

КАРТОТЕКА КУБАНСКИХ НАРОДНЫХ ИГР

СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

«Кауны»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

На одном конце площадки проводится черта - это «бахча». За чертой на расстоянии 2-3 шагов от нее «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадки обозначается «дом детей».

Выбирается сторож. Когда «сторож» засыпает, дети направляются к бахче со словами:

«Крадем, крадем кауны, деда не боимся

Дед нас палкой - мы его каталкой».

Сторож просыпается, дети бегут «домой», а он их догоняет. Пойманного сторож отводит в сторону шалаша.

«Тополек»

Цель: действовать в соответствии с правилами.

Ход игры.

В игре участвуют: ведущий - «тополь», 3 игрока - «ветры», остальные - «пушинки». В центре площадки в кругу диаметром 2 м. стоит ведущий - «тополь», «пушинки», за кругом. Ведущий (тополь):

«На Кубань пришла весна, распушила тополя. Тополиный пух кружится, но на землю не ложится. Дуйте ветры с кручи сильные, могучие!»

После этих слов налетают «ветры» и ловят «пушинки», те устремляются в круг к «тополю». Пойманные «пушинки» становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.

«Заюшка»

Цель: совершенствовать силовые качества, ловкость.

Ход игры.

Дети образуют круг, внутри круга находится водящий - «заюшка». Играющие, взявшись за руки двигаются по кругу, произнося слова:

«Ишов заюшка по воду, тай вдарився чолом об воду.

Котры булы в батюшки, котры булы в матушки.

По базари ходилы и ножки томилы.

То в ти, то в ти ворота, а ворота позамыкани,

Жовтим писком позасыпани».

«Заюшка» медленно передвигаясь по кругу, старается неожиданно вырваться из круга. Если это удается, играющие его ловят. Игрок, поймавший водящего, сам становится «заюшкой».

«Горящий пень»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры.

На определенном месте стоит ребенок, изображая собою «пень». Сзади него становятся дети парами, взявшись за руки. «Горящий пень» громко произносит: «Горю - горю пень».

При последних словах, пара разрывает руки и бежит с двух сторон пня к определенному месту, где она снова соединяется.

«Пень» тоже срывается с места и старается поймать кого-либо из бегущих.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Дети становятся в круг и считалкой выбирают двух водящих - «рыбаков», которые встают в круг, взявшись за руки. Остальные

дети - «рыбки», они ведут хоровод и поют:

«В воде рыбки живут, нет клюва, а клюют.

Есть крылья - не летают, ног нет, а гуляют.

Гнезда не заводят, а детей выводят».

Закончив песню, «рыбки» разбегаются в разные стороны.

«Рыбаки» ловят «рыб», пойманные «рыбы» составляют с «рыбаками» «невод» и ловят оставшихся «рыб».

«Кубанка»

Цель: развивать быстроту реакции.

Ход игры.

1 вариант: участники стоят по кругу в головных уборах - кубанках. По сигналу: «Раз, два, три - бросай!» все подбрасывают кубанки вверх - «чья выше подлетит». Побеждает тот, чья кубанка упадет позже всех. Не учитывается тот, кто бросил позже других.

2 вариант: все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку дети быстро снимают с себя кубанку и надевают соседу (по часовой стрелке). Музыка останавливается - игра прекращается. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

«Мышка»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Число играющих – пять, из которых четверо становятся по углам и постоянно меняются местами, а пятая - мышка, стоит посередине площадки и выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его.

Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкой.

«Малечена - Калечена»

Цель: развивать равновесие, мелкую моторику рук.

Ход игры.

Выбирается ведущий. Все игроки берут в руки небольшую палочку длиной 20-30 см и встают как можно дальше друг от друга, произнося слова:

«Малена - Калена, сколько часов осталось
До вечера, до зимнего?»

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три ... десять!».

Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

«Мельница»

Цель: развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры.

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится, проговаривая слова:

«Мели, мели, мельница! Жерновочки вертятся!
Мели, мели, засыпай, и в мешочки набивай!

Крутись, крутись, жернов, съеден хлеб наш черный,
Съеден белый хлебик, мели новый, мельник!»

