

# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР СРЕЧЕВЫМ СОПРОВОЖДЕНИЕМ

для детей дошкольного возраста

## Игры для детей среднего возраста.

- 1.Барашек.
- 2.Веночек
- 3.Волк и овцы.
- 4.Грибники.
- 5.Гуси-лебеди.
- 6.Дождик.
- 7.Зайка умывается
- 8.Затейники.
- 9.Колобок.
- 10.Кто в саду?
- 11.Мышеловка.
- 12.Не боимся мы Кота.
- 13.Огуречик.
- 14.Охотник и зайцы.
- 15.Птицелов.
- 16.Самолётики.
- 17.Серый Ёж.
- 18.Солнечные зайчики.
- 19.Солнышко-ведрышко.
- 20.Соловей.

## Игры для детей старшего возраста.

- 1.Где гуляли?
- 2.Зверолов.
- 3.Земля, вода, воздух.
- 4.Кот и мыши.
- 5.Лохматый пёс.
- 6.Льдинки, ветер и мороз.
- 7.Медведь и зайцы.
- 8.Медведь и пчёлы.
- 9.Море-берег.
- 10.Мы весёлые ребята.
- 11.Огород круглый год.
- 12.Отгадай, чей голосок.
- 13.Паучок.
- 14.Перебежки.
- 15.Рыбаки и рыбы.
- 16.Совушка-сова.
- 17.Солнышко.
- 18.У Медведя во бору.
- 19.Хитрая лиса.
- 20.Царь-Водяной.
- 21.Цветы и ветерки.
- 22.Чучело.
- 23.Щука

## Игры для детей подготовительного возраста.

- 1.Баба-Яга.
- 2.Воробьи и вороны.
- 3.Горелки
- 4.Гостеприимный король.
- 5.Два мороза.
- 6.Золотые ворота..
- 7.Краски.
- 8.Конь-огонь.
- 9.Лиски.
- 10.Малечена-калечина.
- 11.Острова.
- 12.Охотник и Лесник.
- 13.Плетень.
- 14.Рёва.
- 15.Сапожник
- 16.Серый волк.
- 17.Цапля на работе.
- 18.Шишки, жёлуди, орехи.

## **Актуальность работы:**

Исходя из интересов и потребностей детей, с целью использования вариативных форм и методов работы особое внимание в моей педагогической деятельности уделялось подвижным играм с речевым сопровождением.

Игра является основным терапевтическим средством для детей. Только через игру реализуются задачи здоровьесбережения:

## **Роль подвижных игр:**

- Решение проблем с гиподинамией;
- Снятие, по возможности всех стрессообразующих факторов;
- Стимулирующая раскрепощённость;
- Развитие реальных мотивов, т. к. игра не бывает из-под палки, внутренние личностные мотивы преобладают над внешними, исходящими из авторитета взрослого. При этом внутренние мотивы обязательно включают ситуацию успешности.
- Создание атмосферы, способствующей снятию психо-эмоционального напряжения, помогающей раскрыть способности каждого ребёнка, атмосферы эмоциональной приподнятости (соперничество, состязание).

Нами были оформлены картотеки с коммуникативными играми, играми по развитию речи, подвижными играми с речевым сопровождением, картотека считалок. Составляя картотеку подвижных игр с речевым сопровождением, распределили их по возрастам.

Перед тем, как разучивать слова, знакомили детей с персонажами игр, отмечали с детьми их характерные особенности (например, какие они, что делают в это время года). Далее объясняли правила игры, подбирали интересные считалки.

**Результаты работы:** Наблюдая за детьми в ходе игр мы отметили, что застенчивые, вялые дети стали более активными, хоровым произношением задействованы все. Двигательная деятельность помогала раскрепоститься, снимала напряжение, застенчивость, присутствующая эмоциональная окраска, когда необходимо то обратиться ласково к персонажу, то произнести дразнилку, стимулировала детей к активным высказываниям.

Практика показала, что у 100% детей происходит речевая активность в процессе игр с речевым сопровождением, повысилась активность речевого общения и в повседневной жизни детей.

Были задействованы образовательные области: речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, физическое развитие, художественно-эстетическое развитие.

В дальнейшем дети на занятиях рисовали на темы: «Как мы играли в игру Медведь и зайцы», «Совушка-сова», «Снеговик, снеговик, посмотри-ка ты на нас», «Хитрая лиса» и т.д. Рисование проводилось с условием речевого комментирования детьми.

### **1. ср. Барашек.**

Играющие стоят в кругу, Барашек внутри круга. Идут по кругу и произносят слова:

**Ты, Барашек серенький,**

**С хвостиком беленьким!**

**Мы тебя кормили,**

**Мы тебя поили,**

**Ты нас не бодай,**

**С нами поиграй!**

По окончании слов дети бегут в рассыпную, а Барашек их ловит.

Правила: разбегаться можно только после окончания слов.

