

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №24 «Звездочка» муниципального образования
Абинский район**

Картотека подвижных игр 5 – 7 лет

Воспитатель:

Дубина В.С.

ст. Мингрельская

1.«Волк во рву»

Задачи: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: на середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домрой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные игроки отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

Варианты: ввести второго волка; сделать 2 рва в каждом по волку; увеличить ширину рва – 90-120см.

2.«Лиса в курятнике»

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

Ход игры: На одной стороне зала находится курятник (можно использовать гимнастические скамейки). В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки — нора лисы. Все свободное место — двор.

Правила игры: Один из играющих назначается лисой, остальные — куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «лиса» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2—3 кур, выбирается другая лиса.

3.«Гори-гори ясно»

Задачи: Развивать выдержку и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Ход игры: игроки выбирают одного ведущего. Все остальные становятся парами друг к другу. Ведущий стоит перед колонной лицом к игрокам. Он говорит:

Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
Птички летят,
Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара отпускает руки, игроки бегут один по правой, другой по левой стороне колонны, а ведущий старается поймать кого-то из них до того, как игроки схватятся за руки. Беглецы должны убежать от ведущего, схватиться за руки и стать в начале колонны перед первой парой. Если же ведущий словит одного из них, то становится с ним перед всеми парами. А тот, кого не поймали, становится ведущим и игра продолжается. Опять бежит последняя пара, а ведущий догоняет одного из них. Если пара смогла сомкнуть руки, ведущий остается тот же и игра продолжается.

4.«Быстро шагай, смотри не зевай! стоп!»

На эти слова все идут к водящему, делая шаг на каждое слово. На слово «стоп» останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться и сделал дополнительное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем вновь поворачивается спиной и повторяет слова команды. Дети продолжают движения с того места где остановились первый раз на слово стоп. Те, кого отослали на исходную линию, начинают движение оттуда. Побеждает тот, кто успел встать в круг к водящему он и становится водящим.

Варианты: первый, дошедший до водящего раньше слова стоп, дотрагивается до него, все быстро убегают, водящий старается осалить бегущих до черты.

5.«Угадай, что делали»

Задачи: развивать у детей выдержку, инициативу, воображение.

Ход игры: Воспитатель назначает или выбирает с помощью считалки одного играющего, который отходит от всех детей на 8—10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают остальные играющие.

Дети договариваются, какое действие они будут изображать.

По слову воспитателя «пора!» отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети! Где вы бывали? Что вы ведали?

Дети отвечают:

Что мы видели — не скажем, А что делали — покажем.

Все дети изображают какое-нибудь действие, например, играют на гармонии, скачут на лошадках и т. д. Спрашивающий отгадывает. Если он не отгадал, то проигрывает. Дети говорят ему, что они делали, и придумывают новое действие. Он отгадывает снова. Затем на его место выбирается другой играющий, и игра повторяется.

Правила игры:

- 1) Отгадывающий не должен поворачиваться в то время, когда дети договариваются.
- 2) Повернуться и подойти к играющим можно только после слова воспитателя «пора».

6.«Совушка»

Задачи: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

Ход игры: все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

7.«Жмурки»

Задачи: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Ход игры: выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

Правила: завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать.

8.«Краски»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, но и систему взаимодействия играющих, понимание ими.

Оборудование: не требуется.

Место проведения: спортивный зал, площадка.

Содержание игры: игроки – краски - сидят на лавке, бревне или скамейке. По договоренности из числа играющих выбираются продавец и художник. Художник отходит в сторону, чтобы не слышать сговора играющих с продавцом. Каждая краска придумывает себе цвет и называет его продавцу. После чего к играющим подходит художник - покупатель. Он стучит:

Художник: Тук-тук!

Продавец: Кто там?

Художник: Это я, художник!

Продавец: Зачем пришел?

Художник: За краской.

Продавец: За какой?

Художник: За красной (желтой, золотой и т.д.).

Если красной краски нет, то продавец говорит: «Скачи по красной дорожке, купи себе красные сапожки!» Художник должен доскакать на одной ножке до заранее определенного места и вернуться в магазин за новой краской.

Правила: если названная краска есть, продавец выводит ее на линию старта, берет за руку художника и произносит рифмовку: «Раз – два – три -бери!» После чего краска бежит до условленного места (финиша), а художник пытается ее поймать. Если художник поймал краску, то происходит смена водящего, и он сам становится краской.

9.«Гуси – лебеди»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту. Оборудование: не требуется. Место проведения: спортивный зал, площадка. Содержание игры: На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: гуси, гуси! Гуси останавливаются и отвечают хором: га-га-га. Пастух: есть хотите! Гуси: да, да, да! Пастух: так летите же домой. Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет. Пастух: так летите, как хотите, только крылья берегите! Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается поймать гусей. Правила: Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

10.«Сделай фигуру»

Цель: учить детей бегать враспынную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную позу.

