



ОСИНСКОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ОСИНСКИЙ ДЕТСКИЙ САД №3»

---

Иркутская область, Осинский район, ул. Комарова 15 А;  
тел./факс: 8 (39539)31-4-65; e-mail: «[irr.osa-obr@mail.ru](mailto:irr.osa-obr@mail.ru)»; сайт осинский-  
дс3.оса-обр.рф

# Сборник народных игр



Составила:

Екатерина Геннадьевна Хойлова, воспитатель  
МБДОУ «Осинский детский сад №3»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Составленный нами сборник народных игр поможет воспитателям дошкольного учреждения, родителям в следующем:

- обучить ребёнка народной культуре, играм, традициям, обычаям.
- грамотно развить и воспитать ребенка – носителя и хранителя национальной культуры – посредством использования народных игр разных национальностей.
- воспитать чувство уважения и почитания народных традиций;
- воспитать чувство коллективизма, взаимопомощи, ответственности путем приобщения детей к совместным формам организации игр (работа в паре, группе, команде)
- воспитание сохранения культурного наследия предков;
- формирование знаний детей об историческом и культурном прошлом своего народа, народов, проживающих на территории Иркутской области;
- развитие инициативы и творческих способностей, на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности; - формирование у дошкольников представлений о своей малой Родине и своей стране.

Проблема этнокультурного образования детей приобрела в последние годы важное значение. С введением в действие Закона “Об образовании в Российской Федерации” произошли существенные изменения в развитии системы образования. Одним из приоритетных направлений стало знакомство детей дошкольного возраста с национальным и региональным, культурным наследием и историей страны, малой Родины.

Целью этнокультурного воспитания в дошкольном возрасте является приобщение детей к культуре своего народа и развитие национального самосознания. Дошкольный возраст характеризуется интенсивным вхождением в социальный мир, формированием у детей начальных представлений о себе и обществе, чувствительностью и любознательностью. Поэтому этот период очень благоприятен для формирования этнокультурной осведомленности.

Этнокультурное образование - это неотъемлемая часть образовательного процесса современного дошкольного учреждения. Задача взрослых в дошкольном возрасте, открывая вместе с ребенком своеобразие мира природы, искусства, культуры, способствовать становлению основ

самосознания ребенка как члена семьи, как гражданина, как активного преобразователя окружающей и общественной среды.

Поэтому, этнокультурное образование должно способствовать:

- созданию системы работы для активного освоения ребенком культуры родного народа, в котором пространство взаимодействия с миром расширяется с учетом возрастных особенностей, развивающихся личностных ценностей;

- профессиональному росту педагогов, выстраивающих работу на развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

В сборник включены народные игры, способствующие знакомству детей с истоками разных национальностей, с истоками игровой культуры в целом.

Игры предназначены для детей старшего дошкольного возраста. Сборник, как методический ресурс, может быть полезен для воспитателей и педагогов дополнительного образования дошкольных организаций, а также родителей.



## «Бурятские народные игры»

### «Табун»

Цель: развивать способность выразительно выдавать игровой образ, умение работать в команде, смекалку, силы рук, активность.

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

**Правила игры.** Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

### «Иголка, нитка, узелок»

Цель: развивать ловкость, внимание, сплоченность, умение действовать в команде.

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, 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 иголкой 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.** Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

### «Сухарбаан»

Цель: развивать ловкость рук, глазомер

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбаан, как один из спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

**Правила игры.** Соблюдать правильный прием стрельбы.

### «Верблюжонка верблюдов ловит (Ботогон буурашалга)»

Цель: развивать силу, выносливость, быстроту.

В игре участвует 10-30 и более человек, чаще дошкольники или младшие школьники. Играть можно на небольшой площадке (5-7 м в поперечнике).

**Описание.** Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюжонок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонок» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонка». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонка», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

**Правила.** 1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.

2.«Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.