**2. ср. Веночек.** Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки - это Цветы в саду. Выбирается Садовник, он становится напротив детей на расстоянии 3-4 м и произносит слова:

**Я иду сорвать цветок,**

**Из цветов сплести веночек**

Дети:

**Не хотим чтоб нас срывали** (машут руками).

**И венки из нас сплетали** (вертят руками).

**Мы хотим в саду остаться** (встать на носки).

**Будут нами любоваться** (кружение на носках).

Дети перебегают на другую сторону. Садовник их ловит. Пойманный, становится Садовником.

**3. ср. Волк и овцы.** Выбирается Волк, который сидит в одном конц площадки. Дети – Овцы подходят к Волку и просят:

**Разрешите нам, волк, погулять в твоём лесу!**

Волк отвечает:

**Гуляйте, гуляйте, только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем.**

Овцы сначала только гуляют по лесу, а потом забывают обещание, щиплют траву и поют:

**Щиплем, щиплем травку,  
Зелёную муравку!**

Волк ловит овец, пойманный становится волком.

Правило: гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

**4. ср. Грибники.** Дети с воспитателем имитируют сбор грибов и говорят слова:

**Гриб - грибочек под листочком,**

**Гриб - грибочек под кусточком.**

**Если в лес грибник придёт,**

**Быстро спрячется грибок!**

Дети расходятся по площадке, ищут заранее спрятанные муляжи грибов.

Затем подсчитывают у кого больше.

### **5. ср. Гуси-лебеди.**

Выбирается Пастух и Волк, остальные дети – Гуси. На одном краю площадки чертой обозначается «дом», в котором находятся Гуси. Пастух стоит на противоположном краю. Сбоку от «дома» «логово», в котором находится Волк. Остальное место – луг. Пастух выгоняет Гусей на луг, они пасутся.

**Пастух: Гуси, гуси!**

**Гуси: Га, га, га!**

**Пастух: Есть хотите?**

**Гуси: Да, да, да !**

**Пастух: Так летите!**

**Гуси: Нам нельзя,**

**Серый волк под горой,**

**Не пускает нас домой.**

**Пастух: Так летите, как хотите,**

**Только крылья берегите!**

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а Волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные Гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывают пойманных Волком Гусей. Затем назначаются новые Волк и Пастух. Игра повторяется 3-4 раза.

**6. ср. Дождик.** Выбирается Дождик, он в центре круга. Дети идут по кругу, держась за руки и говорят:

**Дождик, дождик, капелька,**

**Водяная сабелька,**

**Лужу резал, лужу резал,**

**Резал, резал, не разрезал,**

**И устал, и перестал!**

После этого все замирают на месте. Дождик обходит детей. Он должен заметить: кто пошевелился, тот выбывает из игры.

**7.ср. Зайка умывается.**

Все играющие образуют круг. Выбранный Зайка становится в середину.

Дети произносят:

**Зайка серый умывается,**

**Видно, в гости собирается.**

**Вымыл носик,**

**Вымыл ротик,**

**Вымыл ухо,**

**Вытер сухо!**

Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он скачет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот, к кому подойдет Зайка, прыжками отпрыгивает на середину круга. Игра повторяется.

**8. ср. Затейники.**

Одного из играющих выбирают Затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

**Ровным кругом,**

**Друг за другом,**

**Мы идем за шагом шаг.**

**Стой на месте,**

**Дружно, вместе**

**Сделаем вот так...**

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений игры затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место. Игра продолжается, повторяясь 3-4 раза.

Указания. Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя, показанных.

### 9.ср. Колобок.

Дети встают в круг или садятся по кругу на стульчики. Ведущий находится в центре круга. Дети передают друг другу мяч со словами:

**Колобок, катись, катись**

**Всем ребятам покажись**

**Как умеешь ты играть...**

На слове «играть» у кого в руках остался мяч выполняет задание ведущего, который говорит:

**На одной ноге скакать.**

Другому игроку – другое задание (петуха изображать, ухом землю доставать, важно щёки надувать, носом шарики катать, злого монстра показать, и т. д.). Дети снова произносят слова «Колобок катись, катись...»

Наиболее артистичные колобки, поощряются.

**10.ср. Кто в саду?** Играющие, взявшись за руки, встают в круг, лицом к центру - это «цветы». Четыре – шесть игроков образуют внутри большого круга маленький круг – это Пчёлки в саду. Они также стоят лицом к центру. Одновременно все играющие дважды нараспев произносят слова:

**Кто в саду? Кто в саду?**

**Пчёлки в розовом саду.**

При этом дети, стоящие в большом кругу, идут в одну сторону, в маленьком – в другую. Все произносят слова:

**Летай, пчёлка, с веточки на веточку, с цветка на цветок.**

Останавливаются. Дети в большом кругу, не расцепляя рук, поднимают их вверх. Пчёлки, расцепив руки, идут змейкой под руками между детей. По окончании слов Пчёлки становятся каждая за одним из участников и, взявшись за руки, кружатся в парах. Затем меняются ролями, игра повторяется.

