

# КАРТОТЕКА

## ПОДВИЖНЫХ ИГР ВО ВРЕМЯ ПРАЗДНИКОВ

### ПОВТОРЯЙКА

Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

Игрок, не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

### ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, при команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол, а при команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит «Во - ро - ... ны!» Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнил последним или перепутал — платит фант.

### ЩИПЛЕМ ПЕРЬЯ

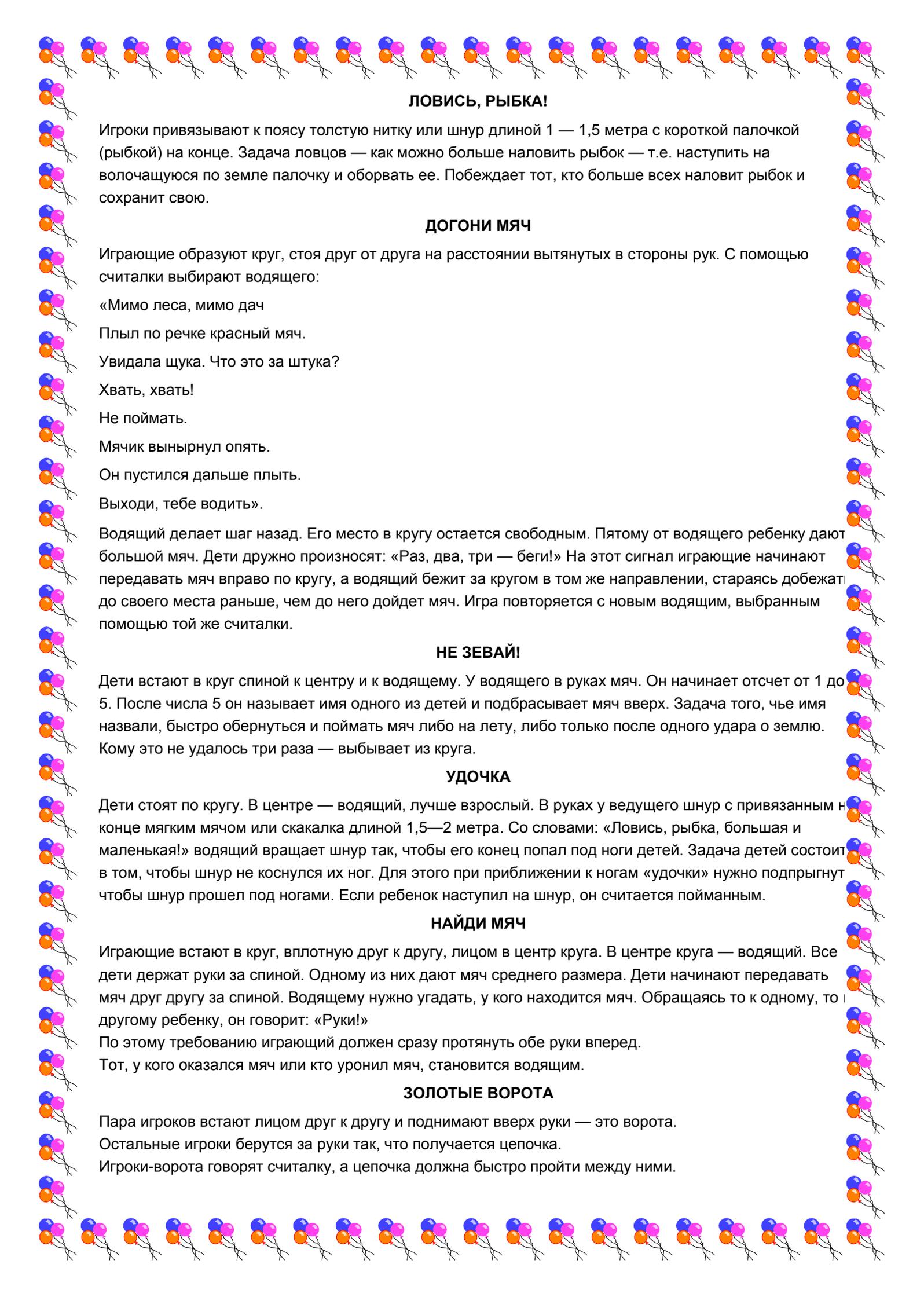
Вам понадобятся бельевые прищепки. Несколько детей будут ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