Оборудование: не требуется

Место проведения :спортивный зал, площадка.

Содержание игры: по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где

их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

Варианты: можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех, кто каждый раз придумывает новые фигуры.

11.«Хитрая лиса»

Цель: развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле. Оборудование: не требуется. Место проведения: спортивный зал, площадка.

Содержание игры: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору. Правила: лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят, и лиса скажет «Я здесь!». Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

12.«Передай мяч»

Цель: развитие выносливости, внимания, коллективности детей.

Оборудование: Мяч.

Место проведения: спортивный зал, площадка,

Содержание:

Играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Воспитатель дает одному из играющих мяч. По слову воспитателя «начинай!» дети передают мяч по кругу, при этом все четко говорят:

Раз, два, три —

Мяч скорей бери!

Четыре, пять, шесть —

Вот он, вот он здесь!

Семь, восемь, девять!

Бросать кто умеет? Я!

Правила: Тот, у кого на слове «я» оказывается мяч, выходит на середину круга и говорит: «Раз, два, три — беги!». Дети разбегаются в разные стороны, а водящий, не сходя с места, бросает в них мяч. Ребенок, в которого попал мяч, отходит в сторону и одну игру пропускает. Остальные играющие снова становятся в круг, и игра повторяется, при этом мяч передается в другую сторону.

13.«Не оставайся на полу»

Цель: учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Оборудование: скамейки, кубы, пеньки.

Место проведения :спортивный зал, площадка.

Содержание игры: выбирается Ловишка, который бежит по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт - «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка старается осалить убегающих.

Правила: дети, до которых дотронулся Ловишка, отходят в обусловленное место.

Варианты: выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

14.«Удочка»

Цель: учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер. Оборудование :не требуется. Место проведения: спортивный зал, площадка. Содержание игры: дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Правила: описав 2-3 круга делается пауза, и подсчитываются пойманные.

Варианты: тех детей кого поймали, выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие.

15.«Не попадись!»

Цель: развитие скорости, быстроты реакции, внимательности.

Оборудование: не требуется.

Место проведения: спортивный зал, площадка.

Содержание:

Чертится круг. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Воспитатель назначает одного из играющих водящим, который заходит внутрь круга в любом месте. Играющие запрыгивают через линию в круг и, не

поворачиваясь, прыгают назад. Водящий бегает в круге, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, считается проигравшим (но продолжает участвовать в игре). Через 30-40 с воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Затем выбирается новый водящий из тех детей, кого ни разу не коснулся водящий.

Правила: Линию круга нельзя переходить, ее можно только перепрыгивать. Водящий может касаться играющего в любой момент, когда он в круге, при прыжках вперед и назад, но только не за кругом. До начала игры воспитатель показывает детям, как нужно перепрыгивать через линию круга и обратно, отталкиваясь двумя ногами. При проведении игры воспитатель следит за тем, чтобы дети не стояли на месте, а прыгали.

16.«Попади в обруч»

Цель: учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

Оборудование: мешочек с песком, обруч.

Место проведения: спортивный зал, площадка.

Содержание игры: дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам.

Варианты: забрасывать мешочки двумя одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

17.«Ловишки с мячом»

Цель: закрепить умение перебрасывать мяч друг другу точно согласуя движения с ритмом произносимых слов, развивать ловкость.

Оборудование: мяч. Место проведения: спортивный зал, площадка.

Содержание: Дети стоят по кругу, передают мяч из рук в руки, произнося: Раз, два, три —мяч скорей бери! Четыре, пять, шесть —вот он, вот он здесь! Семь, восемь, девять — бросай, кто умеет. Последний, к кому попал мяч, говорит: «Я», выходит в середину и бросает мяч, стараясь осалить разбегающихся в стороны детей.

Правила: тот, кого запятнает мяч, пропускает одну игру; мяч бросать, целясь в ноги.

18. «Верёвочка»

Цель: учить детей быстро бегать, стараясь дёрнуть за верёвку. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры:

На пол кладут верёвочку, длиной 1м. на расстоянии 5-6 м от её концов ставят флажки. Двое детей встают у концов верёвки лицом к своим флажкам. По сигналу: «Раз, два, три, беги», дети бегут каждый к своему флажку оббегают его возвращаются и дергают за конец верёвки. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.

2 вариант:

Под двумя стульчиками, стоящими спинками друг к другу кладётся скакалка, дети сидят на стульях пока звучит музыка дети бегают вокруг стульев, как только музыка остановится дети должны сесть на свой стул и схватить за конец скакалки тот кто сделал первый победил.

