

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад № 421  
(МБДОУ детский сад № 421)

## КАРТотеКА

### «Русские народные игры»



Исполнитель:  
Маева Наталья Викторовна  
инструктор по физической культуре

Екатеринбург, 2023г.

## КАРТОТЕКА

### «Русские народные игры»

#### Игра 1

Тема: «Перетягивание каната»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявлять выдержку. Воспитывать волю и стремление к победе.

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат.

По сигналу водящего «Раз, два, три- начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей.

Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.

#### Игра 2

Тема: «Городки»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку. Воспитывать волю и стремление к победе.

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биты. В каждом городе ставят городки – рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из города противника. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой.

Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят в городе на равном расстоянии от его боковых сторон.

#### Игра 3

Тема: «Лапта»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку. Воспитывать волю и стремление к победе.

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта (круглая палка). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, с другой – кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч, бежит через площадку за линию кона и возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч

забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

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

#### Игра 4

Тема: «Домики»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

В различных местах зала ( площадки ), ближе к ее границам , раскладывают предметы высотой 25 – 30 см: гимнастические скамейки, кубы, чурбаки и другие невысокие и устойчивые предметы. Выбирается ловишка. Дети размещаются на возвышении. По сигналу учителя они прыгивают и бегают по всему залу. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу «Лови!» все дети должны быстро взобраться на расставленные предметы. Ловишка ловит тех , кто не успел подняться на возвышение. Пойманные садятся в стороне. После 2-3 повторений подсчитывают пойманных, выбирают нового ловишку, и игра возобновляется.

Перед началом игры учитель предупреждает детей, что прыгивать на пол (землю) необходимо с мягким приземлением, сгибая колени; бегать надо по всей площадке подальше от домиков.

#### Игра 5

Тема: «Достань камешек»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10 – 15м находятся камешки. Играющие в обеих командах становятся в пары, и движутся к камешкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т.д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары – в полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять камешек имеет право только та пара , которая дошла первой. Побеждает та команда, набравшая больше камешек.

#### Игра 6

Тема: «Коршун»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные – цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

- Вокруг коршуна хожу,  
По три денежки ношу,  
По копеечке,  
По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

-Коршун, коршун , что ты делаешь?

-Ямку рою.

-На что тебе ямка?

-Копеечку ищу.

-На что тебе копеечка?

-Иголочку куплю.

-Зачем тебе иголочка?

-Мешочек сшить.

-Зачем мешочек?

-Камешки класть.

-Зачем тебе камешки?

-В твоих деток кидать.

-За что?

-Ко мне в огород лазят!

-Ты бы делал забор выше,

Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна:

-Ши, ши, злодей!

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на свое место. Курица , защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

## Игра 7

Тема: «Кольцо»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие становятся в круг и держат в руках шнур или ленту, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга стоит водящий. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал, в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком местами.

Правила игры. по сигналу все играющие должны движением рук имитировать передачу кольца, чтобы сбить водящего с толку.

## Игра 8

Тема: «Плетень»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие делятся на две разные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10-15см. Игроки- плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы –на одном из концов площадки. Дети- плетень читают:

-Заяц, заяц не войдет  
В наш зеленый огород!  
Плетень, заплетайся,  
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

-Иди назад в лес, осинку погрызи!  
Они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:  
-Не войдет в другой раз,  
Нас плетень от зайцев спас.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

## Игра 9

Тема: «Зайка»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе, координацию движений.

Один, два, три, четыре, пять,  
Встанем, дети, в круг опять.  
Пять, четыре, три, два, один –  
В «зайку» играть хотим!  
Раз, два, три, четыре, пять!  
Вышел зайчик погулять.  
(Ходьба на месте)  
Что нам делать, как нам быть?  
Надо зайку ловить.  
(Разбегаются ловят «зайку»)

## Игра 10

Тема: «Ручеек»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий. Играющие нараспев говорят слова:

-Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
-Гу, гу, убогу.  
Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Ведущий старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем ведущий запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а ведущий вновь говорит. Игра повторяется. Если ведущему удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, ведущий.

Правила игры. Ведущий не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

## Игра 11

Тема: «Море волнуется»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие сидят на стульях. Поставленных по кругу. Капитан присваивает каждому играющему название какого-либо предмета из корабельной обстановки. Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле. Называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Все названные капитаном предметы встают, выстраиваются друг за другом, следуя за ведущим. Когда встали все игроки капитан выкрикивает: «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана: «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном.

Правила игры. Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный стул.

## Игра 12

Тема: «Колечко»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет. Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки.

При этом он говорит:

-Вот по кругу я иду,

Всем колечко вам кладу,

Ручки крепче зажимайте,

Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит:

-Колечко, колечко, выйди на крылечко!

Тот у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры. После слов : «Колечко, колечко, выйди на крылечко!»- все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

## Игра 13

Тема: «Все в кружок»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие образуют круг. Все держатся за руки. Дети говорят:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом

Все бегом, бегом, бегом.