На последнем слове дети должны остановиться, удерживая равновесие и не шевелиться. Кто не справится с заданием, выходит из игры. Игра повторяется.

«Утка»

Цель: развивать ловкость.

Ход игры.

Играющие становятся в круг.

Считалкой выбирается «селезень» и «утка».

Утка становится в круг, а селезень ловит ее. Играющие при этом, взявшись за руки поют:

«Утка кира, по полю лета, поспивай, селезень, за ней. Скорий,
скорий, бо мало дити пищать,
Исти хотят!»

При этом утку свободно пропускают из круга в круг, а селезня стараются задержать.

«Подсолнухи»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры.

Игроки - «подсолнухи» стоят врассыпную. Один - земледелец, он запоминает, кто где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. По возвращению земледельца ведущий произносит считалку, тот в свою очередь, по окончании слов должен отгадать, кто где стоял:

«Солнце светит, дождь идет,

Семечко растет, растет.

К солнцу тянется росток,

Тонкий, тонкий стебелек.

Земледелец не зевай, перемены отгадай!»

«Петушок»

Цель: развивать внимание.

Ход игры.

Все дети сидят,

ведущий считалкой удаляет одного игрока,

он становится ко всем спиной. Среди оставшихся участников игры ведущий жестом назначает «Петушка».

Ведущий говорит:

«Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спевает, Спать мешает
казаку и кричит... »

Петушок (назначенный ребенок) кричит:

«Ку-ка-ре-ку!»

Водящий отгадывает, кто кричал.

«Стадо»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные - овцы. Дом волка в лесу, а у овец - два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок!

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу: «Волк!» все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Кого волк поймал, тот выходит из игры.

«Заря-заряница»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

Дети встают в круг. Считалкой выбирается Заря: «Тара-бара, домой пора, коров доить - тебе водить». Заря ходит за кругом с лентой в руках, а дети, взявшись за руки, идут по кругу в противоположную сторону и поют: «Заря-заряница, красная девица, по полю ходила, ключи обронила. Ключи золотые, ленты голубые, кольца обвитые - за водой пошла!»

С последними словами Заря осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих. Тот быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

«Плетень»

Цель: развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры.

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой, затем второй, третьей и четвертой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются, отходя спиной на свое место. По сигналу (свисток) играющие разбегаются по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна.

При остановке музыки все бегут на свои места, строятся шеренгами, взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает шеренга, построившаяся первой.

«Завивайся плетень»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

Играющие делятся на 2 равные по силам команды: «зайцы» и «плетень». «Плетень», взявшись за руки находится в коридоре шириной 10-15 м. Зайцы находятся на одном из концов площадки.

Дети - «плетень» читают:

«Заяц, заяц не войдет в наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся, зайцы лезут, спасайся!»

При последнем слове зайцы стараются перебежать на другую сторону площадки, разрывая «плетень» или подлезая под руками играющих.

Пойманные «зайцы» выходят из игры.

«Хлибчик»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

Дети делятся на пары. Ведущий - «хлибчик» (без пары) становится на некотором расстоянии от детей. Он громко произносит: «Пеку, пеку хлибчик!»

Дети: «А выпечешь?» Ведущий: «Выпеку!»

Дети: «А убежишь?» Ведущий: «Посмотрю!»

С этими словами дети и «хлибчик» бегают врассыпную по площадке. На команду педагога: «Пара!» - быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлибчиком. Игра повторяется.

«Кривой петух»

Дети стоят по кругу. Один в центре с завязанными глазами - «петух».

Дети спрашивают, «петух» отвечает:

«Кривой петух, на чем стоишь?» (На иголочках).

«А как тебе, не колко?» (На подковочках).

Дети идут по кругу и поют:

«Ступай в кут, там блины пекут,

Там блины пекут, тебе блин дадут».

Ребенок - «петух» стучит ногой об пол (3 раза).

Дети: «Кто там?» (Это я, Тарас).

Дети: «Лови нас, не открывая глаз».

Пойманного «петух» должен угадать.

Угаданный становится «петухом».

