглашает, отталкивает, слушает, хвалит, ругает, сердится, боится, просит замолчать, показать, подойти, уйти, принести, унести, передать предмет). Роль ведущего по очереди выполняют дети.

1. Вариант: изготавливаются карты, на которых изображены персонажи из какой-либо сказки. Действия героев можно изобразить символически:
* предписание или запрет
* нарушение запрета
* вредительство
* отъезд героя
* трудные испытания
* встреча с дарителем
* волнительные дары
* борьба героя и злодея
* победа
* возвращение, наказание злодея,
* свадьба
1. Оживление предмета

Любая вещь наделяется человеческими чувствами, желаниями, манерой поведения. Например, ребенок или педагог берет на себя роль холодильника. Что может хотеть холодильник? Чтобы в нем было как можно больше вкусных продуктов. Чего он может опасаться? Чтобы их у него не отобрали. Какая история могла с ним произойти? Однажды холодильник купил тысячу брикетов мороженного и пошел в парк, чтобы раздать мороженное детям.

1. перевирание сказки

Известные сказочные герои наделяются противоположными чертами характера.

Воспитатель говорит: «Злая волшебница заколдовала Золушку и её сестер. Теперь Золушка злая, грубая, ленивая, а её сестры трудолюбивые, добрые девочки.

Воспитатель рекомендует детям придумать новые сюжеты, а затем разыграть его.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСТВА**

1. ПОЭТЫ

ВОДЯЩИЙ НАЗЫВАЕТ СЛОВО, А ИГРОКИ ДОЛЖНЫ ПОДОБРАТЬ СЛОВО РИФМУ.

НАПРИМЕР: КРОТ – РОТ, ПОЕТ – ИДЕТ, ЗАБОР – ТОПОР, и т.д. Кто первым подбирает рифму, получает фишку. По истечении игры выявляется победитель.

1. птицелов в лесу

Выбирается Птицелов. Дети выбирают себе название птиц. Крику которых они могут подражать, и становятся в круг. Птицелов стоит в центе круга с завязанными глазами. Дети говорят, идя по кругу:

В лесу, во лесочке

На зеленом дубочке,

Птички весело поют…

Вот птицелов идет,

Он в неволю нас возьмет.

Птицы, улетайте!

Дети разбегаются в разные стороны. Птицелов хлопает в ладоши, и они замирают на месте. Птицелов начинает искать птиц. Тот, кого нашел, подражает крику птицы, которую выбрал. Если Птицелов угадывает название птицы и имя игрока, игрок становится Птицеловом, если не угадывает, то идет искать другую птицу.

1. радио-розыск

Выбирается Диктор. Его задача дать полное описание кому-нибудь из детей, называя его наиболее яркие характеристики: как одет, внешность, с кем дружит, чем любит заниматься и т.д. Дети угадывают и считалкой выбирают нового Диктора. Если описание было неточным и дети не смогли узнать игрока, все хором отвечают: «ЗДЕСЬ ТАКИЕ НЕ ЖИВУТ». (Пример: «Внимание, внимание, потерялась девочка в желтом платье и белых туфельках. У нее красивые светлые волосы. Она любит рисовать и дружит с Машей. Как зовут эту девочку?»).

1. свет мой, зеркальце скажи

Дети распределяются на пары и становятся друг против друга. Воспитатель произносит предложение, которое они должны сопровождать определенной мимикой.

Таким образом, ребенок сам с помощью мимики изображает эмоциональное состояние и видит то же состояние на лице партнера.

1. смехопанорама

Выбирается водящий. Всем остальным игрокам, делают какие-нибудь смешные прозвища: тина, стул, дерево, выключатель и т.п. Водящий (педагог) обходит всех игроков и по очереди задает каждому вопросы. Дети должны отвечать на вопросы, используя своё прозвище.

Например:

- Кто ты? - Тина,

* Кто твоя сестра? – Выключатель.
* Что ты сегодня ел на обед?
* Дерево и т.д.

Кто засмеется, платит фант. Владельцы фантов выполняют задания ведущего.

1. стулья

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» – одновременно встают, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал (фигуры: круг, овал, квадрат, буква, цифра).

1. СПРОС-ПЕРЕСПРОС

Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Играющие загадывают какой-нибудь предмет, находящийся в комнате, зовут водящего. Он задает наводящие вопросы о загаданном предмете и формулирует их так, чтобы можно было дать официальный ответ: «»ДА» или «НЕТ». Пример: «Этот предмет на стене?» – «НЕТ», «Этот предмет на полу?» – «ДА». «Он деревянный?» - «ДА» – Большой – «НЕТ» и т.п.