### ЦАП-ЦАРАП

Для игры нужны стулья для каждого ребенка и мяч. Дети сидят на стульях в кружке. В центре — водящий с мячом. Водящий бросает мяч одному из детей. Если он при этом кричит «Цап», то ловящий мяч должен назвать имя своего соседа слева. Если же при броске прозвучало «Царап!», нужно назвать имя соседа справа. Кто ошибется, сменяет водящего. Когда кому-либо надоест бросать мяч, то можно положить мяч на землю и сказать: «Цап-Царап». Тогда все тотчас должны поменяться местами, а водящий в это время — быстро занять освободившийся стул. Совет: перед началом игры убедитесь, что дети знают, как кого зовут, и напомните, где «лево» и «право».

### ИГРА СО ШЛЯПОЙ

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т.п. Для детей постарше можно усложнить игру — передавать по кругу несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.



## ЛОВИСЬ, РЫБКА!

Игроки привязывают к поясу толстую нитку или шнур длиной 1 — 1,5 метра с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача ловцов — как можно больше наловить рыбок — т.е. наступить на волочащуюся по земле палочку и оборвать ее. Побеждает тот, кто больше всех наловит рыбок и сохранит свою.

## ДОГОНИ МЯЧ

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. С помощью считалки выбирают водящего:

«Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука. Что это за штука?

Хвать, хвать!

Не поймать.

Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть.

Выходи, тебе водить».

Водящий делает шаг назад. Его место в кругу остается свободным. Пятому от водящего ребенку дают большой мяч. Дети дружно произносят: «Раз, два, три — беги!» На этот сигнал играющие начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдет мяч. Игра повторяется с новым водящим, выбранным помощью той же считалки.

## НЕ ЗЕВАЙ!

Дети встают в круг спиной к центру и к водящему. У водящего в руках мяч. Он начинает отсчет от 1 до 5. После числа 5 он называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вверх. Задача того, чье имя назвали, быстро обернуться и поймать мяч либо на лету, либо только после одного удара о землю. Кому это не удалось три раза — выбывает из круга.

## УДОЧКА

Дети стоят по кругу. В центре — водящий, лучше взрослый. В руках у ведущего шнур с привязанным на конце мягким мячом или скакалка длиной 1,5—2 метра. Со словами: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» водящий вращает шнур так, чтобы его конец попал под ноги детей. Задача детей состоит в том, чтобы шнур не коснулся их ног. Для этого при приближении к ногам «удочки» нужно подпрыгнуть чтобы шнур прошел под ногами. Если ребенок наступил на шнур, он считается пойманным.

## НАЙДИ МЯЧ

Играющие встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: «Руки!»

По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед.