«Золотые ворота»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Играющие, образуя круг, берутся за руки и поднимают их вверх - делая «золотые ворота».

Один из участников игры - водящий, проходит через «золотые ворота» по кругу «змейкой», при этом все говорят слова:

«В золотые ворота проходите господа:

В первый раз - прощается, второй - запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!»

Играющие, под чьими руками оказался ведущий, бегут в разные стороны по кругу. Прибежавший первым - встает в пару с водящим, а проигравший идет по кругу «змейкой».

«Ляпта»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры.

Один из игроков – водящий, его называют «Ляпта». Водящий бежит за участниками игры, стараясь кого-то засалить, приговаривая:

«На тебе ляпку, отдай ее другому!»

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать «ляпку».

«Птицелов»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

В центре круга стоит птицелов с завязанными глазами.

Играющие - «птицы», ходят (летают) по кругу и произносят нараспев слова:

«В лесу, во лесочке, на зеленом дубочке

Птицы песни поют. Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас зовет, птицы, улетайте!»

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте. Тот, кого нашел птицелов, начинает подражать крику той птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

«Селезень и утка»

Цель: развивать быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры.

Играющие становятся парами, рука в руке. Двое: «утка» и «селезень», подныривают спереди и сзади под руками стоящих на площадке детей, причем «селезень» догоняет «утку».

Стоящие в парах приговаривают:

«Догони, селезень, утку, догони, молодой, утку.

Пооди, утушка, домой, у тебя семеро детей,

Восьмой - селезень, девятая - утка, десятая – гуска».

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

«Заплетайся плетень»

Цель: развивать ловкость, мышление.

Ход игры.

Выбирается водящий, который должен отойти в сторону и отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий.

Играющие образуют «плетень» - замкнутый руками круг. Кто - либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затыкая за собой остальных, и так - до полного «заплетения», запутывания. Затем игроки зовут водящего, который должен распутать хоровод, причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломаном) соединении

«Казачья»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

В центре круга стульчик - «боевой конь», на котором сидит «командир», в руках у него дудка и красный флажок. Дети по кругу скачут на воображаемых лошадях, левая рука вытянута вперед, правая поднята вверх. По свистку «командир» соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все дети маршируют по кругу за «командиром». «Командир» дудит в дудку. Около кого он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны по кругу. Тот, кто первым возьмет флажок и вскочит на «боевого коня», становится «командиром».

«Ляпка»

Цель: развивать быстроту, ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры.

Выбирается водящий, который ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

- «У кого был?»
- У бабки.
- «Что ел?»
- Оладки.
- «Кому отдал?»

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и тот становится водящим.

Игра повторяется.

«Капуста»

Цель: развивать ловкость, быстроту, реакцию.

Ход игры.

В центре круга «огорода» лежат: кубанки, платки и другие вещи, обозначающие «капусту». Рядом сидит «хозяин» и поет: «Я на камушке сижу, лозу тешу, лозу тешу - плетень горожу.

Чтоб капусту не украли, в огород не прибегали: коза с козлятами, свинья с поросятами, утка с утятами, курица с цыплятами». Остальные участники игры стоят за кругом, и пытаются быстро забежать в «огород», схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто больше всех унесет из «огорода» капусты.

«Во садике царевна»

Цель: формировать дружеские отношения.

Ход игры.

Дети идут по кругу в одну сторону, девочка - «царевна» в другую, вместе поют и выполняют движения: «Во садике царевна, царевна, царевна. Царевну звать Наталья, Наталья, Наталья. По садику ходила, ходила, ходила. Златым кольцом звенела, звенела, звенела. Царевича манила, манила, манила: - Иди сюда поближе, поближе, поближе, и кланяйся пониже, пониже, пониже. Еще того пониже, пониже, пониже. Здравойся покрепче, покрепче, покрепче. Еще того покрепче, покрепче, покрепче». В конце хоровода девочка с мальчиком обнимаются.

«Калачи»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Дети становятся в три круга. Двигаются подскоками по кругу и при этом произносят слова:

«Бай-качи-качи-качи! Глянь - баранки, калачи!
С пылу, с жару, из печи».