1. театр пантомим

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника, мороженного, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

1. Чепуха

Участвуют две команды. Загадывается какая-либо ситуация или действие (рубка дров, еда, игра в мяч, чтение книги, рисование и т.п.) Участники должны последовать друг другу показывать загаданное: первый игрок показывает второму, второй – третьему, при этом третий игрок не должен видеть, что показывал первый.

Выигрывает та команда, последний участник которой назовет ту же ситуацию или действие, которое было загадано первому игроку.

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ- РАЗМИНКИ

1. блинчики

Дети встают парами. Первый игрок держит руки ладонями вверх, второй поглаживая руки партнера, говорит слова: «Блинчики, блинчики, жарятся, жарятся… подгорели!» – и на слове подгорели» хлопает его по ладошкам. Задача первого игрока вовремя убрать ладошки. После этого играющие меняются ролями.

2.БУСЫ ИЗ СЛОВ

Играющие встают или садятся в кружок. Выбирается стихотворение, которое все дети хорошо знают (или песня). Читают, произнося по одному слову по очереди.

Вариант: Стихотворение читают не по одному слову, а по строчке.

3.Голосовой театр

Считалкой выбирается водящий и «Отгадай-ка» (который будет стоять спиной к детям). Остальные игроки стоят в кругу. Водящий подходит к любому игроку и дотрагивается. Этот ребенок должен, изменяя голос, громко позвать Отгадай-ку по имени. Задача Отгадай-ки узнать по голосу, кто позвал. Если отгадывает правильно, то играющий становится на его место.

* + 1. волшебная палочка

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш, линейка) передается из рук в руки по кругу и сопровождается речью по какому-то заранее заданному правилу. Например: передающий называет строительную профессию, а принимающий продолжает называть профессию строителей (каменщик, плотник, маляр) или передающий называет существительные, принимающий - прилагательное (зима – морозная – снежная - сказочная). Если получающий не ответил, палочка меняет адрес» (следующему).

5.встать «по пальцам»

Все сидят. Педагог отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит: «ЗАМРИ!». Он поворачивается к детям. В группе должно стоять ровно столько ребят, сколько было показано пальцев.

1. БУСЫ ИЗ СЛОВ

Играющие встают или садятся в кружок. Выбирается стихотворение, которое все дети хорошо знают (или песня). Читают, произнося по одному слову по очереди.

Вариант: Стихотворение читают не по одному слову, а по строчке

1. двадцать

Дети называют по порядку числа от 1 до 20. Проигравшим считается тот, кто называет 20. Называть числа можно по одному, можно по два, главное, чтобы это был счет по порядку. Например, первый ребенок говорит: «Один», второй «Два», - третий «ТРИ», и т.д., пока один из игроков вынужден будет назвать число 20». Он считается проигравшим и выходит из игры.

1. живые весы

Выбирается Судья. Остальные дети кладут на голову книгу и ходят по группе, пытаясь удержать её на голове, не прикасаясь к ней. За всем этим следит Судья. Если у игрока книга падает, он выходит из игры. Победитель становится Судьей. (Ходить 5 минут).

1. зазеркалье

Считалкой выбирается ведущий, становится в центр круга, остальные ходят по кругу и произносят слова:

РОВНЫМ КРУГОМ, ДРУГ ЗА ДРУГОМ

ЭЙ, РЕБЯТА, НЕ ЗЕВАТЬ!

ЧТО ВЕДУЩИЙ НАМ ПОКАЖЕТ,

БУДЕМ ДРУЖНО ВЫПОЛНЯТЬ!

Ведущий показывает разнообразные движения, а дети их выполняют.

1. зоопарк

Дети становятся или садятся в круг. Один из игроков берет в руки шарик и передает его соседу со словами: «Камешек себе возьми, зверя быстро назови». Игрок, взявший камешек, быстро отвечает: «Кошка», - и передает камешек другому и т.д. Важно, чтобы не было повторов.

ВАРИАНТ названия растений, рыб, птиц, имена.

1. и я

Ведущий рассказывает какую-нибудь историю. Когда при рассказе ведущий делает поузу, дети должны сказать: «И Я», - если эти слова подходят по смыслу фразы. Если кто-то произнес эти слова, когда они не подходят по смыслу, он дает ведущему фант.

Например:

Ведущий – Иду я однажды в магазин

Дети - И я.

* по дороге встречаю собаку.
* И я
* Она лежит на тротуаре (дети молчат)
* Я обхожу её
* И я
* Она громко залаяла (дети молчат)
* Собака встала и ушла и т.д.

