



КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР ОМСКОГО ПРИИРТЫШЬЯ



Картотека «Подвижные игры Омского Прииртышья»

(Парциальная программа «Омское Прииртышье»

(авторы-составители: Борцова Л.В., Гаврилова Е.Н., Зенова М.В., Чернобай Т.А.)

Сибирский край богат своими обычаями, традициями. А, как известно, ведущим видом деятельности дошкольника является игра. Использование сибирских подвижных игр помогают приобщить детей к культуре родного края.

Для младшего дошкольного возраста

«Капуста»

Рисуется круг - огород. На середину его играющие складывают свои, шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все стоят за кругом, а один из ребят, выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, изображая движениями воображаемую работу, поёт:

Я на камушке сижу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу.
Чтоб капустку не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица,
Бобёр и куница,
Зайка усатый,
Медведь толстопятый!

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.

Примечание. В этой игре особенно тренируются такие качества, как смелость, ловкость и быстрота реакции.

«В ушки»

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают обе руки, согнутые в локтях, так, чтобы ладони рук одного были обращены к ладоням рук другого. В такт песне они ударяют в ладони друг другу:

Мама била,била,била
И всё папе доложила.
Папа бил, бил, бил
И всё бабе доложил.
Баба била, била, била
И всё деду доложила
Дед бил, бил, бил
И всё сестрам доложил.
Сестры били, били, били
И всё братьям доложили.

Братья били, били, били

И в кадушку закатали.

А в кадушке две лягушки —

Закрывай скорее ушки!

Со словами «закрывай скорее ушки!» играющие быстро закрывают уши ладонями.

Выигрывает тот, кто первым закроет уши.

Примечание. Эта логоритмическая игра (см. примечание к игре «Перевертушки») особенно активно воздействует на центр речи, благодаря чёткому и простому ритму.

В нее охотно играют дети от двух до семи

лет - им нравится, когда вместо слов «мама», «папа», «дед» и т.д. подставляют имена участвующих в игре детей («Таня била, била, била и все Вова доложила. Вова бил, бил, бил и Серёже доложил, а Серёжа бил, били всё Наде доложит...») и т.д., пока не перечислят всех игроков.

«Ходит палочка по кругу»

Играющие стоят кругом, прижавшись друг к другу плечами и спрятав за спиной согнутые в локтях руки. Водящий кружится в середине круга с закрытыми глазами, а игроки в это время начинают передавать за спиной

друг другу палочку (это может быть также карандаш, линейка, варежка, носовой платок и т.д.). Сделав несколько оборотов, водящий останавливается, открывает глаза

и пытается угадать, у кого палочка: тот, на кого он

указывает, должен показать обе руки одновременно. Игрок, у которого обнаружится палочка, становится водящим.

Примечание. Игра вырабатывает умение координировать свои действия с другими участниками игры, что является важным социальным качеством. Палочку надо брать у одного соседа и передавать другому быстро, незаметно и «вслепую», руки при этом находятся в непривычном положении (согнуты в локтях и заведены за спину) и поэтому требуются значительные усилия, ловкость и тонкая мышечная координация, чтобы не

выронить палочку, и это является прекрасной гимнастикой для кистей рук.

«Ой, некуда зайньке выскочить...»

По считалке выбирают зайньку, остальные ходят вокруг него хороводом и поют:

Ой, некуда зайньке выскочить,

Ой, некуда серому выпрыгнуть!

Города турецкие, ой!

Замочки немецкие, ой!

Все это время зайнька пытается вырваться из хоровода, а его не пускают. Затем хоровод останавливается, все поворачиваются лицом в круг и,

хлопая в ладоши, поют:

Ну-ка, заяц, щеком-боком

Перед нашим хороводом!

Ну-ка заяц, развернись,

Всем девчонкам поклонись!

Еще поцелуйся!

Зайнька перед хороводом делает все, о чем поют: танцует, разворачивается,

кланяется, берет девушку (если зайнька парень) или парня (если зайнька девушка) за правую руку, достаточно резко разворачивает к себе левым боком, целует в левую

щечку и становится в круг, а выбранный становится зайной, все повторяется сначала.

Примечание. В этой игре воспитывается самообладание (так как зайка вырывается из хоровода, пляшет и целует под пристальным вниманием играющих), а также музыкальный слух и умение общаться. Традиционно этот хоровод водили на святочных вечерках. Вместо поцелуя дети могут обменяться рукопожатием или погладить по головке.