В соответствии с текстом дети идут по кругу сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега учитель приговаривает: «Побежали, побежали». После того как дети пробегут два круга, учитель говорит: «Поворот», и все поворачивают в другую сторону, продолжая бежать. Затем все вместе говорят:

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два!

Вот и кончилась игра!

Движение круга постепенно замедляется, на слова «Вот и кончилась игра!» дети опускают руки и расходятся по залу. На сигнал (три хлопка в ладоши) дети занимают места в кругу. Игра повторяется.

## Игра 14

Тема: «Дедушка – рожок»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Две команды, взявшись за руки, выстраиваются в один ряд. Шеренгу возглавляет ведущий одной команды – дедушка-рожок. В конце шеренги стоит дед другой команды. Он обращается к деду-рожку:

-Дедушка, мой дед, виноград поспел? Тот отвечает:

-Поспеть то поспел, всех угощу, а тебе не дам!

-Как же угодить? На чем приехать, чтобы угостил? –спрашивает второй дед.

-Приезжай на поезде! – отвечает дед-рожок. «Пуб, пуб!» - подражая гудкам поезда, возглавляемая вторым дедом группа детей, держась за руки, направляется к рожку. Все проходят под руками рожка и ближайшего к нему игрока, который, не отпуская руки рожка, пропускает всех детей, направляющихся на свое место в шеренге, а сам вслед за ними поворачивается: его руки перекрещиваются спереди. Во второй раз дедушка-рожок может предложить другое:

-Приезжайте с песней! Группа, напевая проходит между вторым и третьим. Так продолжается до тех пор, пока обе группы не оказываются выстроившимися в ряд с перекрещенными руками. Тогда дед-рожок предлагает взяться за работу. Он говорит: - Надо толочь чеснок! «Чх, чх, чх», -повторяют дети дружно, прыгая на месте.

- Плачьте! –приказывает дед. «Ууууу», плачут дети.

-Смейтесь! – говорит дед. «Ха! Ха! Ха!» -смеются дети. Ит.д.

Дед-рожок может ограничиться двумя- тремя новыми заданиями. Затем он говорит: - Солдат в плену, давайте ему поможем выйти из ямы. Дети начинают тянуть друг друга за руки в противоположные стороны, и цепь обрывается. Выигрывает команда, где осталось больше детей, взявшихся за руки.

Правила игры. В течении всей игры нельзя опускать руки и выходить из ряда.

### Игра 15

Тема: «Слепой козел»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке . Игроки выбирают водящего – козла, которому завязывают глаза. Игроки хлопают в ладоши, возникает звук. Козел идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого козел запятнает, становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если козел долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

### Игра 16

Тема: «Работа и забава»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявлять выдержку. Воспитывать волю и стремление к победе.

На площадке чертят прямоугольник, состоящий из пяти квадратов, стороны у которых равны 60см. Это классы. По считалке или другим способом выбирают учителя. Он берет маленький камешек, прячет его за спиной в кулак, вытягивает руки вперед. Один из играющих – ученик- должен отгадать, в какой руке камешек. Если ему это удастся, то он получает право бросить свой камешек в первый класс так, чтобы камешек остался в квадратике. В таком случае он снова угадывает, в какой руке зажат камешек, и в случае удачи бросает его во второй класс. Если камешек не попадает в квадрат или ученик не отгадает, в какой руке у учителя спрятан камешек, то он остается в первом классе. Очередь на игру переходит к следующему ученику. Кто первым закроет все классы, тот и побеждает.

Правила игры. Если камень лег на черту, он считается не попавшим в квадрат. При повторении игры ребенок бросает камешек в тот квадрат, на котором он остановился в предыдущий раз.

### Игра 17

Тема: «Тяни пускай»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

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 игры 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 проштрафившийся 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 придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитать стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать 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.

## Игра 18

Тема: «Голуби»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

В середине площадки чертится круг диаметром 5м. На расстоянии 8-10м от круга проводится линия. Игроки делятся на две команды. Первая команда становится внутри круга лицом к игрокам второй команды, т.е. к голубям. Которые стоят за линией. По команде голуби начинают медленно шагать в сторону игроков, находящихся внутри круга. Последние в это время напевают песню или произносят текст; движения, упоминаемые в нем, голуби должны имитировать.

Раз, два, три, четыре.

Я дочка скакуна-

Ловкий скакун,

Покорми голубку!

Бедная голубка,

Погрейся у печи

Я поглажу твой клювик,

Постригу твой хвостик!

Голуби на первую и вторую фразы начинают двигаться вперед и входят внутрь круга. Их окружают игроки первой команды. На третью и четвертую фразы игроки первой команды прыгают то на одной, то на другой ноге, изображая скакунов и кормление птиц зернышками. Голуби подбегают к ним кормиться. На пятую фразу голуби внимательно слушают. На шестую фразу они якобы взлетают. На седьмую голуби вытягивают шеи вперед – подставляют клювики. На последнюю фразу игроки первой команды бегут ловить голубей, а голуби убегают. Каждый игрок старается дотронуться до одной убегающей голубки, т.е. постричь ей

хвостик, а голубки стараются выбежать из круга. Пойманные голуби присоединяются к игрокам первой команды.