19. Игра малой подвижности "Найди и промолчи»

Цель. Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве. **Правила игры.** Дети стоят в шеренге лицом к воспитателю. Он предлагает им повернуться и закрыть глаза, а сам в это время прячет какой-нибудь предмет. По разрешению воспитателя дети поворачиваются, открывают глаза и приступают к поискам спрятанного предмета. Нашедший предмет подходит к воспитателю и тихо, на ухо говорит, где он его нашел. Если он сказал правильно, то отходит в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут спрятанный предмет. **Указания.** Воспитатель поручает прятать предмет и самим детям. Если кто-то затрудняется в поисках, можно подсказывать ему, говоря "холодно" или "жарко"

20. Подвижная игра «Два Мороза»

Цель. Упражнять детей в беге, в увертывании. **Правила игры.** На противоположных сторонах площадки обозначаются два «дома». В одном из «домов» располагаются играющие. Посередине площадки лицом к ним становятся два водящих. Они произносят: ***Мы два брата молодые, Два Мороза удалые. Первый ребенок. Я Мороз-Красный нос! Второй ребенок. Я Мороз-Синий нос! Оба водящих. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься? Играющие отвечают хором: Не боимся мы угроз И не страшен нам Мороз!*** После этого дети перебегают через площадку в другой «дом». «Морозы» стараются догнать их и «заморозить» (дотронуться рукой). «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настигли «Морозы», и стоят до окончания перебежки. «Морозы» подсчитывают, сколько играющих им

удалось заморозить. Игра повторяется 2—3 раза. Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или останется в доме после него, тоже считается замороженным.

21.«Пять шагов»

Цель игры: воспитывать сообразительность и быстроту мышления.

Участвуют поочерёдно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 шагов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое имя (женское или мужское в зависимости от задания). Отмечаются игроки, которые справились с заданием. Игру можно усложнить, предлагая детям называть не имена, а, например, зверей, рыб, птиц и т. д.

22.Зеркало

Цель игры: воспитывать артистичность и выразительность движений.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику. Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

23. «У кого мяч?»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза. Игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

24.«Фантазёры»

Цель игры: формировать творческое воображение.

Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ. Каждый игрок старается придумать свою фигуру

25.«Повтори наоборот»

Цель игры: развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.

26.«Слушай – танцуй»

Цель игры: развивать танцевальные движения, быстроту реакций.

Дети двигаются под музыку. Музыка обрывается – играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка. Дети танцуют. Подбирается музыка разная по ритму. Во время движения дети не должны задевать друг друга.

27. «Горячая картошка»

Цель игры: закреплять передачу мяча по кругу.

Игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победителя. При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры

28. «Рыбаки и рыбки»

Цель игры: формировать согласованность двигательных действий.

Игроки-«рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие, образуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попала в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.

27.«Мама, ниточку распутай»

С помощью считалки назначают ведущего игры – «маму». Остальные дети становятся в кружок, взявшись за руки. Ведущий отворачивается, а дети начинают «запутываться», не разжимая рук, переплетаясь друг с другом руками и ногами. После этого дети хором произносят: – Мама, ниточку распутай, только не порви. Задача ведущего – распутать детей обратно в кружок, стараясь не расцеплять их рук.

28.«Западня»

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую. По команде учителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда, руки опускаются, и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих, из них образуется внутренний круг. Игра повторяется.

29. «Светофор»

На площадке надо начертить две линии на расстоянии 5 - 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно по середине спиной к играющим. Он называет какой-нибудь цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего. Если у игрока нет такого цвета, то водящий может осалить перебегающего игрока. Осаленный становится водящим.

30. «Море волнуется»

Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим.

31. «Мышеловка»

Цели: развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу; способствовать развитию речи.

Ход игры. Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах как мыши надоели,
Все погрызли, все поели.
Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас,
Вот поставим мышеловку –
Переловим всех сейчас.

Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила игры. Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

32. «Хвост и голова»

Выбирают «хвост» и «голову» Змея Горыныча. Все играющие становятся в линию один за другим. Каждый кладет руки на плечи впереди стоящего дошкольника «Голова» в начале колонны, «хвост» в конце, получается цепочка.

«Голова» говорит слова: Ах, как весело мне что-то, вот бы кости поразмять.

Поиграть бы мне охота, вот бы хвостик свой поймать?

«Хвост»: Что ты вздумал, Чудо-юдо? Коль меня та отгрызешь,

Никуда уж ты отсюда никогда не уползешь!

«Голова» начинает ловить «хвост», а «хвост» должен все время увертываться от «ГОЛОВЫ»

33. Русская народная игра «Ручеёк»

Задачи: способствовать обучению в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков,

выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

34. Русская народная игра «Золотые ворота»

Задачи: способствовать развитию быстроты, ловкости, глазомера; совершенствовать ориентировку в пространстве; упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков, встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
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.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

35. Русская народная игра «Салки»

Задачи: способствовать развитию у детей умения выполнять движения по сигналу; упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.