

Конспект подвижной игры в старшей группе Тема: «Русские народные подвижные игры- забавы»

Конспект подвижной игры

в старшей группе

Тема: «Русские народные подвижные игры- забавы»

Задачи:

Образовательные:

- Продолжать знакомить с **русскими народными играми**, приобщать детей к **русской культуре**.

Развивающие:

- Развивать ловкость, умение действовать по сигналу; выполнять движения согласно с текстом. Упражнять в умении быстро бегать.

Воспитательные:

- Воспитывать выдержку, умение соблюдать правила **игры**, воспитывать интерес и любовь к **русской народной игре**.
Формировать дружеские взаимоотношения.

Материал: атрибуты для игр (маски героев из сказки:

«дедка», «бабка», «внучка», «Жучка», «кошка», «мышка»); платочек.

Ход:

Вводная часть.

Воспитатель: 1, 2, 3, 4, 5

Детвора давай играть?

Не ленитесь, улыбнитесь

В круг скорее становитесь.

- Ребята, сегодня мы продолжим знакомство с **русскими народными играми**, в которые играли ваши мамы и папы, дедушки и бабушки. Но прежде, чем мы начнем играть, давайте вспомним, почему же эти **игры называют русскими народными?** (Ответы детей.)

А в какие **игры** мы с вами уже играли, я напомним вам при помощи загадок.

Я не вижу ничего,

Даже носа своего.

На моём лице повязка,

Есть такая вот игра,

Называется она... Жмурки!

Я давно в траве сижу,

Ни за что не выхожу.

Пусть поищут, раз не лень,

Хоть минуту, хоть весь день... Прятки!

- Да, ребята, молодцы, правильно. Это – **русские народные игры**, в которые мы с вами играли раньше.

- А сейчас пришло время знакомство с новой игрой. Это **старинная игра**, в неё играли еще ваши прабабушки и бабушки *«Горелки с платочком»*.

Правила игры: Все участники **игры** встают парами друг за другом и держатся за руки. Впереди водящий, стоит спиной к колонне и держит в руке над головой платочек. Самое главное, водящий не должен поворачиваться назад.

Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят,

колокольчики звенят!

Раз, два, три- беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (*один справа, другой слева*). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший берет за руку прежнего водящего. И их пара становится впереди всей колонны.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Повторите, какие правила следует соблюдать при игре:

1. Водящий не должен поворачиваться назад.

2. Играющие последней пары начинают бег после слов *«Раз, два, три – беги!»*

Перед началом **игры** нам нужно выбрать водящего.

Воспитатель предлагает одному ребенку назвать число от 1 до 10

Воспитатель: Начинаем игру.

Парами встаем

1,2,3 быстро место займи.

Анализ **игры**: Ребята, мне понравилось, как вы активно играли, не нарушали правила **игры**. Молодцы!

А сейчас, мы с вами поиграем в другую игру. Из какой сказки эти слова?

"Посадил дед репку и выросла репка большая пребольшая»

Дети: Из **русской народной сказки "Репка»**

- Правильно. Молодцы. Но сказку мы рассказывать не будем, мы будем играть в игру, которая так и называется "Репка". Для этой **игры** нам надо выбрать двоих водящих.

Воспитатель: Выбирают двух игроков по считалочке:

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем будешь делиться?

На кого падает слово «*делиться*», тот указывает на кого-нибудь из игроков и говорит: «С ним! (*или с ней*)».

- Ведущие у нас выбраны это наши репки.

- Теперь, разделимся на две команды.

Каждый игрок в команде – герои из сказки:

«*дедка*», «*бабка*», «*внучка*», «*Жучка*», «*кошка*», «*мышка*».

Воспитатель раздаёт маски детям.

Сначала к репке бежит «*дед*», обегает ее и возвращается. За него цепляется, (берет за пояс, «*бабка*», и они уже вдвоем обегают «*репку*» и возвращаются. И так далее. В конце **игры**, когда все персонажи цепочкой будут обегать «*репку*», она должна уцепиться за «*мышку*», и все вместе возвращаются на **старт**.

Правила **игры**:

1. цепочка не должна обрываться.

2. герои бегут каждый в свою очередь.

3. «репка» цепляется только за «мышку»

Выигрывает та команда, которая доберется до старта первой.

Заключительная часть. **Подведение итога.**

Воспитатель: Ребята, вы все сегодня большие молодцы! Вам понравились **игры**? В какие **русские народные игры** мы с вами сегодня играли? В какую игру вам понравилось больше всего играть? Кто запомнил правила **игры** (название? Хорошо. Молодцы!