«Воробьи — вороны»

Играющие разделяются на две примерно равные команды (если число игроков нечетное, то в одной команде будет больше на одного человека) и становятся в две шеренги спиной друг к другу, расстояние между шеренгами 20-30 см. Одна команда - воробьи, а другая - вороны. Вперед от каждой шеренги отсчитывается одинаковое количество шагов - в зависимости от возраста играющих и от размеров помещения это может быть 20, 30 или больше шагов и отмечается граница, до которой можно бежать. Если водящий выкрикивает: «Воробьи!», то воробьи бегут вперед до условленной границы, а вороны их догоняют, и тот, кого поймают, переходит в команду ворон. Если водящий выкрикивает «Вороны!», то убегают вороны, а воробьи их догоняют, и пойманные вороны переходят в команду воробьев. Играют до тех пор, пока одна команда не переловит другую, или пока не надоест. Остроту игре придает то, что играющие до последнего мгновения не знают, кому придется убежать, а кому догонять, так как водящий растягивает слоги «В-о-о-р-о-о...», делает паузу, а затем быстро произносит слог «-ны!» или «-бьи!».

Примечание. Эту игру лучше проводить на открытом пространстве - на спортивной площадке, на поляне и т.д. Игра очень подвижная, требует концентрации внимания, собранности, быстрой реакции и заряжает играющих бодростью и оптимизмом.

«Кыш, воробей»

По считалке выбирают воробья и огородника. Остальные становятся кругом или шеренгой, берутся за руки и приподнимают их, образуя ворота. Воробей и огородник стоят на расстоянии двух-трех ворот друг от друга. Под пение воробей убегает, а огородник догоняет его. Обязательное условие: и воробей, и огородник ныряют в каждые ворота, ничего не пропуская.

Кыш, кыш, воробей!

Не клюй мою конопель!

Не мою, не свою,

Не соседову!

Я за эту коноплю

Тебе ножку перебью!

Если огородник не догнал воробья до конца шеренги или за один-два круга (как условятся в начале игры), то огородник считается проигравшим и выбирают нового воробья и огородника.

Примечание. Игра на активное взаимодействие, которое всегда дает ощущение социального комфорта. Особый акцент в этой игре приходится на тренировку воли, т.к. огородник и воробей импульсивно желают пропустить ворота, чтобы победить, но правила игры не позволяют им этого делать, и они волевым усилием подавляют этот импульс.

«Все домой»

На земле, на полу или на асфальте рисую небольшие круги по числу игроков минус один - это «дома». Затем берутся за руки и с закрытыми глазами ходят цепочкой, у первого в цепочке глаза открыты - он старается увести играющих подальше от «домов». Пока ходят с закрытыми глазами хором скандируют:

Гуси, гуси, га-га-га!

Выходили на луга

Пощипали травку -

Прыгнули в канавку.

Увидали волка -

Спрятались под ёлку.

Повертели головой -

Побежали все домой!

На словах «все домой!» игроки открывают глаза, цепочка распадается, все бегут к кругам и стараются их занять, один остается без дома и игра начинается сначала.

Примечание. Ходьба с закрытыми глазами тренирует вестибулярный аппарат и развивает способность к внутренней сосредоточенности.

«Зеркало»

По считалке выбирают «зеркало» и становятся перед ним в затылок друг другу. По очереди «смотрятся» в зеркало: показывают какое-нибудь движение или фигуру (прихорашиваются, вертятся перед зеркалом, подпрыгивают на одной ножке и т.д.) — «зеркало» повторяет движения, игру продолжают до тех пор, пока все не побывают в роли зеркала.

Примечание. Игра позволяет преодолеть скованность при общении, т.к. игроки пристально смотрят друг другу в глаза, но не успевают смутиться, поскольку прихорашивание у зеркала длится несколько секунд.

«В подкиды»

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

Оля, Коля,

Дуб зелёный,

Ландыш белый,

Зайка серый,

Брось!

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Примечание. Яркие и лаконичные художественные образы считалки эстетически воздействуют на ребенка, а желание завладеть мячом упражняет внимание.

«В перевертушки»

Играющие становятся попарно лицом друг к другу. Постоянно чередуя хлопки в ладони и удары ладоней о ладони партнера, скандируют в такт хлопкам:

Огурчики соленые,

Московские, зеленые!