**11.ср. Мышеловка.** Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети - Мыши, находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

**Ах, как мыши надоели,**

**Все погрызли, все поели.**

**Берегитесь же плутовки,**

**Доберёмся мы до вас,**

**Вот поставим мышеловку,**

**Переловим всех сейчас!**

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя "хлоп" стоящие по кругу дети опускают руки, приседают - мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей будет поймана, дети меняются ролями. Игра повторяется.

Правила: После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать круг.

**12. ср. Не боимся мы кота.** Выбирается водящий - Кот, все остальные - Мыши. Кот садится на корточки и «спит». Воспитатель говорит:

**Мышки, мышки, выходите,**

**Порезвитесь, попляшите,**

**Выходите поскорей,**

**Спит усатый Котофей!**

Мышки окружают Кота и приплясывают со словами:

**Тра-та-та, тра-та-та,**

**Не боимся мы кота!**

По сигналу воспитателя "проснулся Кот!" Мыши убегают в свой домик, а Кот пытается их поймать. Те, кого Кот запятнает (коснется рукой), становятся его добычей. По второму сигналу воспитателя "Уснул Кот!" играющие вновь подходят к Коту, который вернулся на свое место и «спит», и снова поют песенку мышей. После трех выходов Кота на охоту его сменяет новый водящий.

### **13.ср. Огуречик.**

Выбирают из играющих детей Огуречика и Мышку. Дети становятся в круг, Огуречик в центре круга, Мышка за кругом. Дети идут по кругу со словами:

**Огуречик, огуречик,**

**Не ходи на тот конечик.**

**Там мышка живет,**

**Тебе хвостик отгрызет!**

Руку под локоток и грозят пальцем. С окончанием слов Мышка ловит Огуречик. Затем выбираются новые Мышка и Огуречик. Игра продолжается.

**14.ср. Охотник и зайцы.** На одной стороне площадки очерчивают место для Охотника. На другой стороне обозначают «домики» для Зайцев. В каждом домике находятся 2-3 Зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы Зайцев и говорит:

**Я Охотник молодой,**

**На охоту я иду,**

**Берегитесь, зайчики!**

**В вас я попаду!**

Затем возвращается к себе. По сигналу Зайцы выбегают из своих домиков и прыгают на полянке. По сигналу "Охотник!" Зайцы бегут в домики, а Охотник, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого Охотника.

Правила: 1. У Охотника в руках может быть несколько мячей. 2. Стрелять в Зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

---

**15.ср. Птицелов.** Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого Птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг Птицелов и поют:

**В лесу, лесочке,**

**На зелёном дубочке**

**Птицы весело живут,**

**Птицы весело поют.**

**Ой, Птицелов идёт!**

**Он в неволю нас возьмёт,**

**Тише, птицы, не шуметь!**

**Перестали птицы петь.**

Птицелов хлопает в ладоши. Играющие останавливаются на месте и Птицелов начинает искать птиц. Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится Птицеловом. Правила: играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути, обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

### **16.ср. Самолётики.**

Ведущий делит детей на две команды: одни - Самолётики, другие - Туча. Рисуются большой круг. Это аэродром, в котором сидят Самолётики. Дети, изображающие Тучу, стоят в другой стороне площадки. Ведущий говорит:

**Самолётики летят,**

**И на землю не хотят.**

**В небе весело несутся,**

**Но друг с другом не столкнутся.**

Самолётики, расставив руки в стороны, начинают летать за пределами круга. Ведущий говорит:

**Вдруг летит большая туча,**

**Стало всё темно вокруг.**

**Самолётики - в свой круг!**

При этих словах те, кто изображает Тучу, пытаются поймать Самолётиков. Кто успел залететь на аэродром, тот спасен. Кого поймали, становится Тучей. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 1 Самолётик. Он и является победителем.

**17. ср. Серый ёж.**

Играющие становятся в круг, взявшись за руки. Выбирается Серый ёж, который становится в центр круга. Дети идут по кругу и говорят:

**У ежа иголки и остры и колки,**

**Ты, колючий Серый ёж,**

**Нас иголками не трожь!**

После этих слов дети разбегаются, а Ёж их ловит, касаясь рукой.

**18. ср. Солнечные зайчики.** Один ребёнок выбирается водящим, он – Солнышко - весёлышко. Остальные дети Солнечные зайчики. Они водят хоровод вокруг Солнышка – весёлышка со словами:

**Мы солнечные зайчики – озорной народ,**

**С Солнышком – весёлышком водим хоровод.**

**То убежим, то спрячемся,**

**Нас просто не унять.**

**Ну, Солнышко – весёлышко,**

**Попробуй нас догнать!**

После этих слов Солнышко – весёлышко пытается осалить зайчиков с помощью своих лучиков (малых мячей).

**19. ср. Солнышко – вёдрышко.**

Выбирается водящий – Солнышко, остальные встают вокруг него в хоровод. Дети идут хороводом и поют:

**Гори, солнце, ярче,**

**Пусть будет жарче.**

**Весна теплее,**

**А нам милее.**

Затем подходят ближе к Солнышку. Солнышко говорит: «Горячо!», дети разбегаются. Если Солнышко осалит кого-то из детей, тот становится Солнышком.