Конспект НОД по физическому развитию в старшей группе «Карусель народных игр»

Цель: Развитие эмоциональной стороны речи детей, приобщение к истокам народной культуры в процессе разучивания малых форм русского фольклора, знакомства с народными играми. Повышение двигательной и эмоциональной активности.

Задачи:

Образовательные:

— расширение представлений о традициях русского народа;

Развивающие:

— совершенствование двигательных умений и навыков.

Воспитательные:

— воспитание чувства сопричастности от участия в коллективной деятельности, любви к народному творчеству.

Продолжительность НОД – 25 минут

Ход ООД:

Вводная часть- продолжительность 5 минут

Дети входят в зал.

Построение в одну шеренгу.

Инструктор: — Здравствуйте, ребята! Давайте улыбнёмся друг другу и пусть хорошее настроение не покидает нас целый день!

Инструктор: Давным-давно, наши бабушки и дедушки, собирались все вместе на обрядовых праздниках на Рождество, Масленицу, Троицу веселились, пели песни и играли в русские народные игры. А вы знаете, что это за и русские народные игры? (Ответы детей)

Правильно! У каждого народа есть свои традиции, игры!

А вы хотели бы попасть в то время, когда наши бабушки и дедушки играли в русские народные игры и научиться играть в эти игры? (Ответы детей)

Инструктор: Тогда нам с вами надо пройти через «Золотые ворота»
Как у наших у ворот собирается народ.

Через ворота пройдёте

Много игр найдёте

Инструктор:

Ребята для того чтобы играть ловко нам нужно подготовиться и размяться.

Разминка под русскую народную мелодию «Пойду ль я выйду ль я да».

ходьба в колонне по одному

ходьба на носочках

ходьба на пятках

ходьба в приседе

бег друг за другом

ходьба в колонне по одному

Дыхательная гимнастика «Дождик»

Повторить 2– 3 раза.

Встали, хорошо.

Вот мы руки развели, (размыкаются на вытянутые руки.)

Словно удивились,

И друг другу до земли

В пояс поклонились. (Поясной поклон.)

(Основная часть – 17 минут)

ОРУ -5 минут

Инструктор: На таких гуляньях люди не только играли и пели песни, но и танцевали русские народные танцы. А вы хотели бы сейчас потанцевать? (Ответы детей.)

Инструктор: Отлично! А сейчас я предлагаю вам провести нашу разминку в ритме народного русского танца

Мелодия «Барыня»

ОРУ в ритме народного русского танца

ОВД- 12 минут

Инструктор:

Приглашаю, детвору

На весёлую игру. (Дети встают в круг)

Прежде чем начать играть,

Дружно мы начнём считать:

(Выбирают водящего считалкой)

— Ехал Ваня на тележке,

Раздавал он всем орешки

Кому два, кому три выходи из круга ты!

1. Игра «Заря-заряница»

Дети встают в круг, хлопают в ладоши, а один из играющих — заря — ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые.

С последними словами водящий взмахивает лентой между двумя детьми и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто быстрее заберёт ленту, становится зарей. Игра повторяется 3-4 раза. Бегущие не должны пересекать круг.

Инструктор : Ребята все молодцы, чтобы поиграть в другую игру я предлагаю отгадать загадку.

**В синем небе жёлтый Блин.
Ну давай его съедим!
Нет уж больно Блин горяч,
Ты свои ладоши прячь. (Солнышко).**

2. Игра «Солнце»

Действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом.

(Водящего выбрать считалкой)

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети,

Кукушата просят пить,

Выходи тебе водить!

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре «солнце» — ребёнок.

Гори солнце ярче, — Дети ходят

Лето будет жарче. — по кругу.

Я зима теплее, — Идут в центр.

А весна милее — Из центра обратно.

А зима теплее, — В центр.

А весна милее. — Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей. (игра повторяется 2-3 раза)

Инструктор:— Я знаю ещё одну русскую народную игру. Она называется «Круги» и я предлагаю сейчас поиграть в неё. Чтобы поиграть, мы должны выбрать водящего. Подойдите ко мне.

Ведущий раскрывает ладонь, дети подставляют к ладони указательный палец правой руки. После слов «Раз, два, три, пальчик убери!» ведущий сжимает ладонь, дети убирают пальцы. Тот, кто не успел убрать, становится водящим.

3. Игра «Круги»

Ход игры:

Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине и поют:

Становися во кружок,
Отгадай, чей голосок.
До кого-нибудь коснись,
Отгадать поторопись.

Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим. Игра проводится 3-4 раза)

Заключительная часть – 3 минуты

Релаксация

А сейчас я предлагаю вам немного отдохнуть и представить, что мы оказались на берегу сказочной реки. Ложитесь на наш волшебный ковёр, так, чтобы не мешать друг другу, закройте глаза и слушайте...