Ложки, плоски, поварешки,

Перевертушки!

При слове «Перевертушки!» прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте ни остановились, повторяют игровой припев, так же чередуя хлопки и удары

ладоней о ладони партнера. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

Примечание. Игры, в которых ритмические движения сопровождаются рифмованной речью в такт этим движениям, активизируют центр речи в коре головного мозга.

Такие игры называются логоритмическими. К

логоритмическим упражнениям относятся также потешки и пестушки, которыми богата народная педагогика. Элементы логоритмики присутствуют во многих народных играх и игровых хороводах, но особенно активно развивают, речь игры, в которых ритмично прохлопываются считалки или короткие стишки.

ДЛЯ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«Воробьи — вороны»

Играющие разделяются на две примерно равные команды (если число игроков нечетное, то в одной команде будет больше на одного человека) и становятся в две шеренги спиной друг к другу, расстояние между шеренгами 20-30 см. Одна команда - воробьи, а другая - вороны. Вперед от каждой шеренги отсчитывается одинаковое количество шагов - в зависимости от возраста играющих и от размеров помещения это может быть 20, 30 или больше шагов и отмечается граница, до которой можно бежать. Если водящий выкрикивает: «Воробьи!», то воробьи бегут вперед до условленной границы, а вороны их догоняют, и тот, кого поймают, переходит в команду ворон. Если водящий выкрикивает «Вороны!», то убегают вороны, а воробьи их догоняют, и пойманные вороны переходят в команду воробьев. Играют до тех пор, пока одна команда не переловит другую, или пока не надоест. Остроту игре придает то, что играющие до последнего мгновения не знают, кому придется убежать, а кому догонять, так как водящий растягивает слоги «В-о-о-р-о-о...», делает паузу, а затем быстро произносит слог «-ны!» или «-бьи!».

Примечание. Эту игру лучше проводить на открытом пространстве - на спортивной площадке, на поляне и т.д. Игра очень подвижная, требует концентрации внимания, собранности, быстрой реакции и заряжает играющих бодростью и оптимизмом.

«В чирика»

По считалке выбирают чирика, вокруг которого водят хоровод и поют:

По дубочку постучишь —

Вылетает сизый чиж!

У чижа, у чирика

Хохолочек рыженький!

Чирик по морю летал,

Правой ножкой все махал.

Затем все останавливаются, поворачиваются лицом в круг и громко с расстановкой говорят хором: «Чиж, чиж, прилетай - себе пару выбирай!».

После чего все разбиваются на пары, чирик тоже ловит себе пару, а оставшийся лишним становится чижом и игра продолжается. Если лишнего не будет (играющих четное число), то нового чирика выбирают по считалке.

Когда водят хоровод, чижик изображает то, о чем поется в песне: стучит по дубочку, показывает хохолочек на голове, машет крыльями, «летает», машет правой ножкой. Примечание. Игра тренирует самообладание (у водящего), развивает музыкальный слух, чувство ритма, скорость реакции (когда ищут пару, чтобы не оставаться лишним) и вызывает положительные эмоции.

«Кыш, воробей»

По считалке выбирают воробья и огородника. Остальные становятся кругом или шеренгой, берутся за руки и приподнимают их, образуя ворота.

Воробей и огородник стоят на расстоянии двух-трёх ворот друг от друга. Под пение воробей убегает, а огородник догоняет его. Обязательное условие: и воробей, и огородник ныряют в каждые ворота, ничего не пропуская.

Кыш, кыш, воробей!

Не клюй мою конопель!

Не мою, не свою,

Не соседову!

Я за эту коноплю

Тебе ножку перебью!

Если огородник не догнал воробья до конца шеренги или за один-два круга (как условятся в начале игры), то огородник считается проигравшим и выбирают нового воробья и огородника.

Примечание. Игра на активное взаимодействие, которое всегда дает ощущение социального комфорта. Особый акцент в этой игре приходится на тренировку воли, т.к. огородник и воробей импульсивно желают пропустить ворота, чтобы победить, но правила игры не позволяют им этого делать, и они волевым усилием подавляют этот импульс.

«Дедушка Мазай»

Дедушка Мазай выбирается по считалке. Остальные игроки отходят в сторону и договариваются, какое действие будут показывать.

