

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 112»

**Проект**  
**по социально – познавательному развитию дошкольников**  
**в подготовительной группе**

**«Игры нашего детства»**



Подготовил воспитатель:  
Макарова Татьяна Ивановна

## Паспорт проекта

**Вид проекта:** групповой, игровой.

**Продолжительность:** долгосрочный

**Участники проекта:** воспитатели, родители, воспитанники группы

### **Актуальность темы**

Игра для ребенка – это не просто веселое времяпровождение – это его жизнь. Ведь именно в процессе игры ребенок, сам того не замечая, приобретает навыки, без которых ему просто не выжить в настоящей жизни. Коммуникабельность, развитие мышления, умение подчиняться установленным правилам, приобретение уверенности в себе (в случае выигрыша) и умение контролировать свои эмоции (в случае проигрыша) – вот только малая часть тех положительных качеств, знаний и умений, которыми, играя, овладевает ребенок.

Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современных детей. А когда-то эти игры учили детей находить общий язык, помогали им решать спорные конфликтные ситуации. Они давали детям возможность познавать самого себя и доставляли при этом огромную радость. А много ли сейчас играют наши дети, им часто совсем некогда поиграть. Одни с ранних лет нацеливаются родителями на обучение, другие просиживают все свободное время у телевизора или компьютера, при этом лишая себя радости движений и живого общения со сверстниками.

В настоящее время, по мнению специалистов, нарушена межпоколенная преемственность передачи игрового опыта, большая часть игр наших родителей забыта. Ребенку будет интересно узнать о том, в какие игры играли мама и папа, бабушки и дедушки. При этом важно не только рассказать и научить играть, но и организовать детей на игру, поиграть вместе с ними. Кроме этого, и взрослым полезно будет познакомиться с разнообразием современных подвижных игр и научиться им от своих детей. Польза от этого огромная. Кроме укрепления здоровья и хорошего настроения, совместные игры способствуют улучшению взаимоотношений, сближают детей и родителей.

**Цель проекта:** обмен игровым опытом между детьми и их родителями, формирование интереса к совместной игре с правилами.

### **Задачи:**

- приобщать детей к играм своих родителей, побуждать самостоятельно организовывать их в свободной деятельности;
- вызвать у детей желание научить родителей новым играм с правилами;
- возродить интерес к дворовым играм;

- формировать представления родителей о разнообразии игр с правилами, о возрастных особенностях игровой деятельности детей 5-6 лет;
- повысить уровень общения родителей с детьми посредством совместной игры, содействовать развитию взаимопонимания;
- привлечь родителей к сбору информационного и наглядного материала, формировать активную позицию родителей в педагогическом процессе ДОУ.

### **Этапы работы над проектом:**

**Подготовительный этап:** формулировка проблемы и цели проекта, определение продукта проекта. Привлечение детей и родителей к участию в планировании деятельности. Анкетирование «Во что играют наши дети?»

### **Практический этап**

1. Повышение уровня педагогических теоретических знаний родителей путем:

- информирование родителей на темы: «Игры с правилами, их виды и предназначение»; «Значение подвижной игры в жизни и развитии ребенка»; «Играйте с детьми»

- создания папки передвижки (которую можно почитать дома) «Особенности игровой деятельности современных дошкольников»

2. Беседы и индивидуальные (групповые) консультации родителей на темы: «Игры у нас дома», «Во что и как играет мой ребенок».

3. Родительское собрание «Роль игры с правилами в развитии детей старшего дошкольного возраста»

4. Составление сборника «Игры нашего детства» силами родителей

5. Оформление фотоальбома «Играем дома»

6. Выставка «Игра своими руками»

### **Итоговый этап:**

1. Дни открытых дверей «Играем вместе» (совместные игры родителей и детей во время специально организованной воспитателем деятельности).

2. Награждение семей, участвовавших в проекте.

3. Фиксирование итога проекта в фотоматериалах.

4. Итоговые беседы с родителями, обмен мнениями.

### **Результат:**

Дети проявили активный интерес к дворовыми играми своих родителей, начали самостоятельно их организовывать в свободной деятельности. Кроме этого, они научили своих родителей играть в новые подвижные игры с правилами. Совместные игры содействовали взаимопониманию между поколениями, дети гордились своими родителями, принявшими участие в проекте. Игры способствовали становлению у детей коммуникабельности, уверенности в себе, контроля над своими эмоциями, развивали организаторские способности, учили подчиняться установленным правилам. Родители повысили педагогическую грамотность в вопросах использования игр с правилами в воспитании своих детей.