«Поиски шила и ножниц» («Шүбгэ шөөлгэ»)

Цель: развивать внимание, ориентировку в пространстве

Участвует в этой игре 7-15 человек, старшие дошкольники или младшие школьники.

**Описание.** Из игроков выбираются по желанию «баба» и ее «дочь». Они отходят в сторону и ждут, когда придет время их действий. Остальные играющие, став в затылок один другому и держа друг друга за пояс, садятся на корточки. К ним подходит «баба». Она говорит, что ищет шило и ножницы, чтобы вытащить занозу из носа верблюда. Играющие прячут от нее пучок травы или палочку - «ножницы» и «шило». Когда «баба» просит «ножницы» и «шило» у первого играющего, тот отвечает, что надо искать в задних рядах. Она толкает его, стараясь вывести из равновесия, чтобы ему пришлось опереться рукой о землю, а сама подходит к следующему и т. д. В это время играющие говорят:

«Поднимается ветер, он гонит сюда дождевую тучу.

Баба, баба, собирай аргал» (сухой навоз, который служит в степи для топлива).

«Баба» уходит. Тогда один из игроков встает и, «похитив» «дочку», «прячет» ее (сажает среди остальных игроков).. «Баба», вернувшись, спрашивает:

«Где моя дочь?»

Ей отвечают:

«Там, за западной канавой, женщина ищет свою дочь».

Вся игра ведется в комическом тоне: «баба» ищет то «дочь», то «шило» и «ножницы». В некоторых вариантах игра так и продолжается, пока не надоест играющим.

У бурят, живущих в Агинском автономном округе, конец этой игры иной: после «похищения дочери» «баба» находит ее в цепочке играющих и

пытается отнять. Играющие встают, сохраняя цепочку. Передний игрок расставляет широко руки, не давая водящей приблизиться к «дочке». Водящая мечется из стороны в сторону, но вся цепочка увертывается от нее. Начинается игра, в сущности похожая на известную игру «Коршун и наседка», где у водящей цель - отрывать игроков от цепочки, защищаемой первым игроком. Игра продолжается до тех пор, пока «баба» не поймает свою «дочь».

### **Правила.**

1. Игрок, которого «баба» оторвала от цепочки, должен сразу выйти из колонны, а остальные вновь берут друг друга за пояс.
2. Во время движения отрываться от цепи нельзя. Если это произойдет, то игра приостанавливается, и все опять берутся за пояс.

### «Игра в лодыжки (Шагай наадан)»

Цель: развивать быстроту, ловкость, терпение

«Игра в лодыжки» (специально обработанные кости надкопытных суставов овечьих ног) широко распространена среди бурят. Она имеет несколько разновидностей. Ниже приводится одна из наиболее простых. Участвовать в ней могут мальчики и девочки 6-15 лет, 2 человека и более.

**Описание.** Игроки кладут на землю, или на дощечку, или на стол в общую кучку условленное число лодыжек, например каждый по 5 костей. Очередность в игре определяют по считалке или жеребьевке.

Первый игрок подбрасывает одну лодыжку. Сразу же (той же рукой) берет лодыжки из кучи и ловит подброшенную вверх. Лодыжки, которые он успел схватить из общей кучи, откладывает в сторону до конца игры. Потом повторяет все снова и так продолжает игру до тех пор, пока не уронит подброшенную лодыжку. Тогда вступает в игру следующий игрок. Выигрывает тот, кто заберет больше лодыжек из общей кучи. Выигрыш подсчитывают, когда в куче не останется лодыжек. Потом их складывают в общую кучу и игра повторяется.

### **Правила.**

1. Игрок передает очередь следующему не только тогда, когда не успевает поймать подкинутую лодыжку, но и в том случае, если не успеет взять лодыжку из общей кучи или уронит её, ловя подброшенную вверх.
2. Играть можно любой рукой, но в ходе игры запрещается менять руку или помогать другой рукой.