По окончании слов игроки бегают врассыпную по площадке. На слова ведущего: «Найди свой калач!» дети строятся в свой круг.

При повторении игры дети могут меняться местами в кругах.

«Курень»

Цель: развивать быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры.

В разных концах зала ставятся стулья, на которых лежат шали (платки).

Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек.

Под веселую музыку (бубен) дети перемещаются врассыпную по всему залу.

С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль (платок) и вытянутыми над головой руками натягивают ее (его), делая крышу над головой.

«Игровая»

Цель: развивать красоту движений.

Ход игры.

Играющие встают в круг, берутся за руки и идут по кругу.

В центре - ведущий, проговаривает нараспев:

«У казака Трифона было семеро детей,
Семеро сыновей - они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели, разом делали, как я!»

Ведущий показывает разные движения, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех,

становится новым ведущим.

«Пень»

Цель: развивать ловкость, выносливость.

Ход игры.

Дети друг за другом стоят по кругу парами.

Один ребенок - водящий, прыгает в середине круга на одной ноге.

Дети в это время поют:

«Пень, пень, пень, дай конопель,

Трошку горошку, масла ложку».

При последнем слове водящий встает впереди какой-нибудь пары. Ребенок, стоящий сзади, становится ведущим.

«Баба Яга»

Цель: развивать ловкость, выносливость, быстроту.

Ход игры.

В центре круга стоит Баба Яга. Дети двигаются по кругу и приговаривают:

«Бабка Ежка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит: «У меня нога болит!»

Пошла на улицу - раздавила курицу,

Пошла на базар - раздавила самовар,

Вышла на лужайку - испугала зайку!»

Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей.

Пойманные выходят из игры.

«Шкракобушка»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

Считалкой выбирается водящий, который спрашивает у одного из игроков, а тот отвечает:

«Где ты был?» - На мельнице. «Что делал?» - Муку молот. «Что вымолот?» - Копеечку. «Что купил?» - Калачик. «С кем съел?» - С тобой.

«Кто крошки подбирал?» - Он! - указывая при этом на кого-нибудь из детей. Все разбегаются от названного ребенка со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!» Пойманный становится «Шкракобушкой» и помогает ловить других детей до тех пор, пока все не станут «Шкракобушками».

«Лень»

Цель: развивать ловкость, выносливость.

Ход игры.

Один из игроков «Лень» - садится на пол. Дети стоят в рассыпную, и ведут диалог: «Тепло ли тебе, Лень? Холодно ли молодому?» - Не тепло. Дети: «Не одеть ли нам его, не обуть ли нам его? Как с молодца кафтан, со старушки сарафан. С молодницы-то платок, с красной девушки венки. Что ты, Лень, сидишь?» - Пить, есть хочу. Дети: «Что же тебе надобно, Лень?» - Яства боярские, питья государские. Дети: «Кто спину не гнет, тому ложка не в рот. А где гнулась спина, тому рожь густа и колосиста, колосиста - ядрениста. С зерна-то пирог, с колоска - весь мешок». Лень встает и догоняет детей. Пойманный ребенок становится ленью.

«Домовой за грубкой?»

Цель: развивать ловкость, выносливость, быстроту.

Ход игры

Если игра проходит в помещении, ребенок - водящий «Домовой» становится в угол, а если во дворе - около дерева.

Остальные участники бегают вокруг него и приговаривают:

«Хто за грубкой? Домовой?»

После этих слов «Домовой» выбегает и начинает догонять детей.

Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

«Чапля»

Цель: развивать быстроту и красоту движений.

Ход игры.

По считалке выбирается водящий - «Чапля». Остальные дети - «лягушки».

Пока Чапля «спит» - стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. По сигналу Чапля просыпается, издает крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась одной рукой за голени ног. Лягушки должны спасаться от Чапли, прыгая на корточках. Пойманная лягушка становится Чаплей и игра повторяется.

«Чур у дерева!»

Цель: развивать внимание, сообразительность, умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры.

Число играющих зависит от количества деревьев (ориентиров).