Игры подвижные

**Игра «Царь горы»** Раньше все дети любили играть в игру царя горы. Игра состояла в том, что один человек должен забраться на гору. Другие дети были в низу. Потом они должны были подняться на эту гору. Кто первый заберётся и столкнёт царя с горы, то и будет победитель. Эта игра всем нравилась. Дети кувыркались, веселились и даже когда был сильный мороз, ребята не замерзали, потому что все двигались.

**«Казак и разбойники.»** Играющие делятся на две группы. Одна казак, другая разбойники. Разбойники разбегаются и прячутся. Казак имеет свой стан. Все уходит ловить разбойников, один остаётся сторожить стан. Пойманных разбойников приводят в стан. Игра заканчивается, когда все разбойники будут пойманы. Затем группы меняются ролями.

**«Лапта»** Для этой игры требуется плотный резиновый мяч и лапта круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см), площадка 25 - 30 метров. На площадке проводят 2 линии на расстоянии 20 метров. С одной стороны площадки находится город, с другой кон. Участники игры делятся на две равные команды. Одни идут в город, другие водят. Команда города начинают игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Задача водящих поймать мяч и осилить мячом бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. Если нет, все остаются на своих местах. Игра продолжается, метальщиком становится другой игрок. Но если игроку не удастся сразу вернуться в город, его могут выручить, при условии, если следующий метальщик далеко отобьет мяч. За линию кона бегут уже 2 игрока. Если все игроки города, кроме одного находятся за линией кона, тогда метальщику разрешается ударить трижды. Если он промахнется, то горожане уступают своё место водящим. Игра начинается сначала.

**«Пятнашки»** Играющие выбирают пятнашку водящего. Остальные разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Кого он заденет рукой, становится пятнашкой. Существуют разные варианты этой игры: выше ноги от земли \_ играющий может спастись от пятнашки в случае если встанет на какой-нибудь предмет; пятнашки с домом игрок может «спрятаться» от пятнашки в «доме», очерченном на земле круге; колдун дерева боится пятнашка не может запятнать игрока, если он встанет на деревянный предмет и т. д.

**«Расколдуйте меня вороного коня»** Игроки выбирают водящего колдуна. Все разбегаются, колдун старается осалить убегающих. Кого осадил, тот отводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня вороного коня!» Другие игроки, задев осаленного, могут расколдовать его.

**«Чай-Чай-Выручай»** В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего. Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех

пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. в противном случае игра может никогда не закончиться.

**«Из круга вышибала»** Все играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 10 метров. Игроки команды становятся по линии круга они вышибалы. Другая команда располагается внутри круга. Вышибалы стараются мячом выбить игроков в круге Ко да выбьют всех, команды меняются местами.

**«Штандер»** Водящий становится в центр круга, очерченного на земле. Вокруг него выстраиваются игроки. Водящий высоко подбрасывает мяч вверх несколько раз, когда он произнесет. « Штандер!», игроки разбегаются. После того как водящий поймал мяч, он кричит: «Стой!». Все останавливаются, водящий бросает из любого игрока мяч с тем, чтобы осалить. Осаленный становится водящим, & игра продолжается.

**«Снежки»** Водящий заготавливает снежки, игроки разбегаются по площадке. Задача водящего осалить игроков снежками. Осаленный становится помощником водящего и нем, сходя со своего места он может салить снежками других игроков. Игра прекращается, когда будут осалены все игроки.

**«Коршун»** Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой «курицей», все остальные -«цыплятами». «Цыплята» выстраиваются в колонну за «курицей» по модному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога: Коршун, коршун, что с тобой? хором спрашивают «цыплята». Я ботинки потерял, отвечает «коршун». -Эти? курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону. Да! кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят». «Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры.

#### Игры малоподвижные

**Игра «Путаница».** Играют несколько детей. Выбирается Одни или два ведущих, которые уходят в сторону и отворачиваются. Все остальные встают в круг, держась за руки, и начинают запутываться между собой, не разжимая рук. После этого все хором зовут ведущих: «Путаница, путаница, распутай нас! » Задача ведущих распутать всех, вернув их в первоначальный вил (в круг, не разжимая рук участников. Если сумеют распутать победили; если нет победили «путаники».