**20. ср. Соловей.**

По считалке выбирается Соловей. В руке у него колокольчик. Он выходит в середину круга, который образуют дети, и ходит по кругу. Дети хором произносят:

**Соловей нам песню пел,**

**Колокольчиком звенел,**

**Порезвился в вышине,**

**Спрятал песенку в траве.**

**Тот, кто песенку найдёт,**

**Будет весел целый год!**

Дети закрывают глаза. Соловей бежит за кругом, звеня колокольчиком, и осторожно кладёт его за чьей – либо спиной. Тот, у кого оказался колокольчик становится Соловьём.



### 1.ст. Где гуляли?

Играющие образуют круг. В середине водящий с мячом. На вопрос он бросает мяч игроку, тот отвечая, возвращает мяч назад. (Бросает мяч не каждому подряд, а врассыпную). С последним словом все разбегаются, водящий старается осалить детей мячом. Ведущим становится тот, кого осалили.

- Где гуляли? - На той улице.

- Что вам давали? - Курицу.

- Где она? - Муха съела.

- Муха где? - На ветку села.

- Ветка где? - Ее потом мы срубили топором.

- А где топор? - У дровосека.

- А где он сам? - Ушел за реку.

### 3.ст. Земля, вода, воздух.

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий с мячом. Он бросает мяч кому –нибудь из детей, произнося при этом одно из слов: Земля, Вода, Воздух. Если сказал слово «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое – либо дикое или домашнее животное; на слово «Вода» играющий отвечает названием какой – либо рыбы; на слово «Воздух» - названием птицы.

---

### 2.ст. Зверолов.

Дети идут по кругу, Зверолов идет в противоположную сторону.

1. В лесу, в лесочке

2. Средь зеленых дубочков,

3. Звери гуляли,

4. Опасности не знали,

5. Ой! Зверолов идет!

6. Он в неволю нас возьмет

7. Звери убегайте!

Дети разбегаются в разные стороны. Зверолов догоняет.

Примечание: На 5 стр. полуприсед, 6 стр. на каждое слово хлопок по коленям.

4.ст. Кот и мыши. Выбирается Кот, остальные – Мыши. Кот в «доме» сидит. Ведущий говорит:

**Мышки, мышки, выходите,**

**Поиграйте, попляшите,**

**Выходите поскорей,**

**Спит усатый Котофей!**

Мышки выходят, веселятся, бегают, повторяя хором: **Тра-та-та, тра-та-та, Нет усатого кота!**

Но вот ведущий даёт сигнал: «Кот идёт!» Все мышки должны замереть на месте, не двигаться. Кот обходит Мышей и забирает к себе того, кто пошевелился. Смелые мышки за спиной кота могут двигаться, но должны замереть, если Кот повернулся. Ведущий говорит: «Кот ушёл!». Мышки снова оживают, игра продолжается. Кот меняется через 2-3 повтора, выбирается из непойманных мышей.

### **5.ст. Лохматый пес.**

Один из детей изображает спящего пса. Остальные малыши гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

**Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой уткнувши нос.  
Тихо, смирно он лежит,  
Не то дремлет, не то спит.  
Подойдем к нему, разбудим.  
И посмотрим, что-то будет.**

Дети начинают будить пса, ласково произносят: «Пёсик». Пёс вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пёс гонится за ними, старается поймать кого-нибудь. Затем выбирается другой пёс и игра возобновляется.

**6.ст. Льдинки, ветер и мороз.** Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши свои и партнёра, говоря слова:

**Холодные льдинки,  
Прозрачные льдинки  
Сверкают, звенят,  
Дзинь – дзинь, дзинь – дзинь...**

Воспитатель произносит слово «Ветер!». Дети – Льдинки разбегаются, скачут или бегают по площадке, при слове «Мороз!» застывают на месте.

---

### **7.ст. Медведь и зайцы.**

Выбирается Медведь, остальные дети – Зайцы. Медведь в берлоге спит. На другой стороне площадки Зайцы сидят. Воспитатель говорит:

**Маленькие ёлочки в густом лесу стоят,  
Маленькие Зайчики под ёлками сидят.  
Один Зайчик поскакал и всех зайчиков позвал: (указывает на одного из детей и тот говорит) Выходите, зайчики в лесочек погулять,  
А медведь появится, мы спрячемся опять!**

Зайчики скачут к тому месту, где спит медведь и говорят:

**Мишка, мишка, хватит спать, выходи скорей гулять!  
Нас много, ты один, спать тебе мы не дадим!**

Медведь отвечает:

**Кто, кто меня звал? Кто мне спать не давал?**

Догоняет детей.