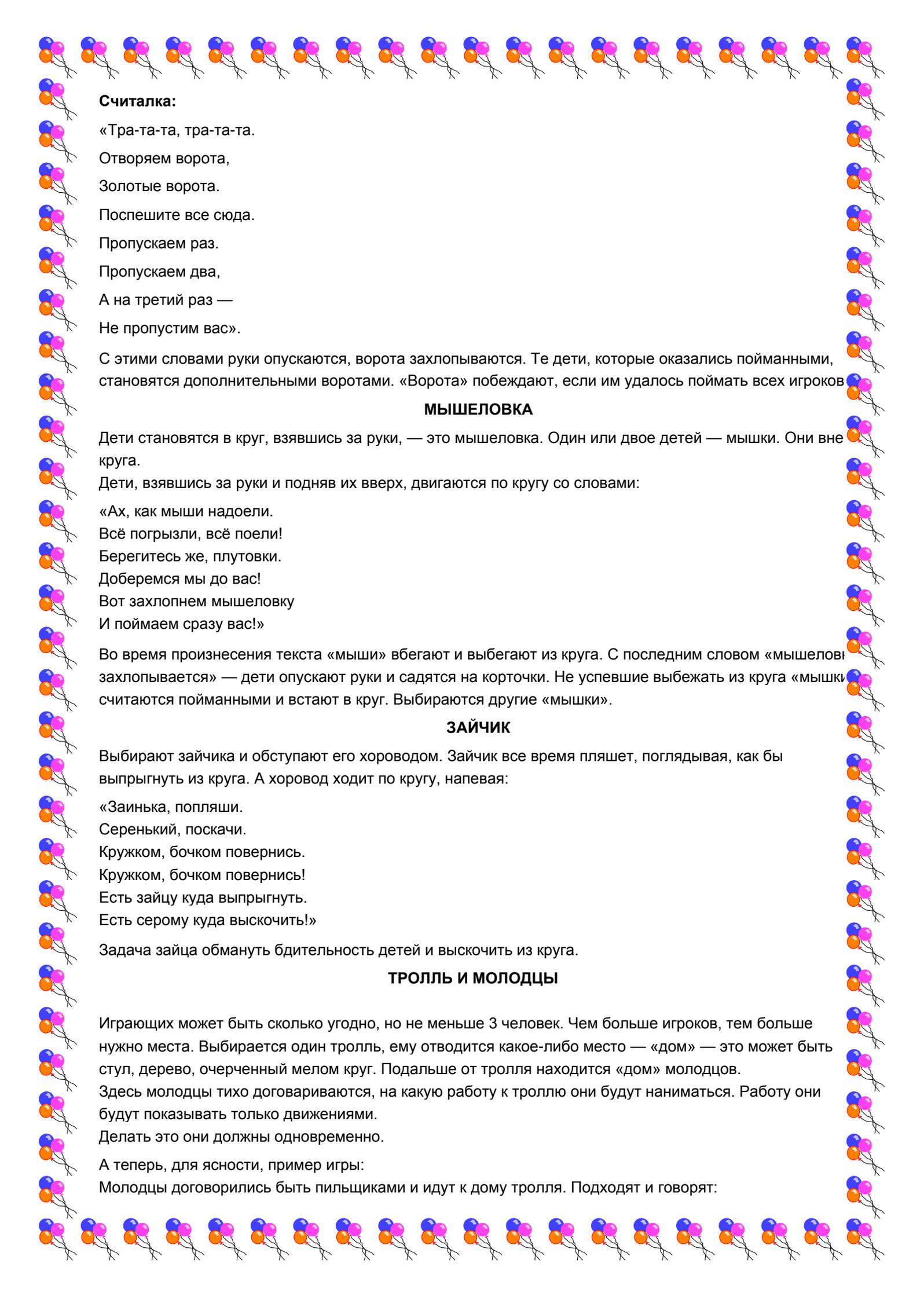
Тот, у кого оказался мяч или кто уронил мяч, становится водящим.

## ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота.

Остальные игроки берутся за руки так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят считалку, а цепочка должна быстро пройти между ними.



### **Считалка:**

«Тра-та-та, тра-та-та.

Отворяем ворота,

Золотые ворота.

Поспешите все сюда.

Пропускаем раз.

Пропускаем два,

А на третий раз —

Не пропустим вас».

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков

### **МЫШЕЛОВКА**

Дети становятся в круг, взявшись за руки, — это мышеловка. Один или двое детей — мышки. Они вне круга.

Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

«Ах, как мыши надоели.

Всё погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку

И поймаем сразу вас!»

Во время произнесения текста «мыши» вбегают и выбегают из круга. С последним словом «мышеловка захлопывается» — дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие «мышки».

### **ЗАЙЧИК**

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит по кругу, напевая:

«Заинька, попляши.

Серенький, поскачи.

Кружком, бочком повернись.

Кружком, бочком повернись!

Есть зайцу куда выпрыгнуть.

Есть серому куда выскочить!»

Задача зайца обмануть бдительность детей и выскочить из круга.