**Игра «Третий лишний».** Дети должны встать в круг лицом, попарно ОДИН человек, а за спиной другой. Одна пара становится ведущей один из пары бежит, другой догоняет. Бегают вокруг круга. Тот, кто убегает, может спастись от погони. Для этого нужно быстро встать к любой паре третьим перед первым игроком пары. Тогда стоящий у него за спиной игрок становится третьим. Теперь он должен убегать от погони. Если догоняющий дотронется до убегающего, то они меняются ролями.

**Игра «Холодно-горячо».** Ведущий прячет небольшой предмет, который игроки должны найти. При этом ведущий помогает узнать местонахождение предмета словами: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т. д. Чем ближе игроки подходят к месту, где спрятан предмет, тем становится теплее, горячее, жарче. И наоборот, чем дальше от предмета, или потеряв ориентир, тем погода становится прохладней, холоднее, морозное. Кто первый нашел предмет, тот становится ведущим.

**"Я знаю 5 имен..."** Игроки должны определиться в очередности работы с мячом. Это лучше всего сделать с помощью считалочки. Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: «Я знаю пять имен девочек:

Маша -раз, Ира два...» И так до пяти.

Затем используются разные категории: имена мальчиков, деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т.п. Если то го сбился или уронил мяч, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

**«Одиннадцать»** Игра с мячом. Дети становятся в круг. Первый ребенок бросает мячик любому другому игроку, говоря при этом вслух: «Один!» дальше мяч перебрасывают молча, считая броски про себя до десяти. Тот игрок, кому выпало бросить мяч одиннадцатый раз, вместо того, чтобы ловить, отбивает его руками в землю, приговаривая громко «Одиннадцать».

Бывает, что к концу игры остается всего лишь один действующий игрок. Тогда он молча набивает мяч о землю десять раз, а на одиннадцатый выбивает кого-нибудь из круга, и игра продолжается.

**«Картошка»** Игра с мячом. Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его кончиками пальцев, как будто вы бросаете не мяч, а горячую картошку. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга, игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место. Запомни, Ловить мяч нельзя, можно только отбивать! !!

**"Светофор"** В эту игру чаще всего играют летом, когда у каждого игрока в одежде есть много ярких красок. Чертят две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это дорога. Ведущий игрок СВЕТОФОР. Все игроки, кроме «светофора», строятся у одной из линий на "краю дороги". «Светофор» караулит на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать в своей одежде названный цвет, то он берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, остаётся быстро перебежать "дорогу" «на другую сторону. А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается, сам становится «светофором».

**«Цепи»** Играют две команды, которые, держась за руки стоят на расстоянии 15 - 20 метров. Игроки первой команды кричат: «Цепи кованые, раскуйте нас!». Противники отвечают: «Кем из нас?» Первые называют любого игрока. Он разбегается и пытается разбить цепь противников, если ему это удастся, то он забирает с собой любого игрока из разбитой пары. Если не разбивает цепь, то сам остаётся в команде противника. Переключку начинают по очереди. Выигрывает команда, в которой будет больше игроков.

**«Жмурки»** Водящему жмурке завязывают глаза, ставят в центр круга, поворачивают вокруг себя со словами: -Где стоишь? На мосту! Что продаёшь? -Квас! Лови мышей, а не нас! После этих слов игроки разбегаются по площадке, хлопая в ладоши.

**«Четыре стихии»** По правилам игры участники становятся в круг, в середину которого, встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом ОДНО из четырех слов: "ЗЕМЛЯ", "Вода", "ОГОНЬ" ИЛИ "ВОЗДУХ". Если водящий сказал слово "земля", то тот кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное. При слове "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы, волны существ. При слове «воздух» называются птицы. При слове "огонь" все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему. Если игрок ее успел назвать слово или ошибся -он «платит» фант, или меняются местами с водящим и игра продолжается.

**«Мячик кверху»** Участники игры встают в круг, водящий Идет в середину круга и бросает мяч со словами : «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху -игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловит мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: «Стой!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

**«Гуси»** Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети гуси. Один из них вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: «Га-га-га!»

Когда вожак скажет: «И скорей бегом на пруд!» гуси бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом  
Ходят гуси бережком.  
Впереди идет вожак,

Он шагает важно так Га-га-га!  
Гуси все за вожаком  
Вперевалочку, шажком.  
Шаг шагнут, другой шагну,  
Низко головы нагнут. Га-га-га!  
Гуси крыльями взмахнут, И скорей бегом на пруд!