Затем подходят к Мазая и хором говорят:

Здравствуй, дедушка Мазай!

Из коробки вылезай!

Где мы были, мы не скажем,

А что делали — покажем!

А затем изображают движениями условленное действие (рисуют, поют, моют пол, плавают, едят мороженое и т.д.), а дедушка Мазай должен его угадать. Если Мазай угадал действие, то он его называет и бежит вдогонку за убегающими игроками. Кого поймают, тот становится дедушкой Мазаем.

Примечание. Эта игра раскрепощает зажатых, неуверенных в себе детей благодаря тому, что задуманное действие изображают одновременно все играющие и всеобщее внимание ни на ком не сконцентрировано.

«Все домой»

На земле, на полу или на асфальте рисуют небольшие круги по числу игроков минус один - это «дома». Затем берутся за руки и с закрытыми глазами ходят цепочкой, у первого в цепочке глаза открыты - он старается увести играющих подальше от «домов». Пока ходят с закрытыми глазами хором говорят:

Гуси, гуси, га-га-га!

Выходили на луга.

Пощипали травку-

Прыгнули в канавку.

Спрятались под ёлку.

Увидали волка-

Спрятались под елку.

Повертели головой —

Побежали все домой!

На словах «все домой!» игроки открывают глаза, цепочка распадается, все бегут к кругам и стараются их занять, один остается без дома и игра начинается сначала.

Примечание. Ходьба с закрытыми глазами тренирует вестибулярный аппарат и развивает способность к внутренней сосредоточенности.

«Зеркало»

По считалке выбирают «зеркало» и становятся перед ним в затылок друг другу'. По очереди «смотрятся» в зеркало: показывают какое-нибудь движение или фигуру (охорашиваются, вертятся перед зеркалом, подпрыгивают на одной ножке и т.д.) — «зеркало» повторяет движения, игру продолжают до тех пор, пока все не побывают в роли зеркала.

Примечание. Игра позволяет преодолеть скованность при общении, т.к. игроки пристально смотрят друг другу в глаза, но не успевают смутиться, поскольку прихорашивание у зеркала длится несколько секунд.

«В подкиды»

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

Оля, Коля,

Дуб зелёный,

Ландыш белый,

Зайка серый,

Брось!

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Примечание. Яркие и лаконичные художественные образы считалки эстетически воздействуют на ребёнка, а желание завладеть мячом упражняет внимание.

«В перевертушки»

Играющие становятся попарно лицом друг к другу. Постоянно чередуя хлопки в ладони и удары ладоней о ладони партнера, скандируют в такт хлопкам:

Огурчики соленые,

Московские, зеленые!

Ложки, плоски, поварешки,

Перевертушки!

При слове «Перевертушки!» прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте ни остановились, повторяют игровой припев, так же чередуя хлопки и удары ладоней о ладони партнёра. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

Примечание. Игры, в которых ритмические движения сопровождаются рифмованной речью в такт этим движениям, активизируют центр речи в коре головного мозга. Такие игры называются логоритмическими. К логоритмическим упражнениям относятся также потешки и пестушки, которыми богата народная педагогика. Элементы логоритмики присутствуют во многих народных играх и игровых хороводах, но особенно активно развивают, речь игры, в которых ритмично прохлопываются считалки или короткие стишки.

ДЛЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«Мельница»

Играющие становятся в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится вокруг себя. При этом все поют:

Мели, мели, мельница,
Жерновочки вертятся!
Крутись-вертись, жернов,
Съеден хлеб наш черный!
Мели, мели, засыпай.
И в мешочки набивай!

или

Съеден белый хлебик,
Мели новый, мельник!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто из игроков упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот выходит из игры. Остальные повторяют песню и опять кружатся.

Примечание. Эта игра хорошо тренирует вестибулярный аппарат, развивает чувство равновесия, способствует полноценному развитию мозжечка. Мозжечок, помимо двигательной координации, отвечает за своевременное торможение эмоции ярости и его недоразвитие влечет за собой повышенную агрессивность.

«Я по горенке шла»

Играющие берутся за руки, образуя цепочку, поют и ходят змейкой, стараясь к концу песни образовать круг (за этим следит ведущий):

Я по горенке шла,
Клубок ниток нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленькие.
Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок доле, доле, доле.
Нитка боле, боле, боле.
Нитка дольше всех.
Перевертов шесть!

