

Каталог игр



*Тюзина Марина Евгеньевна
учитель начальных классов
Муниципального
общеобразовательного
учреждения «Воротынская
средняя
общеобразовательная школа»
муниципальный район
«Перемышльский район»*

Гуси - гуси

- ⦿ Все игроки становятся у одной условной линии (например стены) - очень удобно, например, играть в беседках. Выбирается водящий. Он говорит:

Гуси-гуси

Команда отвечает: *Га-га-га*

Водящий: *Есть хотите?*

Команда: *Да-да-да*

Водящий: *Ну летите!*

Команда: *Нам нельзя.*

*Серый волк под горой,
Не пускает нас домой.*

Водящий: *Ну летите как хотите, только крылья берегите!*

- ⦿ После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (или к другой стене беседки). Водящий пытается поймать (не засалить, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается до тех пор, пока непойманным не останется один "гусь" - этот игрок и считается выигравшим.

Путаница

- ⦿ Дети встают вкруг и берутся за руки. Водящий отворачивается, и игроки начинают запутываться, перелезая, как только можно, друг через друга. Затем водящий должен распутать этот клубок, не размыкая круг.
- ⦿ Правила игры
 1. Дети встают вкруг и берутся за руки.
 2. Водящий отворачивается, и игроки начинают запутываться, перелезая, как только можно, друг через друга.
 3. Затем водящий должен распутать этот клубок, не размыкая круг. 15 мин

Вороны и воробьи

- Эта игра очень динамична, в ней нет победителей или побежденных, и она доставит много удовольствия детям любого возраста.
- На расстоянии 20 м друг от друга проводятся две черты, означающие границы площадки. Участники игры делятся на две равные команды и встают в центре площадки двумя шеренгами лицом друг к другу параллельно пограничным линиям. Расстояние между шеренгами около метра.
- Ведущий встает в конце шеренг точно посередине между двумя командами. Игроки слева от него – команда воронов, справа – команда воробьев. Когда ведущий называет имя одной команды, ее игроки дружно разворачиваются и бегут за линию позади себя. Задача второй команды – догнать и осалить убегающих.
- Так, если ведущий крикнет: «Вороны!», они убегают, в воробьи их догоняют и селят тех, кто не успел пересечь спасительную черту. Если он крикнет: «Воробьи!», бежать придется им, а вороны будут их саливать. Ворона или воробей, которых осалили, сразу же переходит в другую команду и начинает ловить своих уже бывших товарищей. Во время игры каждый участник может любое количество раз побывать и вороном, и воробьем, поэтому важно не запутаться, и в каждый момент точно знать, к какой команде он принадлежит в данный момент, убежать ему или догонять.
- Можно усложнить игру, называя одну и ту же команду несколько раз подряд и делая паузы после первого слога: «во...роны» или «во...робьи» - чтобы игроки не расслаблялись и были внимательными.

Кот Васька

- ⦿ Для игры выбираются «Васька-кот» и несколько «мышей». Все дети становятся в круг и берутся за руки. Мыши выходят за круг, кот идёт в середину.
- ⦿ В зависимости от содержания куплетов кот ходит по кругу, закрывает глаза, расправляет когти, показывает зубы, ходит на носках, прислушивается, не скребут ли где мыши.
- ⦿ По окончании песни заранее назначенные дети, разъединив руки в нескольких местах в кругу, образуют ворота-проходы. Кот начинает ловить мышей, пробегая в ворота, а мыши убегают от него. Игра кончается, когда кот поймает условленное число мышей, например 3-4.

Салки

- ◉ "Салки" ("Пятнашки", "Ловитки", "Ловишки", "Ляпки", "Лепки", "Клецки", "Сало" и др.)
- ◉ Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.
- ◉ Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.
- ◉ По жребию или по считалке выбирают одного водящего - "салку". Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: "Я - салка!" - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки.
- ◉ Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится "салкой" и объявляет, подняв руку вверх: "Я - салка!" Он начинает ловить играющих, а бывший "салка" убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

День и ночь

- ◉ Выбирается водящий. Он отворачивается и произносит слово: «День». В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся, хоть на головах стоят. Главное условие - нельзя оставаться на месте.
- ◉ Далее водящий произносит слово: «Ночь». И в это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).
- ◉ Самым "шиком" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть День и Ночь в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

Горелки

- ⦿ Это, можно сказать, «классика жанра». Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди. Все хором громко говорят или распевают:
- ⦿
*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо -
Птички летят.
Колокольчики звенят!
Раз, два, три - беги!!!*
- ⦿ Другой вариант:
*Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара, беги!*
- ⦿ В любом случае, при слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки.
- ⦿ Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.