«Горелки» Играющие становятся в две колонны (парами, впереди водящий). Все хором произносят:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо  
Птички летят.  
Колокольчики звенят!  
Раз, два, три беги.

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один слева, другой справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

«Иголлка, нитка и узелок» Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга. Правила игры. Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

#### Игры посиделочные

«Фанты» Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:  
Что продается в булочной?  
Хлеб.  
Какой?

Мягкий.

А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

Всякий.

Из какой муки пекут булки?

Из пшеничной.

И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор Одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Игра «Колечко-колечко»** Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Все держат ладоши сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

**«Почта»** И та начинается с переключки водящего с игроками:

Динь, динь, дань!

Кто там?

Почта!

Откуда?

Из города...

А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает финт. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фактов. Играющие, чьи факты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется. Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

**«Золотые ворота»** Выбирают двух игроков посильнее. Те школят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота»

проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ниша. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны»: «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, лыжи и т. д. Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй -запрещается,

А на третий раз е пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием. Другая разновидность состоит в том, что «ворот» двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила

1. Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.

2. Идущим или бегущим нельзя расщеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.

3. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

**Игра «Змейка».** Рисовали большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходил водящий. Неожиданно он бросал на середину круга веревку«змейку». Все вскакивали, стремясь как можно быстрее встать на неё. Кому места не хватит, выбывал из игры.

Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивал ее до тех пор, пока на нее смог встать только один участник игры. Этот участник становился водящим, и игра начиналась сначала.

**«Краски»** дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки краски. Каждая краска: придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали шьет, хозяин приглашает одного из покупателей Покупатель стучится: "Тук-тук!" "Кто там?" "Покупатель." "Зачем пришел?" "За краской". "За какой?" "За голубой". Если голубой

краски нет, хозяин говорит: "Или по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноса да назад принеси". Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, & покупателей играющие выбирают. Правила. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь тропу покупателю. Указания : проведению. Игре проводится с птиц, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Если играет много детей, нужно выбрать четырёх покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

«Молчанка» Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, бубенчики,

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе,

По чужой полосе.

Там чашки, орешки.

Медок, сахарок. Молчок!

После слова 'Молчок!' все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то живется или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дет свои факты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движет

Правила.

1 Ведущий не должен играющих трогать руками.

2.Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

Указания по проведению. Игру можно проводить в разных условиях Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеется, улыбнется, или заговорит. Это снимет напряжение, которое создаем у детей в игре.

**"Телефон"** Все дети садятся в ряд; кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может исполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

**«Летает – не летает».** Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. при названии летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при названии нелетающего предмета или же не поднимет

при названии летающего – платит фант. Иногда играют и так: все становятся в круг и при названии летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

«Жмурки». Одному из играющих – жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например: «Кто, кот, на чем стоишь?» - «На квашне» - «На квашне?» - «Квас» - «Лови мышей, а не нас». После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила.

1. Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: "Огонь!"

2. Нельзя кричать "Огонь! " с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

3. Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко.

4. Играющие могут увёртываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках.

5. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Указания к проведению.

Игру можно проводить как в комнате, так и на участке. Граница игровой площадки должна быть точно определена, и выходить за неё участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом "Огонь! " Дети должны бегать неслышно около жмурки. Смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и так же неслышно убежать; могут за спиной у жмурки произнести короткое слово: "Куку! ", "Ау! "

**"Звонок"** Все, кто хочет принять участие в этой игре, встают в круг, выбирают жмурку и игрока, которого он будет искать. Жмурке завязывают глаза, другой ребёнок берёт колокольчик. По звону колокольчика жмурка должен его поймать. Игра заканчивается, когда жмурка поймал игрока с колокольчиком.

### Игры хороводные

**«Игровая»** Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят на распев слова:

У дядюшки Трифона Было семеро детей, Семеро сыновей	Они не пили, не ели, Друг на друга смотрели. Разом делали как я!
-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**«Бабушка Маланья»**

Дети берутся за руки, а взрослый становится в круг и начинает напевать песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки дети движутся по кругу

Жили в маленькой избушке в одну сторону, держась за руки.