После слов «Перевертов шесть!» играющие, которые стоят теперь кругом, размыкают руки, хором считают до шести, на каждый счет подпрыгивают на месте и поворачиваются в воздухе вокруг себя, не сходя с места.

Примечание. Повороты в воздухе («переверти») -хорошее упражнение для развития координации и укрепления мышц спины. Кроме того, одновременные прыжки под хоровой счет дают ребенку чувство единения со всеми участниками игры, чувство принадлежности к группе, что обеспечивает психологический и социальный комфорт.

«Чурилки»

Играющие выбирают двоих, одному завязывают платком глаза, другому дают колокольчик или бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Позолочены концы!

Кто на бубенцах играет,
Того жмурка не поймают!

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать. Как только жмурка его поймают, их меняют другие игроки, и игра продолжается.

Примечание. Варианты этой игры встречаются у многих народов, так как она имитирует ситуацию разведки или ночных военных действий и дает навыки ориентации в темноте по звуку.

«Шишки, желуди, орехи»

Играющие становятся кругом по три человека в затылок друг другу, лицом в круг. В середине круга стоит водящий. Если считать изнутри круга, то первые в каждой тройке - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи. Водящий выкрикивает: «Орехи!» и орехи в произвольном порядке меняются местами - никто не должен оставаться в своей тройке. Водящий тоже стремится занять место ореха, а оставшийся лишним выкрикивает: «Шишки» («Желуди!»), или опять «Орехи!») и те, кого назвали меняются местами. Игра проходит очень оживленно, когда несколько раз подряд выкрикивают одно и тоже название.

Примечание. Игра протекает с бурным весельем не надоедает в течение длительного времени. Тренируется ловкость и физическая выносливость, а благодаря частым перемещениям и тому, что, стремясь занять свободное место и не остаться лишним, бегущие игроки со смехом хватают стоящих за плечи, чтобы удержать равновесие, а стоящие с веселым участием принимают их в свою «тройку», возникают доброжелательные отношения и чувство социального комфорта. Необходимость действовать очень быстро концентрирует внимание и тренирует механизмы быстрого реагирования, которые в дальнейшем будут востребованы в экстремальных ситуациях.

«Метелица»

Играющие встают парами в круг. Игроки в каждой паре, сцепившись руками (под локоть), стоят друг к другу боком. Пары кружатся вокруг под песню:

Метелица, метелица,

Снег по полю стелется!

Кто кружится, вертится —

Тот заметелится!

Песня повторяется до тех пор, пока играющие кружатся. Побеждает пара, которая кружилась дольше всех.

Примечание. Эта игра хорошо тренирует вестибулярный аппарат, развивает чувство равновесия, способствует полноценному развитию мозжечка. Мозжечок, помимо двигательной координации, отвечает за своевременное торможение эмоции ярости и его недоразвитие влечет за собой повышенную агрессивность.

«Продажные пеньки»

Играющие разбиваются на пары и садятся на корточки, образуя круг, пары сидят плечом друг к другу, а между парами небольшое расстояние, чтобы было видно, кто с кем сидит. Это «пеньки». Водящий ходит за кругом и покупает пеньки: кладет кому-нибудь ладонь на голову и спрашивает: «Продажный пенек?» Если ему отвечают «да», то пара встает, и каждый бежит в свою сторону (тот, кто сидел справа, бежит в правую сторону, а тот, кто сидел слева, бежит в левую сторону), а водящий садится на корточки на освободившееся место. Пара обегает круг, и тот, кто успел занять место рядом с водящим, образует с ним новую пару пеньков. А прибежавший вторым становится водящим, отправляется покупать пенек, и игра продолжается.

Примечание. Эта игра хороша тем, что в ней проигрывают только один раз, т.к. тот, кто прибежал позже, становится водящим, «покупает» пенек и затем садится на свободное место, поэтому слабый ребенок не почувствует своей несостоятельности

«Завирушки»

Играющие становятся кругом и кто-нибудь, молча, изображает действие (рисует, танцует, моет пол, клеит обои и т.д.) Сосед справа удивленно спрашивает его: «Коля, что ты делаешь?». Коля называет не то действие, которое он изображает, а другое. Например, Коля изображает мытье пола, а отвечает, что он играет в волейбол. Теперь спрашивающий должен изобразить игру в волейбол. Его сосед справа опять спрашивает, что он делает, и все повторяется по кругу до тех пор, пока каждый не побывает в роли изображающего действие и спрашивающего. Детям эта игра нравится и они повторяют ее по несколько раз подряд.