### **8.ст. Медведь и пчёлы.**

Дети – Пчёлы находятся в «улье» (стоят близко друг к другу, все обвязаны широкой лентой). Медведь идёт за мёдом, говорит:

**Я Медведь косолапый,  
У меня большие лапы.  
Мёда сладкого хочу,  
И его я получу!**

Медведь подходит к улью, развязывает ленточку. Пчёлы разлетаются, пытаются «ужалить» Медведя, и летят к его «дому». Там встают вокруг, жужжат, не пускают Медведя внутрь. Затем летают по площадке и напевают: «**Пчёлки летают, медок собирают**». Выбирается другой Медведь, игра повторяется.

### **9.ст. Море – берег.**

Выбирается ведущий, он становится в центр круга, который образуют игроки. Когда ведущий говорит «Море!», все прыгают на шаг вперёд, двумя ногами разом. Если ведущий говорит «Берег!», все игроки отпрыгивают обратно. Ведущий может путать игроков. Те, кто ошибся, садятся на корточки в середине круга.

**11.ст. Огород круглый год.** Каждый из играющих, называет себя каким-нибудь овощем или фруктом, ягодой. Все становятся в круг. Один из играющих - Огородник, он выходит на середину круга. Он стучит. Его спрашивают: «Кто там?» «Огородник» «Зачем пришёл?» «За луком». Огородник должен отгадать, кто из детей Лук. Если он угадывает, то Лук убегает, а Огородник догоняет.

**10.ст. Мы, веселые ребята.** Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Дети хором произносят:

**Мы, веселые ребята,**

**Любим бегать и скакать.**

**Ну, попробуй нас догнать.**

**Раз, два, три - лови!**

После слова "лови" дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронется, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. Производится подсчет пойманных. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется.

### **12. ст.Отгадай, чей голосок?**

Все играющие образуют круг. Водящий становится в середине круга с закрытыми глазами. Воспитатель указывает на того, кто будет говорить или петь: "скок, скок, скок". Дети идут по кругу и говорят:

**Мы составили всех в круг,**

**Повернемся разом вдруг!**

На эти слова все поворачиваются на 360 градусов и продолжают далее:

**А как скажешь « скок, скок, скок»**

Все останавливаются и заканчивают словами: **Отгадай, чей голосок!**

Указанный ребёнок говорит слова.

Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен угадать кто сказал слова "скок, скок, скок" или показывает, откуда слышал голос. Узнанный идёт в середину, а водящий в круг. Если водящий не узнал, он продолжает стоять в середине круга.

Правила: 1. Слова "скок, скок, скок" говорит только тот, на кого указал воспитатель. 2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив. 3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

### **13.ст. Паучок.**

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине круга сидит ребенок - "паучок". Дети идут по кругу и хором говорят:

**Жучок, паучок,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки,  
Мы тебя кормили,  
Мы тебя поили,  
На ноги поставили,  
Танцевать заставили.  
Танцуй сколько хочешь,  
Выбирай кого захочешь!**

Паучок танцует, а потом выбирает другого ребёнка, который становится Паучком. Игра повторяется.

**14.ст. Перебежки.** На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится ловишка. Дети хором произносят слова:

**Мы умеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать!  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Ни за что нас не поймать!**

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Ловишка старается запятнать их рукой. Один из тех, кого запятнали, становится ловишкой и игра продолжается.

Правила: Запятнанные отходят в условленное место.

**15.ст. Рыбаки и рыбы.** Дети становятся в круг. По считалке выбирают двое Рыбаков, остальные Рыбы. Рыбы ведут хором и приговаривают:

**В воде рыбки живут,  
Нет клюва, а клюют.  
Есть крылья – не летают,  
Ног нет, а гуляют.  
Гнезда не заводят,  
А детей выводят.**

Рыбы разбегаются в разные стороны. Рыбаки, взявшись за руки, ловят Рыб. Пойманные Рыбы составляют с рыбаками сеть и ловят оставшихся Рыб.

### **16.ст. Совушка – Сова.**

Выбирается Совушка, она находится на одной стороне площадки, а дети на другой. Дети, взявшись за руки идут к Совушке и говорят:

**Ой, ты, Совушка – Сова,  
Ты большая голова,  
Ты на дереве сидела,  
Головою ты вертела,  
С дерева свалилася,  
В яму покатилася!**

Сова отвечает: «Ах, вы, дразниться!», вылетает из дома и ловит детей. Дети разбегаются.

---

**17.ст. Солнышко**  
**Солнышко, солнышко,**  
**Погуляй у речки,**  
**Солнышко, солнышко,**  
**Раскидай колечки !**  
**Мы колечки соберем,**  
**Золоченые возьмем.**  
**Покатаем, поиграем,**  
**И тебе назад вернем.**

Играющие образуют круг. В центре круга - "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

На строчки 1-4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим. На строки 5-7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4). На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол. По сигналу бубна все разбегаются врассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

**19.ст. Хитрая лиса.** Дети стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, обозначается «дом» Лисы. По сигналу дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, становится Хитрой Лисой. Воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них Хитрая Лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Дети хором 3 раза спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" При этом все внимательно смотрят друг на друга. После этого играющий, выбранный Хитрой Лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: "Я здесь!" Все разбегаются по площадке, а Лиса их ловит (касаясь рукой). Пойманных отводит к себе в дом. Затем выбирается другой ребёнок на роль Лисы. Игра повторяется.  
Правило: Если Лиса выдала себя чем-нибудь, воспитатель назначает другую Лису.