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей. Останавливаются, и с помощью жестов, и мимики изображают то, о чем говорится в тексте:

С такими глазами

С такими ушами

С такой головой,

С такой бородой. ..

Ничего не ели,

Целый день сидели,

На нее (на него) глядеть

делали вот так... присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок. Повторяют за ведущим любое смешное движение.

**«Воевода.»**

Катилось яблоко

В круг хоровода.

Кто его поднял

Тот воевода

Воевода, воевода

Выбегай из хоровода!

Раз, два, не воронь

Беги, как огонь!

(Слова народные)

Играющие стоят по кругу. На первые 4 строки перекачивают мяч от одного к другому. Получивший мяч со словами «воевода» выбегает из круга, на строки 5 - 6 бежит за спинами играющих и кладет мяч на пол между двумя игроками. На последние две строки они разбегаются в разные стороны и, оббежав круг, должны взять мяч. Остальные в это время хлопают в ладоши. Выигрывает тот, кто первым добежит до мяча. Он начинает новую игру (катит мяч по кругу). Вместо мяча можно взять кольцо.

**«Бабка Ежка.»** В середине круга встает водящий Бабка Ёжка. В руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ежка,

Костяная ножка

С печки упала,

Ногу сломала,

А потом и говорит:

У меня нога болит.

Пошла она на улицу

Раздавила курицу.

Пошла на базар

Раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется тот и замирает.

**«Подарки»** Принесли мы вам подарки, кто захочет, тот возьмет.

Вот вам кукла с лентой яркой,

Конь, волчок и самолет.

Ведущий выбирает один из названных предметов, и дети изображают его движения. Затем ведущий выбирает ребенка лучше всех показавшего движение, и он становится ведущим.

Скачет конь наш Цок-цок-цок,

Слышен топот быстрых ног Дети двигаются по кругу прямым галопом.

Кукла, кукла, попляши,

Красной лентой помаши. Дети свободно танцуют.

Вот как кружится волчок,

Прожужжал и на бок лег Дети кружатся и приседают.

Самолет летит,

Летчик смелый в нем сидит. Дети бегут по кругу с поднятыми в стороны руками.

**«Молчанка»** Играющие выбирают водящего, встают в круг

Кони, кони, мои кони. Дети идут по кругу, водящий

Мы сидели на балконе, стоит в центре.

Чай пили, чашки мыли,

По-турецки говорили:

Чаби, чаляби,

Чаляби-чаби-чаби,.

Прилетели журавли

И сказали всем:

«Замри! С последними словами дети останавливаются и не двигаются

А кто первый отомрет,

Тот получит шишкой в лоб.

Не смеяться, не болтать, шить.

А солдатиком стоять! »

**«Мельница»** Мели, мели, мельница,

Дети кружатся, стоя на месте,

Жерновочки вертятся. с последними словами останавливаются

Мели, мели, засыпай.

И в мешочки набивай!

Тот, кто не сумел вовремя остановиться или не удержался на месте, выходит из игры.

**«Ходит Ваня»** дети стоят в кругу, водящий Ваня в середине.

Ходит Ваш, ходит Ваня

Посреди кружочки,

Дети идут в одну сторону, Ваня в другую.

Ищет Ваня, ищет Ваня

Для себя дружочка, Ваня ходит по кругу и выбирает дружочка.

Нашел Ваня, нашел Ваня

Для себя дружочка. Ваня выбирает дружочка и ведет его в середину круга. Дети хлопают в ладоши. Баня и дружочек танцуют.

На коня садится,  
Конь завеселится.

Плеточкой помашет, конь под ним запляшет. Ребенок садится на коня, дети изображают цоканье копыт.

Мимо сада едет, Дети идут по кругу.

Садик зеленеет,  
Цветы расцветают,  
Пташки распевают.

К дому подъезжает, Ребенок подходит к названному

Со коня слезает, ребенку, ведет его к качалке и

Со коня слезает (имя ребенка) приглашает. встает в круг.

**«Пузырь»** Дети стоят в кругу, держась за руки.

Текст Движения

Раздувайся, пузырь,  
Раздувайся большой!

Оставайся такой,

Да не лопайся! Дети медленно отходят назад.

Хлоп! Лопнул пузырь! Дети останавливаются, хлопают в ладоши и приседают.