Все, кроме водящего, становятся возле своего дерева (ориентира), водящий стоит - в середине между деревьями (ориентирами).

Стоящие у деревьев начинают перебегать от одного дерева к другому. В это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

Осаленный (пойманный) игрок меняется местом с водящим.

«Побег»

Цель: развивать находчивость, волю и стремление к победе.

Ход игры.

Играющие образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри круга, а другой вне круга.

Тот кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это можно по-разному: или пробежать под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему.

Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его побеге.

«Панас»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Водящего ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза и поворачивают его несколько раз вокруг себя, спрашивая: «Панас, панас, на чем стоишь?» - На камешке. «Что продаешь?» - Квас.

«Ну, лови три года нас, да под лавочки не лась!»

После слов участники разбегаются по площадке и замирают на своих местах (можно присесть, встать на четвереньки, на колени). Водящий идет их искать. Найденный игрок становится «панасом» только в том случае, если он его узнает и назовет по имени.

«Колесо»

Цель: формировать чувство коллективизма.

Ход игры.

Играющие, делятся на равные группы, становятся рядами лицом в центр круга, как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса, бежит за кругом и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передает удар впереди стоящему, тот - следующему и так до последнего в спице. Первый к центру, получив удар, громко кричит: «Ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут за кругом, обгоняя друг друга. Обежав круг, встают на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице позади всех, идет водить.

«Утка и селезень»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

Один из игроков - «селезень», другой (ая) - «утка». Остальные участники встают вокруг селезня, берутся за руки, ведут хоровод и поют:

«На горе - горе петухи поют. Под горой-горой озеро с водой. А у озера в лесу бел ручей течет. По тому ручью селезень плывет. Да, селезень плывет, ко мне весть несет. Он мне весть несет, в хоровод зовет!» По окончании слов «селезень» пытается выбежать из круга, если удастся выскочить из круга, он старается поймать утку, которая «плавает» за кругом. После чего выбирается новая пара.

«Нагайка»

Цель: развивать внимание, сообразительность, умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры.

Играющие встают в круг по 10-15 человек и присаживаются на корточки.

Водящий с нагайкой обходит сидящих по кругу, старается незаметно положить сзади игрока нагайку.

Тот игрок, за которым находится нагайка, должен взять ее в руки и догнать водящего, слегка ударяя его ладонью по плечу.

Водящий должен успеть занять место игрока. Если не успел, выбывает из игры.

«Утица»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

Дети образуют круг. В кругу два водящих «утушка» и «селезень». «Утка» в кругу, «селезень» за кругом. Играющие, взявшись за руки идут и поют:

«Шла утица по бережку, шла серая по кругу.

Вела детей за собой, вдруг селезень налетал!

Утицу догонял. Улетай утица скорей!

Да в воротца, не робей!»

Дети поднимают руки, утица убегает в ворота, селезень пытается ее догнать.

Если догнал - ведущие меняются местами.

«Пчелы»

Цель: действовать в соответствии с правилами.

Ход игры.

Выбирается «Цветок». Дети делятся на две группы: «Сторожей» и «Пчел». «Сторожа», взявшись за руки, ходят вокруг «Цветка» и поют: «Пчелки яровые, крылья золотые, что вы сидите, в поле не летите? Аль вас дождичком сечет, аль вас солнышком печет? Летите за горы высокие, за леса зеленые. На кругленький лужок, на лазоревый цветок». «Пчелы» стараются забежать в круг, а «Сторожа», подымая и опуская руки, мешают им. Как только одна «Пчела» проникает в круг и касается «Цветка», «Сторожа» разбегаются. «Пчелы» бегут за ними, «жалят» их и «жужжат» в уши.

«Пугало»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Играют две команды, из каждой считалкой выбираются «пугала», которые становятся по разным углам площадки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи). В руках у них палки, на голове шапки. Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин. Дети (стоят) говорят: «В поле пугало стоит, и на нас оно глядит.

Скачем около него, не боимся не чего!» Дети подходят к корзинам, пытаясь вытащить «картошку» и перенести ее в ведро своей команды. Кого пугало коснется, выбывает из игры.