В разновидностях этой игры задания усложняются (например, подкинутые лодыжки ловят на тыльную сторону ладони, берут лодыжки, положенные не на землю, а себе на колени, и т. д.). В Бурятии можно наблюдать игру «Шагай» во время езды на лошадях (это очень характерно для потомственных скотоводов).

### «Рукавицу гнать (Бээлэй тууха)»

Цель: развивать способность певческих навыков, творческую выдумку, находчивость, быстроту, внимание

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и старшие дошкольники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

**Описание.** Играющие, сев тесным кругом, лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

«Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

#### **Правила.**

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.
2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.
3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

### «Белое дерево (Сагаан модон)»

Цель: развивать смекалку, быстроту, выносливость, силу

Эта игра широко распространена едва ли не у всех народов, для которых традиционным является скотоводство, особенно степное. Ее считают своей народной игрой казахи, киргизы, каракалпаки, калмыки, буряты и, многие другие народы. Поиск нужного предмета (белой палки, белого шерстяного мяча и т. п.) в степи лунной ночью позволяет развить и проявить навыки, высоко ценимые среди потомственных скотоводов. Отсюда популярность и традиционность игры во многих скотоводческих районах, включая Бурятию. Здесь эта игра имеет некоторые особенности, связанные с наличием в Бурятии не только степной, но и лесистой местности: в игре используются большая жердь и маленькая деревянная палочка.

Игра проводится в летнюю лунную ночь. Участвует в ней обычно 20-30 человек, чаще это юноши и подростки. Прежде, по свидетельству Г. Н. Потанина, и взрослые люди, даже женщины, принимали участие в этой игре. А так же в эту игру можно играть со старшими дошкольниками на уличной площадке.

**Описание.** Играющие делятся на две равные по силам команды. Игровым инвентарем служат жердь (длиной 1 м) и короткая палочка (10 см длиной), свежеструганная, белая, без сучков и заусенцев. Команды идут на ровное открытое место, куда приносят жердь, и строятся вдоль нее в ряд.

Один из играющих бросает вдаль что есть силы короткую палочку с криком «кик-кук!», что служит сигналом начала поисков. Кто первый нашел, кричит: «Би олооб!» - и бежит к жерди или передает палочку (так, чтобы никто из соперников, не заметил этого) более сильному товарищу из своей команды. Если соперники обнаружат палочку, то стараются отнять ее и донести до жерди сами.

Побеждает команда, которой удастся стукнуть палочкой по жерди. Этот стук служит сигналом к прекращению игры. После этого она обычно повторяется. И так несколько раз.

### **Правила.**

1. Во время борьбы можно хвататься только за саму палочку, а не за руки, ноги, одежду соперников.
2. Найденную палочку можно только нести или передавать из рук в руки, но нельзя, перебрасывать ее друг другу.

«Бабки-лодыжки (Шагай наадан)»

Цель: развивать способность совершенствовать физические качества, двигательные навыки и умения, сенсорные способности, сплоченность команды

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они собирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.
2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает другую и т.д. Сбитые лодыжки забирает себе.
3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.
4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.

**Правила игры:** Следует точно соблюдать приёмы игры.

«Отгадывание (Таалсалга)»

Цель: развивать внимательность, наблюдательность, смекалку

В обеих руках у ребенка по горсточке косточек, дети отгадывают, в какой руке их больше, в какой – меньше. Если ребенок угадает, то берет косточки себе. Кто больше соберет косточек, тот и побеждает.

В этой игре постигают устный счет, различают понятия «много», «мало», «больше», «меньше». Положив в ладонь малышу одну косточку, воспитатель спрашивает: «Сколько?» и учит отвечать «один». Затем, вкладывая в ладонь по косточке добивается от детей ответа: «Два, три» и т.д.

«Подкидывание трех косточек (Хумпараа)»

Цель: развивать глазомер, координацию движения, ловкость рук

Эта игра является подготовительным этапом к более сложным играм. По правилам игры нужно, чтобы все три косточки упали одинаково, но для детей младшей группы это необязательно, важнее узнать, кто у них упал: козлик или овечка, лошадка или бычок. Но если у кого-то упали все три косточки в одинаковом положении, тот все косточки-бабки забирает себе.

«Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)»

Цель: развивать слух, быстроту, ловкость

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см.) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет её, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и «запятнать». Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

**Правила игры:** Осаленный должен быстро передать палочку.

«Строительство ограды для скота (Хорёо барилга)»

Цель: развивать ловкость рук, внимательность, смекалку

В этой игре дети учатся ставить предметы рядышком, последовательно, усваивать понятия «широкий», «узкий», «длинный», «большой» и «маленький».

В средней и старшей группах эта игра усложняется. Дети играют в «городьбу» вдвоем, подгруппами или все сразу. Разделив косточки-бабки поровну, дети строят себе городьбу, воображая ее загоном для скота. Ставят туда пять косточек бугром вверх – пять овечек, шесть косточек выемкой вверх – шесть козчиков. У каждого в городьбе было еще семь лошадей, восемь коров, четыре верблюда. Отдельно дети выделяют пять игровых, раскрашенных косточек. Их подкидывают, смотрят, как они лягут. Соответственно их положению, из городьбы каждого играющего «выгоняют» животных и ставят их к себе в загон. Потом, по очереди, подкидывает другой ребенок и тоже выигрывает косточки-бабки из чужой городьбы. Выигрывает тот, у кого собрался полный двор скота.

«Конные скачки (Мори урилдаан)»

Цель: развивать внимание, сосредоточенность, ловкость, смекалку

Двое детей строят стену в 10 косточек-бабок. В начале стены по обе стороны ставят «кони» участников. Играющие по очереди кидают «Хумпараа» (из трех косточек). Начинает игру тот, у кого все три бабки упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у кого упали сразу три коня, тот делает скачек сразу через две бабки и обгоняет соперника. Кто первый доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.

«Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)»

Цель: развивать быстроту, ловкость, умение действовать в команде, смекалку, творческое воображение

Один игрок - волк, другой – овца, остальные ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что волк ты здесь делаешь?
- Вас жду – говорит волк.
- А зачем нас ждешь?
- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

**Правила игры:** Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

«Волк и тарбаганы (Шоно Тарбагашааха)»

Цель: развивать силу, выдержку, укрепление мышц туловища

Считалкой выбирается волк, остальные дети – тарбаганы. Чертят два круга – норы. Тарбаганы перебегают из одной норы в другую. Волк их ловит, а тарбаганы стараются не стать добычей волка.

«Обмен песнями (Дуу андалдаан)»

Цель: развивать музыкальный слух, движение под музыку, чувство коллективизма

Дети закрепляют выученные песни, учатся ритмичным движениям под мелодию песни. Это импровизированный конкурс песен для старшей группы. Умело направляя игровую деятельность детей интерес к народному творчеству.

«Шапка (Малгай нюуха)»

Цель: развивать внимательность, быстроту реакции, преодоление робости, стеснительности

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно ложит шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать: подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и задеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и в наказание будет исполнять пожелания детей – петь, рассказывать, плясать или исполнять номера – «кукарекать», прыгать на одной ноге и т.д.

#### «Загадывание и отгадывание (Таабари таалсаха)»

Цель: развивать внимательность, умение действовать в группе, творческое воображение

На начальном этапе игры воспитатель сама загадывает детям загадки, а дети отгадывают их. Если дети затрудняются, воспитатель показывает картинки-отгадки.

Когда дети знают достаточное количество загадок, они делятся на подгруппы, соревнуются между собой в загадывании и отгадывании загадок. В старшей группе дети не только отгадывают загадки, но сами и придумывают их. Сначала воспитатель учит придумывать загадки, отмечать в предмете характерные признаки. Постепенно дети самостоятельно придумывают загадки.