После рассказов разыгрываются фонты.

1. Замри (море волнуется…)

Дети двигаются по кругу сначала медленно, произнося текст: - «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три…». К концу текста они бегут и на слова «Морская фигура замри!» превращаются в статую. Застывшая поза и незаметное дыхание, не подвижный взгляд.

Водящий ходит мимо фигур, выбирает самую смешную или стройную, по договоренности. Его задача рассмешить фигуру или заставить их пошевелиться.

1. летает – не летает

Педагог называет существительные, а дети выполняют заранее установленные движения (на летающей предмет поднимают руки вверх, на нелетающий – опускают вниз). Кто

То выходит из игры.

Варианты: Само условие «летает – не летает» заменить на двигается – не двигается, живое – не живое (движение выбирать другие например: не двигается – есть на карточке, живое – локтями делаем «ДЫХАТЕЛЬНЫЕ» движения, движется – шевеление ночами и т.д.).

Педагог старается своими движениями запутать детей.

1. МУДРЫЙ ФИЛИН

Выбирается ведущий и Филин. На столе 8-10 предметов. Филин смотрит в течение 15-20 секунд и запоминает их расположение. Затем ему завязывают глаза и, по указанию ведущего, он должен положить руку на какой-либо предмет, не дотрагиваясь до других.

1. передай хлопок

Один из игроков «посылает» хлопок стоящему рядом (т.е. хлопает, повернувшись к нему), тот «передает» хлопок своему соседу и так далее. Хлопок «катится По кругу, пока не вернется к первому игроку. Тот может пустить хлопок в обратном направлении.

ВАРИАНТЫ: передать рукопожатие правой или левой рукой, передать улыбку, передать «страшилку».

1. сладкая парочка

Игра проводится на ковре. Выбирается ведущий. Дети делятся на пары. Играющие стоят спиной друг к другу, цепляются согнутыми в локтях руками. По команде ведущего они должны одновременно сесть и вытянуть ноги. После слов ведущего: Друг за друга вы держитесь. И вставайте, не ленитесь! Пары пробуют встать, согнув ноги и упираясь друг другу в спину.

Выигрывает пара, которая встала первой без падений.

1. птички на жердочке

Педагог кладет на пол веревку и сообщает, что это жердочка, а дети – птички. Сначала «поет» на жердочке. Одна птичка. Ее слова «Один (одна) пою. Затем

Присоединяется вторая. «Вместе они произносят: «вдвоем поем».

Когда поющих становится трое, они говорят: «Втроем поем» и т.д.

После того как к «птичкам» присоединится последний игрок, они завершают «пение» словами: «Всполошился целый дом».

1. почта

Выбирается водящий Почтальон. Он подходит к игрокам, которые стоят полукругом и говорят:

* динь, динь, динь!
* Кто там?
* Почта.
* От куда?
* Из города Кодинска.
* А что там делают?
* Смеются (поют, летают, плавают, бегают, прыгают, стирают и т.д.)

Играющие должны быстро изобразить названные действия. Кто запоздал или изобразил неверно, платит фант.

В конце игры фанты разыгрывают.

1. разведчики

1 ВАРИАНТ. В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем.

2 ВАРИАНТ. Начало игры такое же, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик и привести его туда, откуда вышел разведчик.

В кругу каждый ребенок связывается глазами с кем-то из детей при договоренности, что нельзя пользоваться ни жестами, ни словами – только ловить взгляд так, чтобы «связаться «глаза в глаза», тогда возникают пары, которые можно дать дополнительное задание поменяться местами, одному встать другому сесть, поменяться местами со стульями буз грохота и стука и т.д.

1. слушай и исполняй

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим!

20. СЛУХАЧИ

Выбирается команда водящих из 3-4 человек, которые выходят за дверь и выбирают 1 строчку известного стихотворения («Уронили мишку на пол; идет бычок, качается, я люблю свою лошадку» и т.д.). Команда распределяет слова из этой строчки.

Затем дети – ведущие входят в группу и все вместе начинают говорить:

Каждый свое слово.

Команда «Слухачей» выуживает отдельные слова и складывают их в строчку.

Вариант: Задумывается слово, например: «бумага». Выбирается известный мотив (например:«Чунгачанго»). Один ребенок поет: бу-бу-бу, другой ма-ма-ма-ма, третий га-га-га-га.

1. слушать за окном, за дверью

По заданию педагога все сосредотачивают внимание на звуках

 И шорохах улицы или коридора. В каждом случае все услышанное дети по очереди перечисляют и объясняют. Но нельзя допускать «сочинять» звуки.