**18.ст. У медведя во бору.**

На одной стороне площадки очерчивается берлога Медведя. На другой обозначается « дом», в котором живут дети. Выбирается Медведь, который должен сидеть в берлоге. Когда воспитатель скажет: "Идите, дети, гулять!" - дети выходят из дома и идут в лес, «собирают» грибы, ягоды. Они произносят хором

**У медведя во бору**  
**Грибы, ягоды беру,**  
**А медведь не спит,**  
**И на нас рычит.**

После слова "рычит" Медведь начинает ловить детей, убегающих « домой». Тот кого Медведь коснется, считается пойманным, Медведь отводит его к себе в берлогу. После того как Медведь поймает несколько играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

Правило: За линией дома детей ловить нельзя.

**20.ст. Царь-Водяной.** Дети берутся за руки, образуя круг. Водяной сидит в центре круга. Дети произносят:

**Царь, царь, Водяной,**  
**Что сидишь ты под водой,**  
**Выйди хоть на чуточку,**  
**На одну минуточку,**  
**Выйди хоть на целый час,**  
**Только ты не трогай нас!**

После этих слов дети разбегаются, а Водяной их ловит, касаясь рукой.

**21.ст. Цветы и ветерки.** В середине площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. А на расстоянии 10-15 м отчерчивается «Сад» для цветов. Дети делятся на две команды Цветы и Ветерки. Каждая команда стоит перед чертой лицом друг к другу. Игру начинают Цветы, заранее выбравшие себе имя - название цветка. «Здравствуйте, ветерки!». «Здравствуйте, цветы!» говорят они друг другу. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена!» Ветерки начинают перечислять названия Цветов. И как только угадывают, Цветы убегают за вторую черту, а Ветерки их догоняют. Затем меняются ролями.

**23.ст. Щука.**

Дети становятся в круг, в центр - водящий с мячом это Щука, он садится на корточки и все дети начинают кидать друг другу мяч со словами:

**Мимо леса, мимо дач,**

**Плыл по речке красный мяч,**

**Увидала щука, -**

**Что это за штука?**

Щука, не вставая, старается поймать мяч.

**Хвать, хвать, не поймать,**

**Мячик вынырнул опять.**

Поймав, бросает мяч любому ребенку, который становится Щукой.

---

**22.ст. Чучело.**

Выбирается ловишка – Чучело. Дети становятся в ширенгу на другой стороне площадки, взявшись за руки, идут к Чучелу и говорят:

**В огороде чучело**

**Шляпу нахлобучило,**

**Рукавами машет**

**И как-будто пляшет.**

**Ну-ка, чучело, вставай,**

**Вместе с нами поиграй!**

Чучело отвечает:

**Некогда пока играть,**

**Надо мне ворон пугать!**

После этих слов догоняет детей.

**1.подг. Баба – Яга.** Выбирается Баба – Яга, она сидит в очерченном кругу, у неё помело (веточка). Дети идут за кругом, произнося дразнилку:

**Бабка – Ёжка, костяная ножка,**

**С печки упала, ногу сломала,**

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

**Пошла на улицу – раздавила курицу,**

**Пошла на базар – поломала самовар,**

**Пошла на лужайку – испугала зайку.**

Дети разбегаются, а Баба – Яга прыгает на одной ноге, пытаясь осалить детей своим помелом, не выбегая за круг. Тот, кого осалит, становится Бабой – Ягой.

**2.подг. Воробьи и вороны.** Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и отрывно, по слогам говорит: «во-ро...». Последний слог после паузы произносит особенно громко. Тогда группа, чьё название произнесено разбегается в разные стороны, а вторая группа их догоняет. Пойманные становятся членами ловящей группы. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.  
Правила игры: разбежаться и ловить можно только после произнесения слов.

**3.подг. Горелки.** Играющие становятся в колонну парами. Перед колонной (в 2-3 шагах) стоит водящий-Горелка, он смотрит вперед. Играющие, хором произносят:

**Гори, гори ясно,**

**Чтобы не погасло,**

**Глянь на небо -**

**Птички летят,**

**Колокольчики звенят!**

**Раз, два, три - беги!**

После этого дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны, один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди Горелки. Горелка старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ему удастся это сделать, то он, спойманным, образует новую пару, которая, становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет Горелкой. Если ему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый Горелка. Игра возобновляется.