**«Ручеек»** Дети становятся 3 пары, образуя коридор.

Текст Движения

Идет матушка Весна, водящий берет за руку одного

Отворяй ворота. Ребенка и ведет за собой через ручей

Всех детей провел. Игра повторяется, пока все дети

А за ним апрель, не пройдут через ручеек. Открывай окно и дверь.

А уж как пришел май,

Сколько хошь теперь гуляй!

**«Узнай по голосу»** Дети стоят в кругу, водящий с закрытыми глазами в центре.

Текст Движения

Поиграй-ка с нами,

Ваня, выходи скорей вперед Дети двигаются по кругу.

И с закрытыми глазами Воспитатель указывает на одного из

Догадайся, кто поет. детей, который нараспев произносит:

Эту песенку свою Водящий называет имя ребенка.

Для тебя, дружок, пою.

Ты глаза не открывай,

Кто я, ну-ка, отгадай!

**«Птицелов»** Каждый ребенок выбирает себе имя какой-либо птицы, все встают, в круг взявшись за руки, птицелов с завязанными глазами в центре. Текст движения

В лесу, во песочке,

На зеленом дубочке

Птицы весело поют. Дети идут по кругу.  
Ай, пtiцелов идет! останавливаются, замирают.  
Он в неволю нас возьмет, пtiцелов идет по кругу, останавливается  
Птицы, улетайте! около одного из детей и хлопает в ладоши.  
Этот ребенок подражает крику птицы, которой он назвался. Птицелов  
называет птицу и угадывает имя ребенка.

«Хоровод» Игру лучше проводить на траве.

Текст Движения

Вокруг розовых кустов,  
Среди траве: и цветов  
Кружим, кружим хоровод.  
до того мы закружились,  
Что на землю повалились.

Бах!

Вокруг розовых кустов,  
Среди тряпок и цветов  
Вадим, водим хоровод.

Как заканчиваем круг

Дружно прыгаем все вы вдруг: Прыг!

«Карусели» Дети сидят по кругу. Текст движения

Еле-еле, еле-еле

Дети стоят по кругу и держатся за руки.

Дети идут по кругу.

Приседают или опускаются на землю.

Дети идут в другую сторону.

Останавливаются и подпрыгивают на месте.

Закружись карусели. дети начинают медленно двигаться по кругу.

Все крути, крути, кругом,

Все бегом, бегом, бегом. двигаются быстрее, переходят на бег.

Карусель остановите. Замедляют бег.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра. Останавливается.

«Грушка» Дети встают в круг близко друг к другу, грушка в середине.

Текст, Движения

Мы посадим грущу,

Вот, вот.

Пускай наша грушка

Растет, растет. Идут по кругу, взявшись за руки.

Вырастай ты, грушка,

Вот такой вышины. Поднимают руки вверх.

Вырастай ты, грушка,

Вот такой тошшшы. Расширяют круг, делая несколько шагов назад.

Вырастай ты, грушка,

Вырастай в добрый час.

Потанцуй ты, (имя ребенка),

Покрутись ты для нас. Названный ребенок танцует.

А мы эту грушку

Все шупать будем. Идут к центру, дотрагиваются до «грушки».

От нашего (имя ребенка)

Убегать будем. «Грушка» ловит убегающих детей.

**«Паучок»** Дети стоят по кругу, взявшись за руки, паучок приседает в центре. Текст Движения

Паучок, паучок,

Идут по кругу.

Тоненькие ножки,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Подбегают к водящему, поднимают его. Танцевать заставили. Водящий закрывает глаза и кружится, дети хлопают в ладоши.

Танцуй, танцуй, сколько хочешь, Водящий, не открывая глаз,

Выбирай, кого захочешь. выбирает кого-то из играющих, и они меняются местами.

**«Водяной»** Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами.

Текст Движения

Дедушка Водяной,

Дети идут по кругу.

Что сидишь

Ты под волей. словами водящий, не открывая

Выгляни на чуточку глаз, подходит к одному из играю

На одну минуточку. дотрагивается до него, стараясь узнать. Угадав, меняется с ним местами.

**«Веселая ткачиха»** Играющие встают в две шеренги напротив друг друга. Это стенки ткацкого станка. Выбираются два «Челнока». Они встают на противоположных концах шеренг

Текст Движения

Я веселая ткачиха, Шеренги идут навстречу друг другу.

Хорошо умею ткать. Шеренги возвращаются на место.

Пинч-понч, клепу-клепу Шеренги идут навстречу друг другу.

Хорошо умею ткать. Шеренги возвращаются на место.

