

**1. «Как у дядюшки Федота»** — это хороводная игра.

**Цель** — закрепление и повторение комплекса упражнений разученных на занятиях, а так же возможность проявить фантазию и инициативность придумывая новые упражнения и движения.

По считалке выбираем водящего:

Ягодка – малинка,

Медок – сахарок.

Вышел Иванушка – сам Королек.

**Ход игры:**

1. В центре круга стоит дядюшка Федот.

2. Все идут по кругу и говорят слова:

**Как у дядюшки Федота,**

**Было семеро детей.**

**Они не пили, не ели,**

**Друг на друга всё глядели.**

**Разом делали вот так.**

3. Дядюшка показывает упражнение, все повторяют.

4. После этого дядюшка Федот выбирает нового ведущего и встает на его место.

5. Игра повторяется.

## **2. «Огарыши»**

Именно так на Вятке называли игру, всем известную под названием «Горелки».

Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

Оборудование: платочек.

По считалке выбираем водящего:

Трынцы, брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы,

Диги, диги, диги, дон,

Выходи скорее вон!

### **Ход игры:**

1. По сигналу:

1, 2, 3 — пару себе найди.

Все пары становятся друг за другом в колонну.

2. Огарыш уходит на обозначенное место, поворачивается спиной к играющим и поднимает руку с платком вверх.

3. Все стоящие парами говорят:

**«Гори, гори ясно,**

**Чтобы не погасло.**

**Глянь на небо – птички летят,**

**Колокольчики звенят.**

**Раз, два, три – беги!»**

4. С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева, стремясь первым взять платок из рук огарыша.

Тот кто первым успел это сделать становится огарышем, а пара встает впереди колонны.

5. Игра повторяется с новым водящим — огарышем.



### **3. «Золотые ворота» (Игра средней подвижности)**

**Цель:** проявить ловкость и в определённое время поймать других игроков.

По считалке выбирают двух игроков:

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем будешь делиться?

На кого падает слово «делиться», тот указывает на кого-нибудь из игроков и говорит «С ним (или с ней)»

**Ход игры:**

1. Водящие ворота отходят на середину площадки, становятся лицом к друг другу, поднимают руки и соединяют ладошки.

2. Остальные берутся за руки, и цепочка начинает двигаться, проходя под воротами. Цепочку разрывать нельзя. Все хором произносят слова:

**Золотые ворота**

**Пропускают не всегда.**

**Первый раз прощается**

**Второй – запрещается.**

**А на третий раз**

**Не пропустим вас!**

3. Ворота закрываются при последнем слове «вас», кто попался в ворота, становится к водящим, игра продолжается, пока не останется последний игрок.

#### **4. «Заря» (Игра средней подвижности) Хороводная игра**

**Цель:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Оборудование:** ленточка.

Участники встают в круг, кроме водящего, которого выбрали считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять.

Мы собрались поиграть,

К нам сорока подлетела

Быть зарей тебе велела!

**Ход игры:**

1. Все игроки идут по кругу взявшись за руки, а одни из игроков, которому досталась роль водящего, идет противходом позади круга с ленточкой.

2. Все приговаривают слова:

**Заря – зарница,**

**Красная девица,**

**По полю ходила,**

**Ключи обронила,**

**Ключи золотые,**

**Ленты голубые,**

3. С последними словами хоровод останавливается, водящий отдает ленточку тому рядом с кем остановился

4. Тот кому передали, берет ленточку.

В это время все участники кроме водящего и тот кого он выбрал говорят слова:

**Раз, два не воронь,**

**А лети, как огонь!**

5. Оба участника бегут за кругом в разные стороны. Оставшийся без «места» становится зарей.



## **5. «Кикимора» (Подвижная игра)**

**Цель:** развитие ловкости, умение выполнять действия в соответствии с текстом.

**Оборудование:** обруч, 3 мяча.

По считалке выбирают водящего:

Катиться горох по блюду,

Ты води, а я не буду!

1. Водящий — кикимора встает в центр круга.

2. Остальные берутся за руки идут по кругу в правую сторону, приговаривая слова:

**Мы пойдем сейчас направо — раз, два, три,**

**А потом налево- раз, два, три,**

**А потом сойдемся- раз, два, три,**

**Дружно разойдемся- раз, два, три,**

**А потом — присядем-раз, два, три**

**И все дружно встанем- раз, два, три,**

**Нас Кикимора, лови!»**

3. Кикимора на слово «лови», берет мячи и кидает в участников, в кого попали, уходят в заранее обозначенное место.

4. Игра повторяется с новым водящим — кикиморой.

## **6. «Ручеек». Игра средней подвижности**

**Цель:** Развитие координации движений, ориентировки в пространстве, быстроты, внимания, сообразительности, воображения.

**Ход игры:**

По считалке выбираем водящего:

**Таря-Маря в лес ходила-**

шишки ела,

нам велела.

а мы шишек не едим

Таре - Маре отдадим!

**1. По сигналу 1,2,3 — пару себе найди.**

**2. Дети встают в «ручеек» — делятся на пары и, держась за руки, поднимают их вверх.**

**2. Кому-то пары не достается — он становится водящим и говорит слова:**

Ручей, речей, ручеёк,

Здравствуй, миленький дружок,

Можно с вами поиграть?

**3. Дети стоящие в колонне отвечают:**


Ты скорее забегай и друзей здесь выбирай!

**4. Задача водящего — пройтись по длинному «живому» коридору и выбрать себе напарника. Новая пара встает в конец «потока».**

**5. Тот, у кого забрали друга, ищет ему замену — теперь его очередь выбирать.**

Развлечение становится веселее, если оно сопровождается музыкой, а играющие проходят в быстром темпе.





6. Для завершения игры говорим слова, которые произносят все играющие дети хором:

Ручей. ручей, ручеек!

Спасибо миленький дружок!

Хорошо мы поиграли

Все друзей своих узнали.