Правило: не выбегать из колонны раньше времени

**4.Подг. Гостеприимный король.** На полу чертится круг 1,5 м в диаметре – это «дворец короля». По считалке выбирают Короля. Он становится в центр круга, а дети образуют вокруг ещё больший круг, взявшись за руки. Они идут по кругу и говорят:

**Наш король молодец,**

**Он воздвиг себе дворец.**

**Во дворце устроил бал,**

**И гостей к себе позвал.**

**А кого?**

Король называет кого – либо из игроков по имени. Названный игрок идёт во «дворец Короля» и встаёт рядом с ним. Остальные игроки снова идут по кругу и повторяют слова. Король приглашает следующего гостя. А потом ещё и ещё. Задача короля пригласить как можно больше гостей и разместить их во дворце. Никто из гостей не должен заступать за черту дворца. Конструкция из гостей может быть разной (кто – то сидит на коленях, кто – то обнявшись стоит,...). Когда «дворец» уже не в состоянии вместить гостей, Король говорит: «Бал окончен!». Затем выбирают другого Короля, игра продолжается. В конце игры подводятся итоги: какой Король самый гостеприимный.

**5.подг. Два Мороза.**На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих - два Мороза (Мороз Красный нос и Мороз Синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям и говорят:

**Мы два брата молодые,  
Два Мороза удалые,  
Я Мороз - Красный нос,  
Я Мороз - Синий нос,  
Ну-ка, кто из вас решится  
В путь – дороженьку пуститься?  
Все играющие хором отвечают:  
Не боимся мы угроз,  
И не страшен нам мороз!**

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводятся итоги: какие Морозы заморозили больше играющих.

Правило:Игрок, который выбежит из дома до сигнала или останется в доме после него, тоже считается замороженным.

**7.подг. Краски.** Участники игры выбирают Хозяина и двух Покупателей. Остальные игроки – Краски. Каждая Краска придумывает себе цвет и тихо называет его Хозяину. Когда все Краски выбрали себе цвет и назвали его Хозяину, он приглашает одного из Покупателей. Покупатель стучит, происходит диалог Покупателя с Хозяином: «Тук, тук!», «Кто там?», «Покупатель», «Зачем пришёл?», «За краской», «Закакой?», «За голубой».

Если голубой краски нет, Хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси (или – скачи на одной ножке по голубой дорожке)». Если же Покупатель угадалцвет Краски, то Краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с Хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают Краски. Выигрывает Покупатель, набравший больше Красок, он становится Хозяином.

**6.подг. Золотые ворота.** В игре участвуют 10-20 человек. Выбирают двух игроков, те отходят в сторону и договариваются, кто из них будет Солнцем, а кто Луной. Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота, говорят (или поют):

**Золотые ворота,  
Пропустите-ка меня,  
Я и сам пройду  
И друзей проведу,  
Золотые ворота,  
Пропускают не всегда:  
Первый раз прощается,  
Второй раз запрещается,  
А на третий раз,  
Не пропустим вас!**

Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Задержанного, тихонько спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: Луны или Солнца. Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. И так до тех пор, пока все игроки не будут распределены. Потом устраивается перетягивание каната между двумя группами. При этом используется канат, веревка, палка или дети берут друг друга за пояс.

**8.подг. Конь-огонь.** Ведущий с флажком стоит в центре. Дети прыгают подскоками по кругу со словами:

**У меня есть конь,  
Этот конь-огонь!  
Но-но-но, но-но-но!  
Ведущий выполняет подскоки на месте.  
Я скачу на нём,  
На коне своём.  
Но-но-но, но-но-но!**

Дети движутся по кругу, подскоками в одну сторону, ведущий в другую сторону. На слова: Но-но-но-но!, внешний круг выполняет движение согнутой ногой. Ведущий продолжает движение. После этих слов он останавливается и протягивает флажок между двумя играющими. Один играющий, бежит в правую сторону, другой в левую, стараясь, быстрее добежать и взять флажок. Тот, кому удалось становится ведущим.



**9.подг. Лиски.** По считалке выбирается Лис – ведущий. Дети встают в круг. Лис ходит за кругом, выбирая кому положить «лиску» (платок или мячик или другой предмет). Перед кем он положил, тому говорит:

- **Где ты был?**

- **В лесу.**

- **Кого поймал?**

- **Лиску.**

- **Верни лиску мою.**

- **За так не отдаю.**

- **За что отдашь – скажи сам.**

- **Если догонишь, тогда отдам.**

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу, «Лиска» остаётся на том месте, где лежала. Тот, кто успеет первым обежать круг, занимает место возле «лиски», проигравший становится «Лисом».

**10.подг. Малечена – калечина.** Выбирается ведущий. Каждый игрок берёт в руки небольшую палку (длиной 20-30 см). Все произносят слова:

**Малечена – калечина,**

**Сколько часов осталось до вечера,**

**До синего, до зимнего?**

Затем ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три,…»

Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, поворачиваться вправо – влево, вокруг себя, приседать.

Правило: Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие палочки.

### **11.подг. Острова.**

По кругу раскладывают картонки такого размера, чтобы на них могли уместиться два человека. Картонки разного цвета – это «острова».

Количество картонок на одну меньше, чем количество игроков. Дети делятся на две команды. По хлопку ведущего одна команда бежит по кругу в одну сторону, другая – в другую, наступая на картонки.