Вариант – усложнение: рассказать не просто «шум машин», а грузовая машина с тяжелым грузом торопится на стройку и т.д.

1. стою, на кого-то смотрю

Задание в том, что тот на кого спокойно смотрит воспитатель встает. Задание завершается словами «спасибо, садись».

ВАРИАНТ: Предложить кому-нибудь из детей поработать вместо воспитательницы (проследить, чтобы говорили: «Спасибо, садись».

1. Топ хлоп

Ведущий хлопками и притопами задает несложный ритм. Для начала берется самый простой ритмический рисунок: «хлоп-топ». Ритм пускается по кругу. Первый играющий хлопает, второй топает, третий хлопает и т.д.

ВАРИАНТ: Берется более сложный ритмический рисунок. (Топ-топ-топ, хлоп-хлоп-хлоп).

1. человек к человеку

Дети делятся на пары, один человек, другой, другой.

Образуются два параллельных круга под музыку круги «вращаются» в разных направлениях, как только музыка смолкает партнеры должны найти друг друга и выполнить данное им перед игрой задание. (Встать рука к руке, нога к ноге, спина к спине, ухо к уху и т.д.

26.ЧЕТЫРЕ СТИХИИ

Заранее с детьми обговариваются правила показа стихии: «огонь» – вращение руками, руки в сторону «вода» – руки вытянутые вперед, «воздух» – руки вверх прямые, «земля» – руки вниз – прямые. Ведущий произносит названия стихии, и сам руками это показывает, но потом начинает руками делать неправильно (путает детей). Здесь нужно особое внимание детей и стараться не смотреть на ведущего, а только слушать его голосовые команды.

27. ШАМАН

Выбирается водящий Шаман. Он находится в центре круга, опустившись на одно колено, и бьет в бубен. Потом подходит к любому игроку и отдает ему бубен. Игрок должен в точности повторить ритм Шамана. Если игрок ошибается, выходит из игры. Если повторяет правильно, то становится «Шаманом».

28. эхо

Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Но это должны сделать все вместе, без опоздания.

ВАРИАНТ: Отбивание педагогом серии хлопков, постукивание по стулу, стене, коленям, притоптыванием.

**ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ**

**«БАБУШКА МАЛАНЬЯ»**

Выбирается ведущий – бабушка Маланья. Остальные играющие стоят, образуя круг, в центре круга стоит бабушка Маланья. Все произносят слова:

«У Маланьи, у старушки

Жили в маленькой избушке»

*(дети кружатся по кругу, держась за руки).*

Семь дочерей, семь сыновей.

*(показывают на пальцах это количество (7) – 2 раза)*

Все без бровей.

С такими глазами,

С такими ушами,

С такими носами,

С такой головой,

С такой бородой.

*(останавливаются и при помощи мимики, жестами, показывают то, о чём говорится в стихотворении: закрывают руками брови,
делают «большие» глаза, нос, бороду).*

Ничего не ели,

Целый день сидели,

(присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок).

На неё глядели,

Делали вот так…

*(повторяют за ведущим смешные движения: погрозить пальцем, попрыгать, сделать рожки, нос).*

**ЗИМА-ЗИМУШКА**

Дети, держась за руки, образуют круг-хоровод. Двигаясь по кругу, они произносят слова и движутся по кругу вправо:

Вот пришла зима-зима,

Зима-зимушка, зима,

Выпал беленький снежок,

Выпал снег холодный. *(2 раза).*

На дорожках снег лежит,

На деревьях снег висит,

Крыши побелели,

Вот как побелели. *(2 раза)*

Надо шубки надевать

И сапожки обувать.

Стало холодненько,

Ох, как холодненько! *(2 раза)*

Играющие опускают руки, медленно кружатся влево, потом вправо, слегка приседают. Поднимаются, имитируют плавным движением рук, как расстилается снег на дороге, висит на деревьях. Потом соединяют кисти рук над головой («крыши» домов) и кружатся на месте.

Играющие стоят на месте, изображая, как они одеваются. Затем начинают кружиться, топать, пританцовывать, хлопать в ладоши, чтобы не замерзнуть.

**РЕДЬКИ НА ГРЯДКЕ**Движения со словами

Считалкой выбирают «Хозяина» и «Пана», остальные дети – «Редьки».

«Редьки» садятся на траву (пол) одна за другой, крепко обхватив руками за пояс впереди сидящего и поют:

«Мы на грядке сидим, да на солнышко глядим!

Мы сидим, сидим, сидим!

Мы глядим, глядим, глядим!