«Речка быстрая» (релаксация)

А нам с вами надо возвращаться обратно в детский сад. А возвращаться мы будем через «Золотые ворота»

Как у наших, у ворот собирается народ.

Наша детвора гурьбой возвращается домой.

(Дети проходят через золотые ворота).

Инструктор:— Сегодня мы с вами познакомились с русскими народными играми и поиграли в них. Вам понравилось играть? Какая игра вам понравилась больше всего? Вы можете поиграть в эти игры на прогулке и дома во дворе с друзьями.

Перспектива

А на следующем занятии я познакомлю вас с играми других народов.

До свидания!

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

По жребью играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убежать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырваться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.

Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет

казак-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались.

Все берутся под руки.

В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

ЧЕХАРДА

Все играющие становятся на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом.

Затем они, опираясь на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего.

Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих.

Он может помогать себе, опираясь руками об их спины.

В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются.

Кто успешно перепрыгнул - встает впереди.

Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.

САЛКИ

Выбирают водящего или салку, чаще всего "при помощи считалки. Например, такой:

Кто ретивый
Долгогривый
Скачет полем,
Скачет нивой.
Это конь, это конь
Конь ретивый
Долгогривый
Кто коня
Того поймает,
С нами в салочки
Играет.

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д.

После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается.

Игру можно усложнить.

Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног!

Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом^[a].

КОМАНДНЫЕ САЛКИ

Все играющие разбиваются на три равные по численности команды.

По жребию или по считалке выбирается команда, которая водит. Они становятся в центре будущего круга. Остальные игроки двух других команд образуют круг, становясь лицом к центру, к игрокам первой команды, вытягивая правые руки ладонями кверху, но согнутые в локтях.

Игроки водящей команды ходят внутри круга, и каждый держит за спиной левую руку с раскрытой и обращенной наружу ладонью. Рука должна быть согнутой в локте и на уровне на талии.

Водящие имеют право салить игроков двух других команд, стараясь ударить их по ладоням вытянутых рук, только правой рукой.

Те, в свою очередь, тоже стараются салить водящих, ударяя их по ладоням рук, которые они держат за спинами, но не сходя со своих мест.

Водящие от осаливания могут уклоняться только поворотами корпуса. Каждый осаленный с той или иной команды выходит из игры до следующего кона.

Те, в свою очередь, могут, не сходя со своих мест, салить водящих, но только по ладоням рук, которые они держат за спинами. Водящие от осаливания уклоняются только поворотами корпуса. Каждый осаленный выходит из игры до следующего кона.

Если водящим удастся осалить половину игроков, стоящих в кругу, то они выигрывают игру и становятся в общий круг, а осаленные идут внутрь круга водить.

Если же удастся осалить половину водящих, то выигрывают команды, стоящие по кругу.

В этом случае игра начинается снова, все ранее осаленные встают на свои места, а внутри круга начинает водить прежняя команда в полном составе.

ОТБИВАЛЫ

Выбирают водящего.

Вокруг него чертят круги диаметром 1-1,5 м (сколько играющих, столько и кругов).

Водящий держит в руке теннисный мяч; в руках у игроков, стоящих в центре каждого круга, — палки.

Задача любого игрока — отбивать мяч, брошенный водящим.

Если мяч попадает в играющего, то он идет водить.

Если же игроку удастся отбить мяч, то водящий бежит к тому месту, где упал мяч, и уже оттуда старается попасть в кого-либо из играющих.

ЖМУРКИ

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка.

ГОРЕЛКИ

Выбирают водящего. Затем участники распределяются парами и должны взяться за руки. Они становятся перед водящего «столбцом», т. е. выстраиваются в колонну в затылок друг другу.

Начинают играть по команде водящего, например:

«Раз, два, три — беги!»;

«Рыба, галка, хлеб, мочало... Сзади пара — побежала!» и т. д.

Можно произнести любые приговорки, например, замечательную приговорку, придуманную для горелок С. Маршаком:

"Косой, ты косой,

Не ходи ты босой,

А ходи ты обутый,

Лапочки ты закутай.

Если будешь ты обут,

Волки зайца не найдут,

Не найдет тебя медведь,

Выходи, тебе гореть!"

Итак, как только водящий дал команду "Выходи ...", последняя пара бежит вперед, разъединяя руки (один участник обегает колонну слева, а другой справа).

Задача пары — встать впереди колонны и вновь взяться за руки.

Водящий пытается помешать этому, и если ему удастся засалить (поймать) одного из игроков, он становится вместе с пойманным во главе колонны.