Произносят слова:

**Раз – два, острова!**

**Мы побегаем сперва.**

**Мы отыщем остров свой,**

**Этот остров будет мой!**

На эти слова дети останавливаются на картонках. Встретившись вдвоём на картонке, игроки сходят с неё, поворачиваются вокруг себя и снова стараются занять остров кто вперёд. Кто первым ступил ногой на картонку, того и остров.

**12.подг. Охотник и Лесник.** Выбираются Охотник и Лесник. Охотник идёт к Леснику и жалуется: «Хочу поохотиться, но нет леса». «Лес можно посадить», говорит Лесник. Приводит часть детей, и расставляет по разным местам площадки, на расстоянии примерно 2 – 3 шагов друг от друга. «Вот тебе и лес», - говорит он. «А на кого мне охотиться, если нет зверей?» - жалуется охотник. Тогда Лесник ставит за «деревьями» остальных играющих и даёт им названия разных зверей. «Какого зверя хочешь поймать?» спрашивает Лесник. «Лису» - отвечает охотник. Названный зверь должен убежать, а охотник догонять его. Бегают между «деревьями». Зверь считается пойманным, если Охотник дотронулся до него рукой.

**13.подг. Плетень.** Играющие делятся на две равные по силам команды – Зайцы и Плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15 см. Дети – Плетень становятся в центре коридора, а зайцы на одном краю площадки. Дети -Плетень говорят:

**Заяц, заяц не войдёт в наш зелёный огород!**

**Плетень, заплетайся, зайцы лезут, спасайся!**

При последнем слове Зайцы бегут к Плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом краю площадки, остальные выбывают из игры. Дети -Плетень поворачиваются лицом к Зайцам и говорят: **Не войдёт и в другой раз,**

**Нас Плетень от зайцев спас!**

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. Затем меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех Зайцев при меньшем количестве запевов.

**15.подг. Сапожник.**

Выбирается Сапожник, он становится в круг. Дети идут по кругу, взявшись за руки. Сапожник поёт «Дети, дети, вы куда идёте?» Дети хором отвечают: «Ой, сапожник мы идём на площадь!» «Дети, дети, сапоги порвёте!» «Ой, сапожник ты их залатаешь» «Дети, дети, кто же мне заплатит?» «Ой, сапожник, тот, кого поймаешь!» Дети разбегаются, Сапожник их ловит.

**14.подг. Рёва.** По считалке выбирается Рёва. Дети становятся в два круга – внешний и внутренний. Во внутреннем круге должно быть на одного игрока меньше, чем во внешнем. Рёва садится на корточки в центре круга. Как только он начинает говорить, игроки начинают идти: внешний круг по часовой стрелке, внутренний – против.

**Я сижу, сижу на кочке,**

**Слёзы катятся из глаз.**

**Кто погладит по головке,**

**Ну, хотя бы триста раз?**

По окончании слов игроки останавливаются, поворачиваются друг к другу и, хлопнув в ладоши, соединяют их. Кому не хватило пары, подходит к Рёве, гладит его по головке, затем сам становится Рёвой. Успокоенный Рёва, занимает его место в кругу. Игра продолжается.

**16.подг. Серый волк.** Выбирается Серый волк, который прячется, присев за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведёнными линиями 20 - 30 м. По сигналу воспитателя все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает:

**Вы, друзья куда спешите?**

**В лес дремучий мы идём.**

**Что вы делать там хотите?**

**Там малины наберём.**

**Вам зачем малина, дети?**

**Мы варенье приготовим.**

**Если волк в лесу вас встретит?**

**Серый волк нас не догонит!**

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется волк, и хором говорят:

**Соберу я ягоды и сварю варенье,**

**Милой моей бабушке будет угощенье.**

**Здесь малины много, всю и не собрать,**

**А волков, медведей вовсе не видеть!**

После этих слов Волк догоняет детей. Кого запятнал, он уводит в своё логово.

Правило: ловить убегающих можно только до черты «дома».

**17.подг. Цапля на работе.** На игровом поле обозначается «болото» (начертить мелом или выложить ориентиры). Один ребёнок выбирается Цаплей, остальные – Лягушки. Цапля стоит в болоте, а Лягушки прыгают по болоту и произносят:

**На одной ноге в болоте  
Стоит цапля на работе,  
Всех лягушек пересчёт  
Целый день она ведёт.  
Нам лягушкам – веселушкам  
Некогда считаться,**

**Нам бы только на болоте  
Квакать, баловаться.**

Цапля, поднимая крылья, ходит и приговаривает:

**Сколько можно их считать,  
На одной ноге стоять!**

**Крыльями захопаю,  
Всех лягушек слопаю!**

После этих слов Цапля ловит Лягушек, не успевших выскочить из болота.

### **18.Подг. Шишки, желуди, орехи.**

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех-четырех шагах от водящего). Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Если водящий скажет: "Желуди!" - меняются местами стоящие вторыми в тройках, если: "Шишки!" - меняются местами стоящие в тройках первыми.

Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или трех игроков в тройках, например: "Шишки! Орехи!" Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила: запрещается вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить.