

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №249 компенсирующего вида»**

***Фольклорные игры
с движением для детей
дошкольного возраста.***



Подготовила воспитатель Марчук Л.Н.

Красноярск 2017год

Социальные игры

Содержание.

ЧУВСТВО ОСЯЗАНИЯ

- «Тумба, тумба»
- «Заря-заряница»
- «Узнай по рукам»

ЧУВСТВО ЖИЗНИ И ЧУВСТВО СОБСТВЕННОГО ДВИЖЕНИЯ

- «Рыбки»
- «Колдун»
- «Баба-Яга и гуси-лебеди»
- «Капуста»
- «Бульдожки»
- «Коршун и наседка»
- «Рыбак»
- «Галя по садочку ходила»
- «Как пошёл наш козёл»

РАБОТА С ПРОСТРАНСТВОМ

- «Змеиный хвостик»
- «Левый сосед»
- «Угадай по голосу»
- «Магазин красок»
- «Снежная баба»
- «Осада крепости»

ЧУВСТВО ОСЯЗАНИЯ

«Тумба, тумба»

Все сидят на стульях в кругу. Водящий стоит (он без стула). Подходит к любому сидящему игроку со словами: «Тумба, тумба, где ключи?» В это время все ритмично топают ногами и говорят слова вместе с водящим.

Игрок, к которому подошли, отвечает: «Ты у Тани (Оли, Светы, Ани и т.д.) поищи!» После чего все срываются с места в центр круга и там толкаются. Водящий занимает место того, кому задавал вопрос. Все остальные занимают любое свободное место.

Тот, кто остался без стула, становится водящим.

«Заря-заряница»

После 6 лет. Игроки стоят по кругу, «Заря-заряница» в центре. Она закрывает глаза и говорит: «День!». Игроки начинают хаотично бегать по залу.

«Ночь!»- все замирают на месте. Тот, кто оказался напротив «Зари-заряницы» берёт её за руки и ведёт к кому хочет, тот к следующему и т.д. до тех пор, пока звучит песня:

Заря-заряница, красная девица
По саду гуляла, друга потеряла.
Сад три раза обошла,
Тут дружочка и нашла.

Когда песня заканчивается, «Заря-заряница» начинает ощупывать голову и плечи того, в чьих руках она оказалась, стараясь угадать, кто это.

«Узнай по рукам»

После 6 лет класса. Игроки стоят в линию. Водящий подходит с закрытыми глазами и по очереди берёт каждого игрока за руки, а тот называет своё имя.

Водящий внимательно ощупывает руки: запоминает. Затем он отходит в сторону, а игроки меняются местами. Теперь водящий старается узнать их по рукам и называет по имени.

ЧУВСТВО ЖИЗНИ И ЧУВСТВО СОБСТВЕННОГО ДВИЖЕНИЯ

«Рыбки»

Для малышей. Два «рыбака», у них «сеть» - три человека. Держась за руки, ловят остальных игроков. Тот, кого поймали, встаёт в «сеть». Играют до последнего пойманного игрока. Если игроков мало, то можно начинать с двух водящих, без «сети»,

Рыбка, рыбка, берегись!
В нагну сеть не попадись

«Колдун»

Выбирается водящий - «колдун», он встаёт в любом месте зала. В руках у него верёвка, на конце которой привязан мешочек. Вокруг ступней «колдуна» мелом рисуем круг. Выходить за круг он не имеет права, но может поворачиваться в разные стороны. Игроки бегают вокруг, но в любой момент «колдун» может сказать: «Стоп!», и тогда все должны замереть. Тогда «колдун», держа в одной руке веревку, другой кидает мешочек в любого игрока. Игрок может наклониться или присесть, но не имеет права делать шаги в сторону. Если «колдун» попал, тот игрок «заколдовывается» (замирает на месте). Если колдун не попал, то игрок становится «колдуном». При смене «колдуна» все «заколдованные» оживают.

«Баба-Яга и гуси-лебеди»

Мелом чертится круг. В центр круга становится выбранная «Баба-Яга», возле неё кладётся платок, завязанный как кукла - это «Ваня», «Баба-Яга» его охраняет. Игроки - «гуси-лебеди» стараются забрать «Ваню». Кого «Баба-Яга» задела, тот «сварился» - вышел из игры. Тот, кому удалось забрать «Ваню», сам становится «Бабой-Ягой».

«Капуста»

Уральский вариант предыдущей игры. Выбирается водящий - «огородник», он садится на стульчик в центре зала. Каждый игрок отдаёт какой-либо предмет (шапку, платок, мешочек и т.д.) водящему, он их раскладывает на полу перед собой. Все поют:

Я на камушке сижу,
И всё колышки тешу.
И всё колышки тешу,
Огород горожу.
Огород горожу
И капустку сажу.
Ты капуста моя,
Белокочаненькая.

«Огородник» «засыпает» (закрывает глаза), в руках у него «дубинка» (сшитая из ткани, набитая чем-нибудь мягким, чтобы игрокам не было больно). В это время все игроки стараются забрать свои предметы, а водящий старается их задеть «дубинкой». Тот, кого задела, отдаёт свой предмет обратно. Если кто-то не сумел забрать его, то потом «отрабатывает» (как фант).

«Коршун и наседка»

Выбираются «коршун» и «наседка». Все остальные игроки – это «цыплята», они встают за «наседкой» как «хвостик» и каждый держит стоящего перед ним игрока за талию обеими руками. Между «коршуном» и «наседкой» происходит диалог:

- Коршун, коршун, что делаешь?
- Яму рою.
- Зачем тебе яма?
- Камни достать.
- Зачем камни?
- Печь сложить,
- Зачем печь?
- Огонь разводить.
- Зачем огонь?
- Воду кипятить.
- Зачем вода?
- Твоих цыплят варить!

После этого коршун старается обежать «наседку» и поймать (задеть) игрока, который стоит в самом конце «хвостика». «Наседка», растопырив руки- «крылья», защищает своих «цыплят».

«Рыбак»

Игроки стоят по кругу, они - «рыбки». Водящий - «рыбак» стоит в центре круга, у него в руках «удочка» (верёвка с грузом на конце, например мешочек с песком, или просто скакалка).

На рыбалку я иду,
С собой удочку несу.
Ёрш, карасик и бычок
Попадетя на крючок,

«Рыбак» наклоняется и раскручивает верёвку низко у пола, тот, кого «поймали» (верёвкой или мешочком задело по ноге), выходит из игры.

«Галя по садочку ходила»

Все встают в круг и выбирают «Галю», поют песню:

Галя по садочку ходила,
Там платочек свой уронила.
Обошла тут, Галя садочек,
Ищет голубой тот платочек.

Пока звучат эти строки, водящий ходит внутри круга и в каком-то месте «роняет» платок. Двое ребят, возле которых платок упал, поднимают его:

Не горюй подруженька Галя,
Мы платочек твои отыскали,
Под ракитовым, под кусточком,
Под малиновым, под листочком.

«Галя» подходит к ним, и все трое держатся за платочек. «Галя» командует: «Раз, два, три, БЕГИ!». Эти двое отпускают платочек и бегут за кругом в разные стороны, стараясь быстрее добежать до платочка. Кто добежит первый, становится «Галей».

«Иван и бычок»

Выбирается «Иван», заходит в круг:

- Дайте косу!
- Зачем тебе коса?
- Сено косить.
- Зачем сено?
- Бычка кормить.
- Зачем кормить?
- Запрячь хочу!

Во время этого диалога дети по кругу идут вправо, а «Иван» - влево. Игроки отвечают: «Сперва поймай, потом запрягай!» «Иван» делает остановку, и тот, возле кого он остановился, теперь «бычок». Он убегает от «Ивана», а тот догоняет, как в игре «Кошки-мышки». Если «бычок» снова встал на своё место, то «Иван» ищет нового. А, если поймал, то «бычок» катит «Ивана» вокруг круга у себя на спине («на закокорках»).

«Как пошёл наш козёл»

Игроки стоят по кругу. Выходит один - «козёл», «делает рога». Звучит песня:

Как пошёл наш козёл,
Да по ельничку.
Пошёл козёл
По березничку.

В конце песни козёл останавливается и говорит: «Ме-е-е!». Тот, перед кем он остановился, отвечает: «Ме-е-е!» и цепляется за пояс «козла». Теперь, пока звучит песня, они идут вдвоём, останавливаются, снова: «Ме-е-е!». И теперь все разворачиваются. Тот, кто был первым, становится последним. Так ходят до тех пор, пока не соберут всех игроков.

РАБОТА С ПРОСТРАНСТВОМ

«Змеинный хвостик»

Игроки сидят на стульчиках в кругу. Водящий («змеинный хвостик») выходит в круг и командует: «Вправо!» или «Влево!» (по своему усмотрению). И все игроки должны быстро пересечь в нужную сторону на один стульчик. «Частички змеи» занимают места в строгой последовательности. А водящий в это время старается занять любой свободный стул, Тот, кто остаётся без места, становится новым «хвостиком».

«Левый сосед»

Все игроки сидят в кругу на стульчиках. Один стульчик пустой. Тот, по отношению к кому пустой стульчик находится слева, зовёт любого игрока, например: «Вася!». Но к нему бежит не Вася, а Васин сосед слева. Если побежал не тот игрок, то он встаёт посередине круга и кричит: «Кукареку!». Ошиблись трое - все трое кукарекают. Вариант игры: «правый сосед».

«Угадай по голосу»

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами, в руках у него «дубинка» (сшита из ткани). Все идут по кругу и поют:

Кто у нас хороший,
Кто у нас пригожий?
Ванечка (Ромочка, Димочка и т.о.) хороший,
Ванечка пригожий.

В конце песни все останавливаются и водящий бьёт «дубинкой» того, кто оказался напротив него. Тот, кого ударили, должен подать голос, но так, чтоб его не узнали (сказать что-нибудь, мяукнуть, хрюкнуть или назвать имя какого-нибудь другого игрока). Если игрока узнали, он становится водящим.

«Магазин красок»

Каждый игрок «берет» себе какой-то цвет и говорит его вслух. Водящий - «продавец» подбрасывает мяч и кричит название любой краски, например: «Синяя!». Тот, чью краску назвали, должен подхватить мяч, не давая ему удариться об пол. Если он сумел поймать мяч, то сам становится продавцом, водящий получает его цвет.

Вариантов игры множество: овощи, фрукты, города, и т.д. Очень хорошо запоминать иностранные слова.

Игра-сюрприз «Снежная баба»

В центре круга строят «снежную бабу» (можно из пластмассовых кубиков). У игроков в руках «снежки» - комочки ваты, обшитые марлей. Все идут по кругу с песней:

Мороз, мороз,
Выше тыну перерос.
Выше тыну перерос,
Бабу снежную принёс.
Баба, баба, нос крючком,
Получай-ка снега ком.

Дети сбивают «бабу» (а под ней сюрприз - конфеты к празднику).

«Осада крепости»

Игроки делятся поровну и встают в две линии, лицом друг к другу. Расстояние между линиями 7 шагов. Перед каждым игроком построена башенка (из кубиков). На всех играющих один

мячик. Первый игрок первой команды кидает мяч в любую башню второй команды. Далее ход переходит к первому игроку второй команды. Затем ко второму игроку первой команды, потом ко второму игроку второй команды и т.д. Побеждает команда, которая вперёд сбила все башенки другой команды. Затем команды меняются местами.

«Угадай, где мяч?»

Игроки встают в шеренгу очень плотно. И за спиной передают друг другу мяч так, чтобы не было заметно движений. Водящий говорит: «Стоп!». Все замирают. Водящий отгадывает, у кого мяч. Если отгадал, то меняется местами с тем, у кого мяч был в руках. Если нет: тот, у кого мяч на самом деле в руках, кидает им в водящего. Если попал, то меняется с ним местами.

«Бездомный Ганс»

Игроки сидят по кругу на стульчиках, одному игроку, «Гансу», стула не хватает. «Ганс» идёт по кругу и кому-нибудь стучит по спинке стульчика палкой. Тот, кому постучали, следует за «Гансом». Затем стучит следующему, и тот встаёт следом, и т.д. В любой момент, даже не собрав всех, «Ганс» говорит: «Ганс идёт домой!» - и первым садится на любой свободной стул. Все рассаживаются. Тот, кому не хватило стула, становится новым «Гансом».

«Кошки, мышки»

Все игроки стоят по парам. Выбирается «мышка» и «кот». По команде «кот» начинает ловить «мышку». Но «мышка» может встать рядом с любой парой, тогда тот игрок, который оказался с другого края в этой паре, становится «котом», а тот, который был котом, становится теперь «мышкой».

Теперь новый «кот» бежит за новой «мышкой».

«Передай приветик»

Все игроки стоят в кругу, держась за руки. Ведущий передает «приветик» соседу слева, то есть пожимает ему руку. Соответственно этот игрок должен передать «приветик» дальше.

«Спящие коты»

Все игроки стоят в кругу. Выбирается «мышка» и «кот», они стоят внутри круга. По команде «кот» начинает ловить «мышку». Но ловить он её может только внутри круга, а «мышка» бежит, где захочет, беспрепятственно выбегая из круга наружу и забегая обратно.

Если «мышка» выбежала из круга, то «кот», который ловил её внутри круга, может «разбудить спящего кота», т.е. вытолкнуть из круга того игрока, который оказался ближе к «мышке». Теперь проснувшийся «кот» бежит только снаружи круга. И если «мышка» снова забежит в круг, то второй «кот» может «разбудить» третьего, вытолкнув его в круг.

«Угадай, где мяч?»

Игроки встают в шеренгу очень плотно. И за спиной передают друг другу мяч так, чтобы не было заметно движений. Водящий говорит: «Стоп!». Все замирают. Водящий отгадывает, у кого мяч.

Если отгадал, то меняется местами с тем, у кого мяч был в руках. Если нет: тот, у кого мяч на самом деле в руках, кидает им в водящего. Если попал, то меняется с ним местами.

«Волна»

Все игроки стоят в кругу. Ведущий, стоя на месте, делает небольшой полукруг своим телом внутри круга. Стоящий рядом, подхватывает волну, которая становится больше от одного человека к другому. Сначала волна идет внутри круга, затем за кругом.