Игрок, оставшийся без пары, идет водить.

Если же водящему не посчастливится засалить кого-либо из бегущих и они сумеют стать первой парой, то он продолжает водить.

ЦЕПИ-ЦЕПИ

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он

забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

РУЧЕЁК

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам и подросткам (подойдет для детского лагеря или школьной перемены, детского сада). Желательно собрать больше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

Игра продолжается, пока не надоест.

ПРЯТКИ

Особенно интересно играть вечером, когда темнеет и можно спрятаться даже за углом в тени.

Выбирается водящий – тот, кто будет искать. Если желающих нет, то проблему решает считалочка. Нужно определить место (столб, дерево, скамейка, угол дома), где водящий будет «застукивать» найденных игроков.

Водящий становится возле выбранного поста, закрывает глаза и считает до 20 (50, 30, как договорятся). Потом громко говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват!». И ищет спрятавшихся. Когда находит, громко называет имя (например, Маша) и бежит к посту, дотрагивается рукой и объявляет: «Стук, стук, Маша!». Но Маша, тоже, пытается добежать до поста раньше водящего, и «застукать» себя. Водящий старается недалеко отходить от поста. Потому что, близко спрятавшиеся игроки, могут выскочить из своего укрытия и «застукать» себя.

Игра продолжается, пока все не найдены. Проигравшим, обычно, становится тот, кого «застукали» первым. Он и становится новым водящим.

ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь - дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

ИГРА В ШАПКУ

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку.

Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед;

Если стоящему в кругу не удастся поймать шапку, то он садится в кругу, а тот игрок, у кого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной площадке один из играющих («болван»)

Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед;

Если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

ВОЛКИ ВО РВУ

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр.

Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев, только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

ЗАРЯ

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря.

Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря–зарница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты голубые,

Кольца обвитые — за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

Правила игры. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК

О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

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

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

ХОДИЛА МЛАДШЕНЬКАЯ ПО БОРОЧКУ

Подобные хороводы вводят детей в алгоритм непреходящих ценностей взаимоотношений детей и взрослых, на подсознании развивают здоровье поведенческой саморегуляции.

Учат быть терпеливыми и самостоятельными на выбранных путях, что усиливается в душе через образы исконной культуры и совместные движения.

Сила коллективной мысли создает единое энергетическое поле, которое защищает, оберегает, даёт возможность для культурного саморазвития.

Ходила младшенькая по борочку,

Брала, брала ягодку земляничку.

Брала, брала ягодку земляничку,

Наколола ноженьку на былинку.

Наколола ноженьку на былинку,

Болит, болит ноженька, да не больно.

Болит, болит ноженька, да не больно.

Пойду к свету—батюшке да спрошуся,

Пойду к свету—батюшке да спрошуся,

У родимой матушки доложуся:

«Пусти, пусти, батюшка, погуляти,

Пусти, пусти, матушка, ягод рвати».

ЛАПТА

Это самая распространенная игра в Мире. В этой образной игре развиваются и реализовываются сильные качества человека, которые находят применение в любой конкретной обстановке, в экстремальной ситуации: смелость, организованность коллективной мысли и совместных движений, чувство общности устремлений и действий, кругозор и ловкость, быстрота реакции. В подобных играх истоки высоких чувств патриотизма, верности, боевых начал.

Вариант 1. Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см. На

площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон. Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит. Горожане начинают игру. Метала лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегуна, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей партии выступают в роли метал. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч. Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавалы не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Партия города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

ЛОВИШКА В КРУГУ

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели. Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг, регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

Ход игры: На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих.

В середине круга кладут палку, её 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 встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать.

Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, МОРОЗ

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных.

Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,

Словно белые пушинки

На дороги, на поля.

Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем. Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

ЛЯПКА

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого-то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

КУВШИНЧИК

Это игра на заклик дождя. Игра дает возможность прожить минуты единения, выразить свои симпатии, говорить и действовать в кругу друзей. Природа выбирает достойных внимания и усиливает каждого силой коллективного признания.

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.

Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.

Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:

Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:

Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому-нибудь в «круг-колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

Игра «Кузнец»

По считалке выбирается "кузнец". Остальные - "жеребцы". Они подходят к "кузнецу" и говорят:

Эй, кузнец - молодец!

Расковался жеребец.

Ты подкуй его опять.

"Кузнец" отвечает, в руках гвоздь и подкова:

От чего не подковать?

Вот - гвоздь, вот - подкова!

Раз, два и готово!

"Жеребцы" на слове "готово" убегают, "кузнец" их ловит. Пойманные «жеребцы» отходят в сторону в оговоренное место.