#### «Прятать золотинку (Алта нюуха)»

Цель: развивать взаимоотношение дружбы, наблюдательность, ловкость

По считалке выбирается ведущий, ему вручается «золотинка» (пуговица, обернутая фольгой). Дети садятся в ряд, положив руки на колени, сомкнув их лодочкой. Ведущий должен незаметно положить «золотинку» кому-нибудь в ладошки. Остальные дети должны внимательно смотреть за соседями. Если ребенок заметил, что «золотинку» положили соседу, должен быть начеку. При слове ведущего «Золотинка, выходи!», ребенок должен поймать соседа за руку или за одежду и не дать ему встать со своего места.

Иначе «золотинка» должен будет обязательно спеть или сплясать. Обычно детям хочется, чтоб его поймали, все желают быть артистами. Выступив перед публикой, «золотинка» становится ведущей, а ведущий садится на его место. Если «золотинка» затрудняется в исполнении своего номера, то дети помогают всей группой. После каждого выступления дети хлопают в ладоши и благодарят выступающего.

#### «Охота на кабанов (Гахай шэдэхэ)»

Цель: развивать внимательность, быстроту, ловкость, глазомер

Считалкой выбирают два «охотника», которые становятся по обе стороны «поляны» (прямоугольник длиной от 3 до 6 метров, шириной от 1,5 до 2 метров). Их «оружие» - мячик. На поляне пасутся кабаны, резво убегая от пуль охотников. В игре дети прыгают, падают, наклоняются, т.е. стараются не стать добычей охотников. Охотник же попав мячом в кабана, забирает его к себе за черту. Охотники соревнуются – у кого больше трофея. После каждого выстрела они передают мяч друг другу.

#### «Татарские народные игры»

##### «Продаем горшки (Чулмакуены)»

Цель: развивать ловкость, быстроту, движение

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок продай горшок!

— Покупай

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

### «Серый волк (Соры буре)»

Цель: развивать ориентированность в пространстве, быстроту, ловкость

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем
- Вам, зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

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

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощение
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать, серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

**Правила игры.** Изображающему серого волка, нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих, можно только до черты дома.

### «Скок-перескок (Кучтем-куч)»

Цель: развивать внимательность, умение ориентироваться

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

**Правила игры.** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих, не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

#### «Хлопушки (Абакле)»

Цель: развивать умения ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать к быстроте, помогать друг другу

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города, и произносит слова:

Хлоп да, хлоп - сигнал такой

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

#### «Займи место (Буш урын)»

Цель: развивать быстроту, ловкость, смекалку

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу-

Беги!

Сказав, беги! водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу

навстречу водящему. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

«Ловишки (Тотышуены)»

Цель: упражнять в беге, развивать ловкость, умение быстро ориентироваться

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

**Правила игры.** Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные - ловят всех остальных, только взявшись за руки.

«Жмурки (Кузбьяйляуены)»

Цель: развивать координацию движений, инициативность, творческую способность, ловкость

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

**Правила игры.** Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

«Перехватчики (Куышууены)»

Цель: развивать внимание, ловкость, ориентироваться в пространстве

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие, располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы имеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать  
Раз, два, три, четыре, пять  
Ни за что ней не поймать!

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

**Правила игры.** Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные, отходят в условленное место.

#### «Тимербай»

Цель: развивать быстроту, ловкость, сообразительность

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,  
Дружно, весело играют.  
В речке быстрой искупались,  
Нашаились, наплескались,  
Хорошенечко отмылись  
И красиво нарядились.  
И ни есть, ни пить не стали,  
В лес под вечер прибежали,  
Друг на друга поглядели,  
Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

**Правила игры.** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

#### «Лисички и курочки (Телькихамтавыклар)»

Цель: развивать ловкость, быстроту, бег не наталкиваясь друг на друга

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

**Правила игры.** Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

«Кто дальше бросит? (Ыргытууены?)»