Примечание: изображая заданное действие на виду у внимательно наблюдающих за ним игроков ребенок учится самообладанию, которое является важным социальным и психологическим качеством. В этой игре у ребенка возникает активное взаимодействие между двигательным и речевым центрами коры головного мозга, т.к. он одновременно выполняет заданное ему действие и придумывает задание для соседа справа. Такое игровое умственное напряжение развивает способность к интенсивной интеллектуальной деятельности, т.к. формирует и тренирует механизмы взаимодействия между центрами коры головного мозга.

«Веселая ткачиха»

По считалке выбирают два «челночка», остальные делятся на две стенки - это ткацкий станок. Взявшись под руки «стенки» ходят навстречу друг другу одновременно, т.е. ритмично сходятся и расходятся со словами:

Я весёлая ткачиха - обе стенки идут навстречу друг другу

Хорошо умею ткать - стенки расходятся, шагая назад

Пинч-понч, клёпу-клёпу - стенки сходятся (шагают навстречу)

Хорошо умею ткать - стенки расходятся

Челночки стоят на противоположных концах стенок и пробегают между стенками навстречу друг другу, меняясь местами, когда образуется просвет, т.е. когда стенки расходятся. Темп постепенно убыстряется и челночкам остается все меньше времени,

чтобы успеть пробежать, и, наконец, они оказываются «затканными» в станке, т.е. зажатыми между стенками.

Примечание. Пробегая между надвигающимися на него стенками, ребёнок (или подросток) испытывает «веселый» ужас, тренируя в игре нейрогормональные системы, которые отвечают за поведение в экстремальных ситуациях.

Следует обращать внимание на то, чтобы стенки шагали ритмично и держали прямую линию, т.к. часто в азарте игроки, нарушая ритм, выдаются вперед, пытаясь поскорее заткать челночки.

«Снежный ком»

Играющие становятся кругом достаточно близко друг к другу, руки опущены. Кто-то называет свое имя: «Меня зовут Таня». Сосед справа продолжает: «Меня зовут Таня, Лена», а следующий говорит: «Меня зовут Таня, Лена, Сережа». Таким образом, имя постепенно удлиняется, подобно снежному кому. Иногда взрослый организатор игры может незаметно для ребят расставить их так, чтобы рядом оказались дети с одинаковыми именами, тогда будет получаться так: «Меня зовут Таня, Таня, Лена, Сережа, Саша, Саша, Саша, Юля...» - это вызовет у играющих смех.

Примечание. Можно называть уменьшительно ласкательные имена - детям это нравится и формирует дружелюбные отношения в коллективе.

Очень полезно для развития речи и скорости мышления стимулировать играющих к максимально быстрому (и без запинки) произнесению имен.

«Лиса»

Все становится кругом на возможно большем расстоянии друг от друга (насколько позволяет помещение), а водящий ходит внутри круга, говоря речитативом и слегка раскачиваясь в такт словам:

Я лиса, лиса, лиса!

Я иду, иду, иду!

С этими словами водящий останавливается перед кем-нибудь и спрашивает: «Хочешь быть моим хвостом?»

Если ему отвечают «нет!» или «не хочу!», то он подходит с этим вопросом к другому, а тот, кто ответит «да!», становится позади лисы и кладет обе руки на пояс или на плечи, образуя «паровозик». Теперь они идут уже вдвоем, хором (также слегка покачиваясь в такт словам) говорят речитативом и остановившись перед кем-нибудь спрашивают хором: «Хочешь быть моим хвостом?» и т.д., пока все не встанут в цепочку. Затем лиса начинает любоваться своим хвостом, «размахивать» им, т.е. бегать змейкой, кружиться, пританцовывать, а потом говорит: «Что-то хвост длинный получился - отщипнука немного, да воротник себе сделаю!» и с этими словами начинает ловить конец хвоста, а он уворачивается от лисы, стараясь не разорвать цепочку («паровозик»).

Традиционный вариант игры: играющие проползают на четвереньках по коридору составленному из широко расставленных ног «хвоста» и становится в конце. Этот вариант подходит для игры на ковре.