### **ТРОЛЬ И МОЛОДЦЫ**

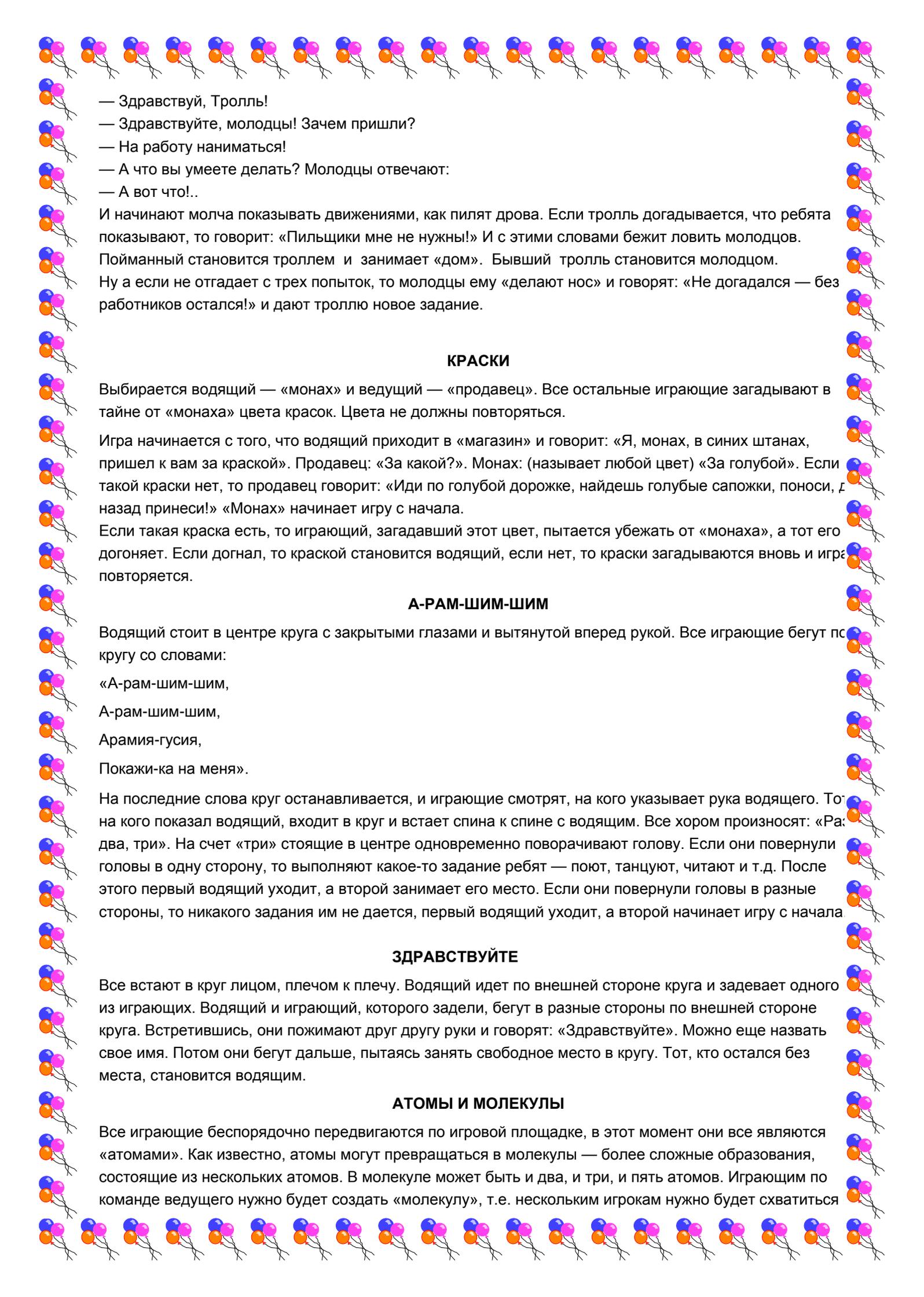
Играющих может быть сколько угодно, но не меньше 3 человек. Чем больше игроков, тем больше нужно места. Выбирается один тролль, ему отводится какое-либо место — «дом» — это может быть стул, дерево, очерченный мелом круг. Подальше от тролля находится «дом» молодцов.