Цель: развивать ловкость, меткость, сосредоточенность, умение действовать сообща

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

**Правила игры.** Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд  
«Мяч по кругу (Теенчекуены)»

Цель: развитие внимательности, ловкости, смекалки, умения ориентироваться

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

**Правила игры.** Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

«Спутанные кони (Тышаулыатлар)»

Цель: развивать выносливость, быстроту, умение действовать в группе

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд

начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

**Правила игры.** Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

- выигрывает команда, закончившая эстафету первой;
- прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками.

#### «Угадай и догони (Читанме, бузме)»

Цель: упражняться в быстром беге с увертыванием, в построении, внимательности, ловкости, развитие внимания.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

**Правила игры:** если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать; как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

#### «Русские народные игры»

##### «Гори ясно»

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

«Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Раз, два, три!»

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«Ворон»

Цель: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать drobный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Ой, ребята, та-ра-ра!  
На горе стоит гора,  
А на той горе дубок,  
А на дубе воронок.  
Ворон в красных сапогах,  
В позолоченных серьгах.  
Черный ворон на дубу,  
Он играет во трубу.  
Труба точеная,  
Позолоченная,  
Труба ладная,  
Песня складная.

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.

### «Солнце»

Цель: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

<i>Гори солнце ярче,</i>	- Дети ходят
<i>Лето будет жарче.</i>	- по кругу.
<i>Я зима теплее,</i>	- Идут в центр.
<i>А весна милее</i>	- Из центра обратно.
<i>А зима теплее,</i>	- В центр.
<i>А весна милее.</i>	- Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

### «Теремок»

Цель: развивать у детей умение передавать в движении содержание музыкального произведения. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

**Ход игры:** Дети стоят, взявшись за руки в кругу. Заранее выбранные «звери» - Мышка, Лягушка, Лисичка, Зайка и Медведь.

*Стоит в поле теремок, теремок.* Дети («теремок») идут по кругу и поют.

*Он не низок, не высок, не высок.*

*Вот по полю, полю мышка бежит,* Мышка бежит за кругом.

*У дверей остановилась и стучит:* Дети останавливаются.

*«Кто, кто в теремочке живёт?»* Мышка стучит, поёт,

*Кто, кто в не высоком живёт?»* вбегает в круг.

*Стоит в поле теремок, теремок.* Дети («теремок») идут по

*Он не низок, не высок, не высок.*      кругу и поют.  
*Вот по полю лягушка бежит,*      Лягушка прыгает за кругом.  
*У дверей остановилась и стучит:*      Дети останавливаются.  
*«Кто, кто в теремочке живёт? Лягушка стучит и поёт.*  
*Кто, кто в не высоком живёт?»*

Мышка. «Я – Мышка – норушка, а ты кто?»

Лягушка. «А я – Лягушка – квакушка»

Мышка. «Иди ко мне жить!»

Таким же образом входят в круг «Лисичка» и «Зайка». Когда к терему подходит «Медведь», он говорит: «Я Мишка – всех ловишка» - все звери разбегаются, а Медведь их ловит.

«Сова»

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

**Ход игры:** Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, совушка - сова,  
Золотая голова.  
Что ты ночью не спишь,  
Всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.

«Чурилки»

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы,  
Раззвонились удалцы.  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон?

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

Как только жмурка поймаёт его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

«Баба - Яга»

Цель: продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

**Ход игры:** Играющие выбирают Баба – Яга. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

*Баба-Яга, костяная нога,* - Дети ходят  
*С печки упала, ногу сломала.* - по кругу.  
*Пошла в огород, испугала народ.* - Идут в центр.  
*Побежала в баньку,* - Из круга обратно.  
*Испугала зайку.*

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

«Медведь»

Цель: развивать эмоциональное отношение к игре. Вырабатывать у детей выдержку. Продолжать учить стремительному бегу.

**Ход игры:** Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

У медведя во бору,  
Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,  
Всё на нас глядит.  
А потом как зарычит  
И за нами побежит.

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

«Угадай, кто зовёт?»