«Челноки» стараются пробежать между стенками, не сталкиваясь друг с другом. слова и движения стенок повторяются, темп постепенно увеличивается. Когда «челноки» оказываются зажатыми между стенок, игра останавливается, и выбирают других водящих

**«Капуста»** При помощи считалки выбирается водящий:

Зайчишка-трусишка по полю бегал,

В огород забегал, капусту помял,

Сидит, грызет.

Ай, кто идет! Дети встают в круг, водящий центре.

Текст Движения

У Дмитрия капустака,

Да у Яковлевича белая.

На нее частый дождик поливает.

И белую, зеленую ломает. Дети Идут по кругу. Водящий выходит из круга и отворачивается.

Вейся ты, вейся, капустака моя, вейся

Ты, вейся, видовая моя!

Как мне, капустке, не виться,

Белою Вилою

Не напиваться! Дети закручивают круг спиралью.

Развивайся ты, капустынька,

Развивайся ты, вилой кочеток! Водящий распутывает спираль.

«Зайчик в огороде» Выход есть из огорода, Только заперты ворота. Дети идут вокруг «зайца». Он ходит по кругу, высматривая, возможность выскочить.

На плетень, на плетень Дети останавливаются,

Зря Ты Не кидайся.

Скоро день, скоро день, «Заяц» пытается выскочить. Не укрыться зайцу. Когда ему это удастся, выбирается другой водящий.

## ИГРЫ, СЧИТАЛКИ, ЖЕРЕБЬЕВКИ

*Приглашаю детвору  
На весёлую игру,  
А кого не примем  
За уши поднимем.  
Уши будут красные.  
До того прекрасные.*

<p>Раз, два, три четыре,          Меня грамоте учили.          Не считать, не писать,          Только по полу скакать.          Котик шёл по лавочке,          Раздавал булабочки.          Сядет на скамеечку          Раздает копеечки:          Кому десять, кому пять,          Выходи, тебе искать!          Раз, два, три, четыре!          Жили мышки не в квартире:          Чай шали,          Чашки били,          По три денежки платили!          Кто не хочет платить,          Тот и будет водить!          Возле школьного крыльца          Посадили деревца:          Вера вербу,          Вася ясень,          Слава сливу,          Клава клён. ..          Ты старался оставайся!          Ты ленился выйди вон!          Дора, лора, помидора,          Мы в саду поймали вора.          Стали думать и гадать,          Как нам вора наказать.          Мы связали руки-ноги          И пустили по дороге.          Он шел, шел, шел          И корзиночку нашёл.          В этой маленькой корзине          Была помада и духи,          Ленты, кружева, ботинки,          Что угодно для души.          Говори поскорей,          Не задерживай добрых          И честных людей.</p>	<p>Катилась торба          С высокого горба          В этой торбе          Хлеб, соль, пшеница.          С кем ты хочешь          Поделиться?          Говори поскорей,          Не задерживай добрых          И честных людей.          Ехал мужик по дороге,          Сломал колесо на пороге.          Сколько нужно гвоздей?          Говори поскорей,          Не задерживай наших людей.          Пять!          Раз, два, три,          Четыре, пять. (Пятый выходит.)          На золотом крыльце сидели          Царь, царевич,          Король, королевич,          Сапожник, портной. ..          Кто ты будешь такой?          Говори поскорей,          Не задерживай добрых          И честных людей.          Раз, два          Кружева,          Три, четыре          Нос в черниле,          Пять, шесть          Кашу есть,          Семь, восемь          Сено косим,          Девять, десять          Акулина тесто месит.          Позвала кота домой,          Налила ему попой.          динь-динь, динь-динь,          Ты зачем кувшин разбил?          Кувшин стоит пятачок,          А за это - кулачок</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Я вчера летал в ракете,  
На далекой был планете,  
Там обедал в синеве,  
А под вечер был в Москве.  
Из ракеты той, друзья,  
Самым первым вышел и.  
Шла машина темным лесом  
За каким-то интересом.  
Инте-инте-интерес,  
Выходи на букву «эс».  
Шилель, мышель  
Этот вышел!

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять.  
Вдруг охотник выбегает,  
Прямо в зайчика стреляет.  
Пиф-паф!  
Ой-ой-ой!  
Умирает зайчик мой.  
Привезли его в больницу -  
Он украл там рукавицу.  
Привезли его в буфет  
Он украл кулек конфет.  
Привезли его домой  
Оказался он живой.