Примечание. Ритмичная ходьба в такт словам развивает речь и способность к чтению (логоритмическое упражнение), увертывание хвоста от головы воспитывает чувство коллективного взаимодействия (социальная координация), а также развивает моторику (ловкость, скорость, мышечное чувство).

«Селезень»

По считалке выбирают селезня (мальчика) и утку (девочку), остальные становятся кругом, берутся за руки, водят хоровод и поют:

Селезень утку загонял,
Молодой серу загонял.
Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!
У тя семеро детей,
Восьмой — селезень,
А девятая сама
Поцелуй разок меня!

Утка убегает от селезня, а хоровод, поднимая или опуская руки, помогает утке или селезню, пропуская или задерживая их. Песня повторяется до тех пор, пока селезень не поймает утку. Затем селезень выбирает новую утку, а утка выбирает нового селезня, и игра продолжается.

Примечание. Любимая игра фольклорной молодежи, но в нее охотно играют и дети, благодаря бурному веселью и эмоциональному подъему, которыми она сопровождается.

«Золотые ворота»

Существует несколько вариантов этой игры: разделение на команды с перетягиванием веревки или палки, круговые капканчики и т.д. - мы остановимся на следующем.

Два человека стоят лицом друг к другу, держатся за обе руки и приподнимают их, образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки, цепочкой пробегают под воротами и поют:

Золотые ворота,
Проходите, господа!
Первой мать пройдет -
Всех детей проведет.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

С этими словами ворота опускаются и ловят кого-нибудь из цепочки. Пойманные берутся за руки с теми, кто был воротами, и образуется замкнутый круг, через который цепочка проходит, повторяя каждый раз песню и проныривая в ворота, образованные приподнятыми руками, стоящих кругом игроков. Круг с каждым разом расширяется, а цепочка уменьшается. Песня повторяется до тех пор, пока не переловят всю цепочку - на этом игра кончается.

Примечание. В этой игре, как и в горелках, следует отметить красивую архаичную мелодию, которая, несомненно, эстетически и музыкально развивает детей.

«Растяпа»

Играющие становятся по два друг за другом, образуя внутренний и внешний круги. В центре круга стоит игрок без пары. Когда играет музыка (это может быть гармонь, балалайка или магнитофон) — внутренний круг пляшет, а наружный стоит на месте. Как только музыка прекращается, все танцующие прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару. Тот, кто остался без пары — «растяпа»: он становится в центр круга и считает: «Раз, два, три!», а остальные говорят хором:

«Растяпа ты!». После этого играет музыка и внутренний круг пляшет вместе с «растяпой» - музыка смолкает, танцующие становятся за спины стоящих и все повторяется.

Если в течение игры один и тот же играющий остается растяпой второй раз, то он считает до пяти: «Раз, два, три, четыре, пять!» и все хором говорят, показывая на него пальцем и размахивая рукой в такт словам: «Растяпа ты опять!». Если он остается в третий раз, то говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь!», а ему отвечают: «Растяпа ты совсем!», а на четвертый раз он считает до восьми, остальные скандируют: «Растяпу мы забросим!» и обычно на этом игра заканчивается.

Примечание. Эта игра незаменима на школьных праздниках, народных гуляньях, так как собирает много участников и создает непринужденную обстановку, в которой охотно пляшут даже самые застенчивые. В «растяпу» с азартом играют и дошкольники, и молодежь.

«Номера»

Играющие становятся кругом попарно друг за другом. Один человек остается без пары. Ведущий пересчитывает тех, кто стоит во внутренней стороне круга и каждый запоминает свой номер. Допустим, номеров получилось восемь. Тогда оставшийся без пары выкрикивает любой из восьми номеров и тот игрок, номер которого назвали, бежит внутри круга на свободное место, а водящий старается ударить его ремешком (ремешок можно заменить поясом или шарфом). Оставшийся без пары (тот, от кого убежал играющий), выкрикивает любой другой номер и этот номер занимает место впереди него. Таким образом, стоящие во внутреннем круге перебегают с места на место, а водящий пытается задеть их ремешком. А стоящие во внешнем круге стоят на месте и выкрикивают номера, когда остаются без пары. Затем ребята внутри пары меняются местами - те, кто стоял во внешнем круге, становятся во внутренний, получают номера и игра продолжается.

Примечание. Игра развивает чувство эмпатии, так как стоящие бурно сопереживают бегущему на свободное место игроку, который пытается увернуться от ремешка.