Цель: развивать у детей тембровый слух. Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь». Дети идут по кругу и поют:

*Медведь, медведь, мы к тебе* «Медведь» ходит  
*пришли,* вперевалочку.

*Мы к тебе пришли, медку*  
*принесли.*

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх,  
предлагают медведю мёду.

*Медведь, медведь, получай-ка* «Медведь»  
*мёд,* кушает мед.  
*Получай-ка мёд, угадай, кто*  
*зовёт?*

Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

«Репка»

Цель: продолжать учить спокойному, хороводному шагу и легкому бегу. Воспитывать выдержку, выразительность игро

**Ход игры:** Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

*У медведя во бору,*  
*Грибы, ягоды беру.*  
*А медведь не спит,*  
*Всё на нас глядит.*  
*А потом как зарычит*

*И за нами побежит.*

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

«Сороконожка»

Цель: совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки

**Ход игры:** Дети встают друг с другом и поют:

*Шла сороконожка* - Идут «паровозиком»  
*По сухой дорожке.* пружинным шагом.  
*Вдруг закапал дождик:* - лёгкий бег.  
*кап!*  
*- Ой, промокнут сорок*  
*лап!*

*Насморк мне не нужен,* Идут, высоко поднимая  
*Обойду я лужи.* ноги  
*Грязи в дом не принесу,*  
*Каждой лапкой потрясу.* - стоя, трясут правой  
ногой  
- левой ногой

*Шла сороконожка* - Идут «паровозиком»  
*По сухой дорожке* пружинным шагом.  
*И затопала потом,* - Идут топающим шагом  
*- Ой, какой от лапок*  
*гром!*

«Ловушка»

Цель: выразительно передавать содержание музыки. Самостоятельно начинать движение после вступления. Быстро реагировать на смену регистра, сменой движений. Упражнять в поскоке, легком беге и простом шаге. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские, доброжелательные взаимоотношения.

**Ход игры:** Играющие стоят в кругу, в разных местах которого выбирают 5-6 детей. Им дают цветные платочки. Все стоят в общем кругу.

Дети идут по кругу и поют:

Скок, скок, сапжок,

Выходи-ка на лужок,  
То прыжком, то бочком,  
Топай, топай каблучком.

Останавливаются. Дети с платочками выходят в середину круга, двигаются внутри него легким поскаком. Стоящие по кругу хлопают в ладоши.

#### «Обеги круг»

Цель: учить двигаться спокойным шагом по кругу. Воспитывать внимание, выдержку.

**Ход игры:** Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

Водица, водица,  
Студеная быстрица,  
Обеги вокруг,  
Напои наш луг!

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

#### «Огуречик»

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега.

**Ход игры:** Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

Огуречик, огуречик,  
Не ходи на тот конечик.

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

Там мышка живет,  
Тебе хвостик отгрызет.

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

«Кто у нас хороший?»

Цель: закреплять спокойный шаг, умение двигаться галопом по кругу, использовать знакомые плясовые движения.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. В центре «Ванечка». Дети идут по кругу и поют народную песню:

<i>Кто у нас хороший?</i>	Ванечка выполняет пружинку
<i>Кто у нас пригожий?</i>	с поворотом.
<i>Ванечка хороший,</i>	
<i>Ванечка пригожий.</i>	

<i>На коня садится –</i>	Машет плеточкой, ходит
<i>Конь завеселится.</i>	высоко поднимая ноги.
<i>Плеточкой помашет –</i>	
<i>Конь под ним запляшет.</i>	

<i>Мимо сада едет –</i>	Двигается по кругу галопом.
<i>Садик зеленеет,</i>	
<i>Цветы расцветают,</i>	
<i>Пташки распевают.</i>	

<i>К дому подъезжает,</i>	Выбирает девочку.
<i>Со коня слезает,</i>	
<i>Со коня слезает –</i>	
<i>Олечка встречает.</i>	

Пляшут Ванечка с девочкой. Остальные дети хлопают в ладоши.

«Две тетери»

Цель: Совершенствовать спокойный шаг по кругу, легкий бег, выразительность рук.

**Ход игры:** Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. За кругом двое детей, изображающих тетерев и ребенок – «охотник». Дети идут по кругу и поют:

Как на нашем на лугу  
Стоит чашка творогу..

Останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх. «Взлетают» тетери на слова:

Прилетели две тетери,

Поклевали - Тетери клюют

Улетели ... - Улетают.

Ш-ш-ш-ш -

Дети имитируют движения веточек, шумящих на ветру деревьев. «Охотник» догоняет «тетерев».

«Подними ладошки»

Цель: развивать умение выполнять движения по тексту песни, передавать выразительные движения для рук; воспитывать внимание.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу и поют:

*Подними ладошки выше  
И сложи над головой.  
Что вышло?  
Вышла крыша,  
А под крышей мы с тобой!*

Дети складывают руки над головой.

*Подними ладошки выше  
А потом сложи дугой.  
Кто же вышел?  
Вышли гуси – вот один, а  
второй другой.*

Дети сгибают руки в локтях перед собой, поочередно опуская кисти рук.

*Подними ладошки выше  
И сложи перед собой.  
Что же вышло? Вышел  
мостик,  
Мостик крепкий и прямой.*

Дети складывают руки перед собой одна на другую «полоской».

«Скок - поскок»

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед, мягкого пружинного шага, сужения и расширения круга.

Ход игры:

*Скок – скок, поскок,  
Молодой дроздок.*

Продвигаются вперед прыжками.

*По водичку пошел,  
Молодичку нашел.*

Идут мягким шагом.

*Молодиченька  
Невеличенька.*

Сужают круг.

*Сама с вершок,  
Голова с горшок.*

Присаживаются. Расширяют  
круг бодрым шагом.

Дети стоят  
по кругу,  
сложив за  
спиной руки

ладошка к ладошке, имитируя «хвостик».

«Зайка»

Цель: закрепить умение выразительно передавать игровой образ, легко прыгать на 2-х ногах, легко, стремительно бегать.

Ход игры:

*Зайка беленький сидит  
И ушами шевелит  
Вот так, вот так  
Он ушами шевелит.*

Сидят.  
«Ушки»

*Зайке холодно сидеть  
Надо лапочки погреть.  
Хлоп, хлоп – 2 раза  
Надо лапочки погреть.*

Стоят, хлопают в ладоши.

*Зайке холодно стоять,  
Надо Зайке поскакать  
Скок, скок, скок, скок  
Надо Зайке поскакать.*

Прыгают на двух ногах.

Взрослый: Зайку кто-то испугал.  
Дети убегают на места.

«Угадай, кто зовёт?»

Цель: учить ходить спокойным шагом по кругу, выразительно передавать игровой образ. Развивать тембровый слух.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В центре водящий «медведь». Дети идут по кругу и поют:

*Медведь, медведь, мы к тебе «Медведь»*

ходит

*пришли.* вперевалочку.  
*Мы к тебе пришли, медку*  
*принесли.*

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают «медведю» меду:

*Медведь, медведь, получай-ка* «Медведь кушает мед».  
*мед,*  
*Получай-ка мед, угадай, кто*  
*зовет?*

«Медведь» закрывает глаза.

Взрослый предлагает (показывает) кому-нибудь из детей позвать «медведя». Ребенок, кого выбрали, говорит: **Медведь!** «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

«Круги»

Цель: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.

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

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

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

«Золотые ворота»

Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры: Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда:  
Первый раз прощается,

Второй – запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

«Дедушка»

Цель: совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.

Ход игры: Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу и поют:

Уж ты дедушка седой,  
Что сидишь ты под водой?  
Выглянь на минуточку.

Посмотри хоть чуточку.

Мы пришли к тебе на час,  
Ну-ка, тронь попробуй нас.

«Дедушка» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места.