Хозяин в это время медленно прохаживается перед «грядками». «Пан» едет верхом на лошади (палочке). Он объезжает несколько раз «грядку» и останавившись перед «Хозяином» спрашивает:

Дома ли хозяин?

Дома, а кто там?

Сам «Пан».

Что тебе надо?

Моя пани на печи лежала,

Свалилась с печи,

Ушибла плечи.

Охает, вздыхает, редьки желает

Можно вырвать редьку?

Можно! Дергай сам, какую хочешь!

«Пан» подходит к «Редьке» и пытается выдернуть ту «Редьку», которая сидит последней. «Пан» пробует выдернуть «Редьку» в разных местах грядки. Если ему это удается, он «Редьку» отводит к себе. Потом приходит к «Хозяину» и спрашивает разрешение выдернуть еще «Редьку». Если «Пан» не может сам выдернуть, он зовет на помощь первую «Редьку». Так игра продолжается, пока на грядке ничего не останется. Последняя «Редька» становится «Паном».

**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА**

Два игрока встают, поднимают сомкнутые руки. Через эти «воротца» пробегает «цепочка» всех игроков, тоже взявшись за руки. При этом «цепочка-змейка» обегает каждого стоящего. Стоящие нараспев произносят:

«Золотые ворота

Пропускают не всегда

Ваша мать пройдет

И детей проведет.

На первый раз – прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!»

После этого руки опускаются. Кого «отсекли», (одного человека) встает в «ворота», увеличивая их число. Не пойманные восстанавливают «цепочку» и бегут снова. С каждым закрытием «ворот» бегущих становится всё меньше. Последних трех игроков – чествуют, как победителей.

**СИДИ, СИДИ, ЯША**

Дети ходят, взявшись за руки вокруг сидящего в центре (у него завязаны глаза) и поют:

СИДИ, СИДИ ЯШАНА ДУБУ ЗЕЛЕНОМ,

ГРЫЗИ, ГРЫЗИ, ЯША,ОРЕШКИ КОЛЕНЫЕ.

ТЫ ЗАБАВА НАША,ПОГРЫЗИ ОРЕХИ,

ПОГРЫЗИ ОРЕХИДЛЯ СВОЕЙ ПОТЕХИ.

«Яша» делает вид будто грызет орехи. При последнем слове дети останавливаются и хлопают в ладоши, а «Яша» кружится.

***СВОИ РУКИ ПОЛОЖИ,ИМЯ ПРАВИЛЬНО СКАЖИ.***

По окончании песни «Яша» подходит к кому-нибудь, дотрагивается, отгадывает, кто это. Если отгадает, тот становится водящим (Яшей).

**ХМЕЛЬ**

Считалкой выбирается «ХМЕЛЬ». Играющие стоят, образуя круг, и произносят слова:

РАСТИ, НАШ ХМЕЛЬ, ПО ТЫЧИНКАХ ВВЕРХ!

БЕЗ ТЕБЯ, ХМЕЛЮШКА, ХОРОВОД НЕ ВОДИТСЯ,

БЕЗ ТЕБЯ, ХМЕЛИШКА, ИГРА НЕ ИГРАЕТСЯ!

РАСТИ, РАСТИ, ХМЕЛЬ,

САДОВЫЙ ТЫ НАШ ХМЕЛЬ,

РАСТИ – ПРИРАСТАЙСЯ,

НА ТЫН ЗАПЛЕТАЙСЯ:

КОРНЕМ ГЛУБОКИМ,

ЛИСТОМ ШИРОКИМ,

МАКОВКОЙ ЗОЛОТОЙ,

ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСОТОЙ,

МЫ ТЕБЯ ВОЗЬМЕМ,

МЫ ТЕБЯ СНЕСЕМ –

В БЕЛЫЕ МЕШОЧКИ,

В ДУБОВЫЕ СУНДУЧКИ.

Хмель спрашивает:

* Как меня посадили?
* Вот и этак, вот и так садили!
* Как меня поливали?
* Вот и этак, вот и так поливали!
* Как меня растили?
* Вот и этак, вот и так растили!
* Для кого растили?
* Для … (имя любого игрока).

Игрок, имя которого назвали, подходит к Хмелю и пытается вытянуть его из круга, Хмель сопротивляется и говорит:

* Если меня не польют, меня не удержат – ни в дубовых бочках, ни в железных обручах.

Все поют:

Хмель, ты наш Хмель,

Ты расти семь недель!

Мы тебя польем

И плетнем обнесем.

Ребенок, который рвал Хмель, кричит:

Рвите Хмель, теребите!