Здесь молодцы тихо договариваются, на какую работу к троллю они будут наниматься. Работу они будут показывать только движениями.

Делать это они должны одновременно.

А теперь, для ясности, пример игры:

Молодцы договорились быть пильщиками и идут к дому тролля. Подходят и говорят:

- 
- Здравствуй, Тролль!  
— Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?  
— На работу наниматься!  
— А что вы умеете делать? Молодцы отвечают:  
— А вот что!..

И начинают молча показывать движениями, как пилят дрова. Если тролль догадывается, что ребята показывают, то говорит: «Пильщики мне не нужны!» И с этими словами бежит ловить молодцов. Пойманный становится троллем и занимает «дом». Бывший тролль становится молодцом. Ну а если не отгадает с трех попыток, то молодцы ему «делают нос» и говорят: «Не догадался — без работников остался!» и дают троллю новое задание.

### **КРАСКИ**

Выбирается водящий — «монах» и ведущий — «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!» «Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

### **А-РАМ-ШИМ-ШИМ**

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

«А-рам-шим-шим,  
А-рам-шим-шим,  
Арамия-гуся,  
Покажи-ка на меня».

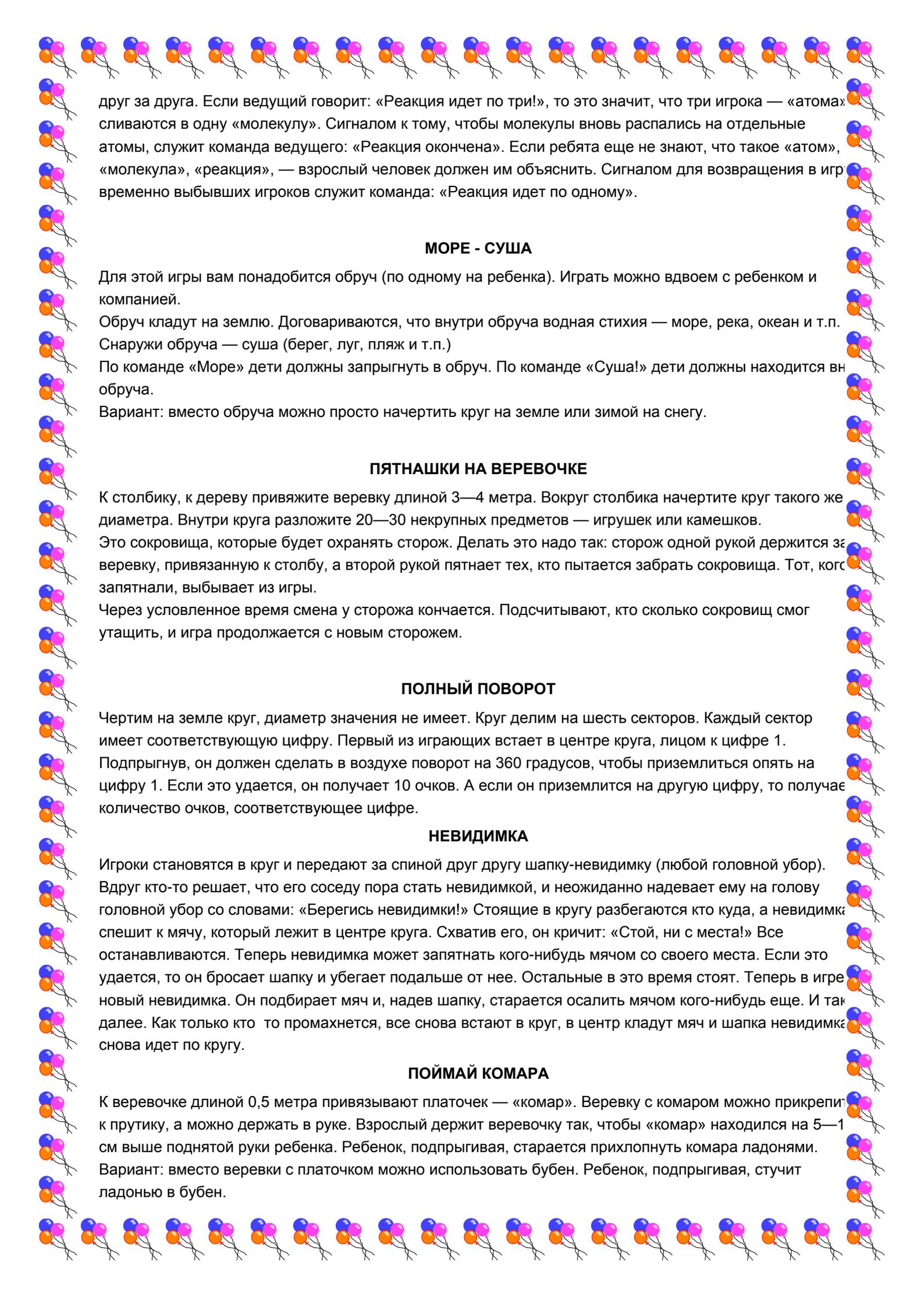
На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Ра: два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят — поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала.