«Иголлка нитка узелок»

Цель: развивать ловкость, быстроту, выносливость.

Ход игры.

Считалкой выбирают: «Иголлку», «Нитку», «Узелок».

Дети становятся в круг и берутся за руки.

Герои игры друг за другом забегают и выбегают из круга. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались от «Иголлки» (отстали или неправильно выбежали), то эта группа считается проигравшей.

Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры: «Иголлку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая.

«Бобр»

Цель: развивать стремление приблизиться к цели, проявлять ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

Один из играющих изображает «хозяина», один «бобра», а остальные «собак».

Хозяин говорит:

«Бобре, бобре, ховайся добре, як найду,

Так-таки собаками растравлю!»

Бобр убегает или прячется, а собаки его ищут.

Пойманный бобр делается собакой, а поймавший - бобром.

«Казак-разбойники»

Цель: развивать ловкость, выносливость, выдержку.

Ход игры.

Играющие делятся на две группы. Одна по жребью изображает казаков, другая - разбойников. Казаки имеют свой дом (стан).

Они уходят на ловлю разбойников, один казак остается сторожить стан. Разбойники разбегаются, казаки их ловят.

Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра заканчивается, когда все разбойники будут пойманы. Далее группы меняются ролями.

«Конники-спортсмены»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление во время движения.

Ход игры.

Дети произвольно располагаются на площадке - «манеже». На полу лежат обручи «стойла», на один меньше от числа играющих. Изображается выезд спортивных лошадей. По команде: «Шаг коня», «Повторы», «Рысь», «Галоп» - дети выполняют соответствующие движения.

По сигналу: «По местам!» - нужно успеть занять «стойло». Оставшиеся без «стойл» выходят из игры. Количество «стойл» каждым разом уменьшается.

«Корзинки»

Цель: развивать быстроту, сообразительность.

Ход игры.

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки - «корзинки». Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них «пятнашка», по сигналу он догоняет второго игрока.

Убегающий бежит между «корзинками» и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чье имя назвали, убегает. На его место встает игрок водящей пары. Если «пятнашка» осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку, водящей назначается другая пара.

«Пятнашки»

Цель: развивать увертливость, стремление к победе.

Ход игры.

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит. Кого «пятнашка» коснется рукой, тот становится новым «пятнашкой».

Варианты:

1. «Пятнашка, ноги от Земли!»: игрок может спастись, если встанет на какую-то возвышенность.
2. «Пятнашка, на одной ноге»: игрок может спастись от «пятнашки», если встанет на одну ногу.
3. «Пятнашки с домом»: игрок может спастись, если встанет в обозначенное место - «дом».

Море волнуется»

Цель: развивать стремление к победе.

Ход игры.

Участники игры находят свое место в обозначенном кружке. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения.

Он подходит к играющим и со словами: «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Затем неожиданно останавливается и быстро говорит: «Море спокойно!». Водящий и играющие бегут занимать свободные кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

«Перебежки с вырубкой»

Цель: развивать быстроту движений, проявлять смекалку, выдержку, находчивость.

Ход игры.

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга.

Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробегая мимо, игрок берет за руку осаленного, который стоит в круге и вместе с ним бежит в дом своей команды.

«Ловишка в кругу»

Цель: развивать стремление к реализации цели.

Ход игры.

На площадке чертят большой круг - от 3 м и более, в зависимости от количества играющих.

В середине круга кладут палку, ее длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них - «Ловишка». Он бежит за детьми в кругу и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой».

Правила игры:

Никто не встает на палку ногами: «Ловишка» ее оббегает, игроки могут перепрыгивать. Не выбегать за пределы круга.

«Перебежки»

Цель: развивать ловкость, быстроту, честность.

Ход игры.

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти (перебежать) в другой. Водящий их не пропускает, он старается их осалить.

Осаленный выходит из игры.

Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

«Берегись!»

Цель: развивать смелость, внимание, находчивость.

Ход игры.

С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится «пятнашка». Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом.

Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!» Играющие в это время идут через поле и подходят близко к «пятнашке». С последним словом водящий перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур.

Игра повторяется, но пятнашек становится двое.