Золотые ворота

- ◉ Эта игра - предшественница многих популярных забав.
- ◉ В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. «Воротики» произносят:

*Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

- ◉ После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».
- ◉ Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами»

Два мороза

- ⦿ Выбирается площадка для игры. На противоположных сторонах площадки чертятся (или выкладываются снежками) два «дома». В одном находятся все играющие, кроме двух «морозов», которые стоят посередине площадки.
- ⦿ Морозы говорят: *«Мы два брата молодые, два мороза удалые: я – Мороз Красный Нос, я – Мороз Синий Нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»*
- ⦿ Играющие хором отвечают: *«Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».*
- ⦿ После этого они перебегают в противоположный дом. Морозы настигают их, касаясь рукой. Игроки, до которых морозы коснулись рукой, останавливаются на месте до следующей перебежки. Затем, в таком же порядке совершаются и последующие перебежки.
- ⦿ Перебегающие игроки могут выручать остановленных морозами товарищей, касаясь их рукой. Вырученные убегают за черту вместе со всеми.
- ⦿ Через каждую перебежку назначаются новые морозы. Лучшими морозами признаются те, которые сумели остановить большее количество игроков. Дети, ни разу не остановленные морозами (или осаленные меньшее кол-во раз по сравнению с другими), выигрывают.

Зайцы в лесу

- Для игры выбирают зайцев и лису, остальные играющие – деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии *(или, опять же, выкладывают снежками)* – это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.
- «Деревья» встают друг от друга на расстоянии, позволяющим им взяться за руки. Лиса «живет» в норе на краю леса *(нору обозначают кружком снежками)*.
- Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом.
- Лисе по лесу мешают бежать деревья: они берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно.
- Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, выбирают новые зайцы и лиса.
- *Правило игры:* Пойманные зайцы до конца игры находятся в норе у лисы.
- В этой игре количество зайцев и лис может быть разное, в зависимости от числа играющих. Чем больше лис, тем труднее зайцам пробежать по лесу. Весь ход игры зависит от деревьев. Дети, исполняющие роль деревьев, должны внимательно наблюдать за действиями хитрой лисы и постоянно менять положение рук, перестраиваться.

Лапта

- Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см. На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон. Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит. Горожане начинают игру. Метала лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегуна, они переходят в город.
- В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей партии выступают в роли метал. Но не всегда игрокам удастся сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч. Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды.
- Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим. Правила игры. Подавалы не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Партия города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

Игры - дразнилилки

Бабка Ежка

- ◎ Бабка-ежка,
Костяная ножка,
Вышла на улицу,
Раздавила курицу.
- ◎ Бабка-ежка,
Синяя картошка,
Баба-Яга,
Костяная нога,
Печку топила, ногу сварила.
- ◎ Беззубая карга,
Тебя кошка родила,
Тебя поп крестил
И штаны спустил.

Дразнилки на имена

- Антошка-картошка, соломенная ножка,
Сам с ноготок, голова с локоток.
- Федот худ, голова с пуд,
Нос крючком, хохол клочком.
- Сережа оглянулся, пузырьком надулся,
быка,
А пузырик-то в лесок, скачет, скачет по грибок. И пятнадцать поросят,-только хвостики висят.
- Ваня, Ваня-простота
Купил лошадь без хвоста.
Сел задом наперед
И поехал в огород.
- Прокоп-укроп, медный лоб,
Сам с аршин, голова с кувшин
- Едет Ваня на быке, балалаечка в руке,
Балалаечка упала, быку ноженьку сломала.
- Федя-медя-требуха, съел корову и
- Коля, Коля, Николай
Сиди дома, не гуляй.
Чисти картошку,
Ешь понемножку.
- Вова, Вова-карапуз
Съел у бабушки арбуз.
Бабушка ругается,
Вова отпирается!
-Это, бабушка, не я!
Это-кошечка твоя.

Веселой
Вам
игры