### **ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

### **АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ**

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы — более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться



друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока — «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», — взрослый человек должен им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

### **МОРЕ - СУША**

Для этой игры вам понадобится обруч (по одному на ребенка). Играть можно вдвоем с ребенком и компанией.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия — море, река, океан и т.п. Снаружи обруча — суша (берег, луг, пляж и т.п.)

По команде «Море» дети должны запрыгнуть в обруч. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно просто начертить круг на земле или зимой на снегу.

### **ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ**

К столбику, к дереву привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика начертите круг такого же диаметра. Внутри круга разложите 20—30 некрупных предметов — игрушек или камешков.

Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать это надо так: сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить, и игра продолжается с новым сторожем.

### **ПОЛНЫЙ ПОВОРОТ**

Чертим на земле круг, диаметр значения не имеет. Круг делим на шесть секторов. Каждый сектор имеет соответствующую цифру. Первый из играющих встает в центре круга, лицом к цифре 1.

Подпрыгнув, он должен сделать в воздухе поворот на 360 градусов, чтобы приземлиться опять на цифру 1. Если это удастся, он получает 10 очков. А если он приземлится на другую цифру, то получает количество очков, соответствующее цифре.

### **НЕВИДИМКА**

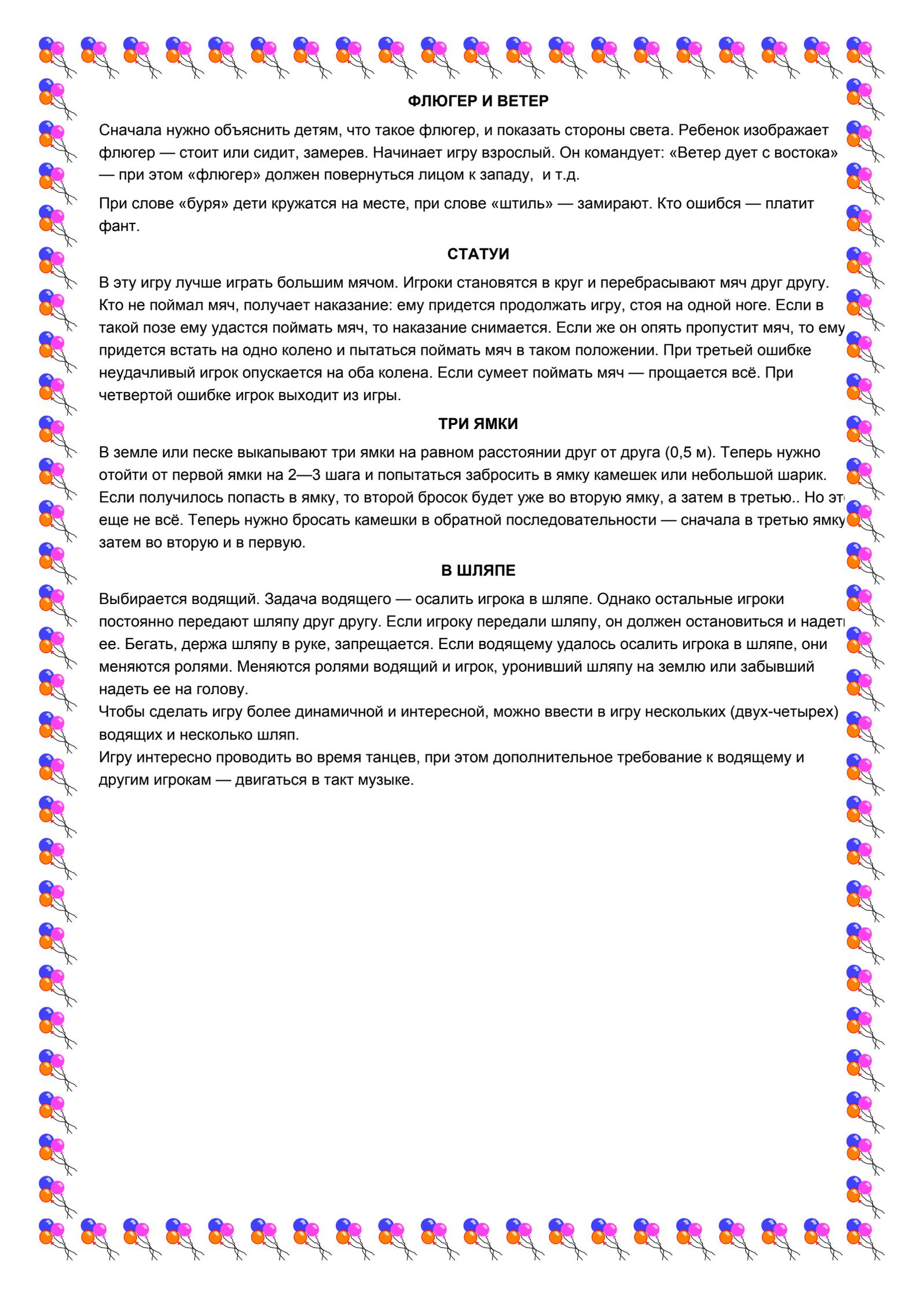
Игроки становятся в круг и передают за спиной друг другу шапку-невидимку (любой головной убор).

Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову головной убор со словами: «Берегись невидимки!» Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: «Стой, ни с места!» Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удастся, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новый невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-то промахнется, все снова встают в круг, в центр кладут мяч и шапку невидимки, снова идет по кругу.

### **ПОЙМАЙ КОМАРА**

К веревочке длиной 0,5 метра привязывают платочек — «комар». Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы «комар» находился на 5—10 см выше поднятой руки ребенка. Ребенок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями.

Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребенок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.



## ФЛЮГЕР И ВЕТЕР

Сначала нужно объяснить детям, что такое флюгер, и показать стороны света. Ребенок изображает флюгер — стоит или сидит, замерев. Начинает игру взрослый. Он командует: «Ветер дует с востока» — при этом «флюгер» должен повернуться лицом к западу, и т.д.

При слове «буря» дети кружатся на месте, при слове «штиль» — замирают. Кто ошибся — платит фант.

## СТАТУИ

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и пытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч — прощается всё. При четвертой ошибке игрок выходит из игры.

## ТРИ ЯМКИ

В земле или песке выкапывают три ямки на равном расстоянии друг от друга (0,5 м). Теперь нужно отойти от первой ямки на 2—3 шага и попытаться забросить в ямку камешек или небольшой шарик. Если получилось попасть в ямку, то второй бросок будет уже во вторую ямку, а затем в третью. Но это еще не всё. Теперь нужно бросать камешки в обратной последовательности — сначала в третью ямку затем во вторую и в первую.

## В ШЛЯПЕ

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные игроки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается. Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролями водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову.

Чтобы сделать игру более динамичной и интересной, можно ввести в игру нескольких (двух-четырех) водящих и несколько шляп.

Игру интересно проводить во время танцев, при этом дополнительное требование к водящему и другим игрокам — двигаться в такт музыке.