Бах-бух,  
Тих-тюх,  
Зайчик ух,  
Во весь дух,  
Полетел от зайки пух.  
Хуп-хоп,  
Зайке в лоб,  
Шум, звон,  
Поди вон  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Шесть, семь, восемь, девять, десять.  
Выплывает белый месяц,  
А за месяцем луна  
Мальчик девочке слуга.  
Ты, слуга, подай карету,  
А я сяду и поеду  
В Солнцеград, в Солнцеград  
Покупать себе халат.  
Красный, синий, голубой  
Выбирай себе любой.  
Стакан, лимон -

Над горою солнце встало,  
С неба яблоко упало,  
По лазоревым лугам  
Покатилось прямо к нам!  
В речку с мостика свалилось  
Кто увидел -не дремли,  
Поскорей его лови!  
Кто поймал, тот молодец,  
Ведь считалочке конец!

Раз, и два, и три, четыре.  
Меня грамоте учили  
Не читать и не писать,  
Только по полу скакать.  
Я скакала да скакала,  
Себе ноженьку сломала.  
Меня мама увидела  
И веревкой отхлестала.  
Меня папа увидал  
И за доктором послал.  
Доктор едет на коне,  
Балалайка на спине,  
А гитара на носу:  
Доктор любит колбасу.

Раз, два, три, четыре,  
Жили мошки на квартире.  
К ним повадился сам-друг,  
Крестовик большой паук.  
Пять, шесть, семь, восемь,  
Паука мы просим:  
Ты, обжора, не ходи!  
Ну-ка, Мишенька, води.

Шел баран  
По крутым горам,  
Вырвал травку,  
Положил на лавку,  
Кто ее возьмет  
Тот и вон пойдет.

Заяц белый, Куда бегал?  
Лыко драл.  
Куда клал?  
Пол колоду,  
Под пенек,  
Пол передний уголок.

Вышел вон!

Аты-баты, шли солдаты,  
Агы-баты, на базар.  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты, самовар.  
Аты-баты, сколько стоит?  
Аты-баты, три рубля.  
Аты-баты, он какой?  
Аты-баты, золотой.  
Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана.  
Буду резать, буду бить  
Все равно тебе водить!

Тара-бара,  
Домой пора  
Ребят кормить,  
Телят поить,  
Коров доить,  
Тебе водить!

Бегал заяц по болоту,  
Он искал себе работу,  
Да работы не нашел,  
Сел, заплакал и пошел.

Из-под горки катится  
Голубое платьице,  
На боку зеленый бант,  
Тебя любит музыкант!

Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели,  
Кроме Мишеньки!  
Шли бараны по дороге,  
Промочили в луже ноги.  
Стали ноги вытирать:  
Кто платочком,  
Кто тряпицей,  
Кто дырявой рукавицей.

Таря-Маря  
В лес ходила,  
Шишки ела  
Нам велела.  
А мы шишки

Раз, два, три,  
Четыре, пять  
Тебе в космос улетать!

### **СГОВОРКИ**

Из ведра ерша  
Или из корзины ежа.

Конь вороной  
Или хомут золотой.

Шары катить  
Или воду лить.  
Сено носить  
Или дрова рубить.

Медведь лохматый  
Или козел рогатый.  
Серая утка  
Или деревянная дудка.  
Сахара кусочек  
Или красненький платочек.

### **Жеребьёвки**

Чтобы участники игры не спорили, кому водить, кому начинать игру бросают жребий. Жребий это условный знак, какой-нибудь предмет, например, дощечка, палка, маленькие палочки. Если нужно выбрать жоака, берут палочки по числу игроков. На одной ставят метку, кладут в коробку, шапку, перемешивают. затем игроки тянут палочки по очереди, кому попадет отмеченная, тот становится жоаком. Были и другие жеребьёвки - угады. Нужно было угадать, в какой руке находится жребий. Ещё один способ жеребьёвки - конание. Бралась палка длиной около метра, Те, кто конались охватывали палку рукой по очереди, кто последний охватит, тот выиграл кон.

Не едим, Таре-Маре Отдадим!	
-----------------------------------	--

Ехали Цыгане, кошку потерять Кошка сдохла, хвост облез. Кто слово скажет, тот ее и съест.	
-------------------------------------------------------------------------------------------------	--