Правила игры. Игроков можно ловить только до линии.

## Игра 19

Тема: «Чур»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

-Заяц, где был?

-В лесу.

-Что делал?

-Сено косил.

-Куда клал?

-Под колоду.

-Кто украл?

-Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются в рассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

## Игра 20

Тема: «Черепаша»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Черепаша занимает место на троне. Итак, начнем игру!

- Назовите самое большое животное в мире. (кит)

-Назовите самое умное морское животное. (дельфин)

- Кого называют грозой морей? (акулу)

- Кто автор литературного произведения «Сказка о рыбаке и рыбке»? (А.С.Пушкин)

Что такое уха? (Суп из свежей рыбы)

- Назовите имя знаменитого гусяра, побывавшего на дне моря- океана у морского царя? (Садко)

-Как называется река со стеклянными берегами, которая никуда не течет? (аквариум)

- Какую рыбу называют речным волком? (щуку)

- Любимая одежда кота Матроскина? (тельняшка)

- Послушайте загадку: «У родителей и деток вся одежда из монеток».о каких монетках идет речь в загадке? (О рыбьей чешуе)

- Как называют больших лягушек? (жаба)

-Нечистая сила, которая живет в воде? (Водяной)

- Послушайте еще одну загадку: «На дне, где тихо и темно, лежит усатое бревно». О какой рыбе идет речь? (сом)

- Что это у Галочки?

Ниточка на палочке,

Палочка в руке,

Ниточка в реке. (Удочка)

## Игра 21

Тема: «Кольцо»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие становятся в круг и держат в руках шнур или ленту, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга стоит водящий. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал, в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком местами.

Правила игры. по сигналу все играющие должны движением рук имитировать передачу кольца, чтобы сбить водящего с толку.

## Игра 22

Тема: «Два Мороза»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки встает водящий – «Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос». Они говорят:

Я Мороз-Красный нос.

Я Мороз- синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настигли Морозы, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих.

## Игра 23

Тема: « Гуси- лебеди»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

-Гуси- гуси!

-Га – га –га.

-Есть хотите?

-Да, да, да.

-Гуси-лебеди! Домой!

-Серый волк под горой!

-Что он там делает?

-Не пускает нас домой!

-Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны « летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: « Ну, бегите же домой!»

## Игра 24

Тема: « Волк во рву»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Посредине зала проводят две параллельные черты на расстоянии 80- 100см одна от другой – это ров. С одной стороны площадки очерчивают дом коз. Из числа играющих выбирают волка. Все козы располагаются в доме. Волк становится в ров. По сигналу учителя «Волк во рву!» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, волк старается их поймать ( коснуться). Пойманных коз волк отводит в сторону. Вновь подается тот же сигнал. После 3-4 перебежек все пойманные козы возвращаются в свой дом и выбирается другой волк. Игра повторяется.

## Игра 25

Тема: « У медведя во бору»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

-У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, Медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песенкой.

## Игра 26

Тема: «Зайцы в огороде»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Из числа играющих выбирают охотника, остальные – зайцы. Они сидят в кустах, на расстоянии 3- 4 м откустов чертится круг дом охотника. У его ног 2-3 малых мяча. Зайцы по сигналу учителя выбегают на площадку, бегают, прыгают. По сигналу «Охотник!» зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т.е. бросает мяч ( только в ноги). Те, в кого он попал мячом, идут в дом охотника. После повторения игры подсчитываются пойманные зайцы, выбирают нового охотника, игра возобновляется.

## Игра 27

Тема: «Проводы березы»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Педагог приглашает всех в общий круг. Взявшись за руки ученики двигаются по ходу часовой стрелки. Учитель с помощником, подняв вверх веночек, образуют проход, двигаясь навстречу участникам игры. Играющие проходят воротца. Как только музыка заканчивается, веночек надевают тому игроку, который оказался в воротцах. Ему поручается спеть, сплясать или рассказать стихи.

## Игра 28

Тема: «Бой крашенками»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Деят считают по порядку до пяти, пятый- водящий. Можно использовать считалку.

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто – то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Правила игры. отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

## Игра 29

Тема: «Коробейники»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Игроки делятся на две команды. Жеребьевкой определяют, какая из команд будет нападать, а какая будет защищать крепость. В центре поля кладут доску (камень) – это и есть крепость. По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2-3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и заговаривают с ними, стараются их отвлечь. Когда нападающие сжимают кольцо защиты, представители последней стремятся поймать их. В такой момент нападающие прорываются в крепость по прямой линии, и тогда защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить ногу на доску до того, как его поймут, тоже выходит из игры.

Правила игры. Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймут защитники, то игроки меняются местами, но никто очко не получает. Выигрывает команда, набравшая пять очков.

## Игра 30

Тема: «Шапочники»

Цель: Познакомить с правилами игры. Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники – шапочники. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» пастухи по очереди бросают мяч в шапочников, а те убегают от мяча. Шапочник, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех – пяти повторений подсчитывается количество пойманных шапочников.

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.