МДОУ «ДЕТСКИЙ САД» п. ЛУГОВОЙ

Картотека

коми подвижных игр

Составила воспитатель:

Табашникова Н.Н.

Стой, олень!

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, становится на середине площадки. После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «СТОЙ, олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры:

Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!». Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Невод

Играющие, выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. «Рыба», пробравшись сквозь невод (под руками играющих, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не догнали и она спряталась за шестом, она остается «рыбой», если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

Охота на оленей

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум

сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

Ловля оленей

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три — лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого, попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать, только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

Мышь и угол.

Выбирают кота, остальные мыши. Мышки занимают пустые углы в комнате (если углов недостаточно, устраивают дополнительно с помощью стульчиков). Водящий ходит по середине комнаты и повторяет:

Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из угла в угол. А кот наблюдает за ними, занимает пустой угол. А мышь, оставшаяся без угла, становится котом.

Кто засмеется?

Все играющие берутся левой рукой за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу и вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук ручка жернова
У кого первым покажутся зубы-
Тому десять щелчков. ТЬФУ! ТЬФУ!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает, не улыбается. Кто не выдержит и первым засмеется – щелчок по лбу.

Кукушка (Кк)

С помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

К нам кукушка в огород
Залетела и поет
Эй, кукушка, не зевай
Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

В медведя

Выбирают медведя по жребию, остальные – сборщики ягод. Медведь на четвереньках в центре круга. Его накрывают шубой. Сборщики ходят по кругу, собирая ягоды и при этом поют:

Медведушка – бабушка, медведушка – бабушка
Твою чернику собираем, твою бруснику выбираем,
Хорошие ягоды себе берем, плохие ягоды выбрасываем.

Медведь сбрасывает шубу и ловит ягодников.

Вариант:

Мишка, мишка, медведь
Собираем бруснику
Мишка, мишка, медведь
Собираем голубику
Ягодки берем, медведю не даем
Было всем нам весело, медведь не смог догнать,
Пойдем опять в лес ягоды собирать.

Маленький воробышек (Ичтик пышкай).

Дети становятся в круг. В центре – маленький воробышек похаживает по кругу. Остальные водят хоровод и поют:

У маленького воробышка животик болит.
Где ты был, где летал, маленький воробышек?
У маленького воробышка головка болит
Где ты был, где летал, маленький воробышек?

Воробышек изображает движения «больного», слова можно менять.

Воробышек

По жребию выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.
- Эй, ты, птичка не зевай, кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

Слепой горань

У определенного с помощью считалки игрока платком завязывают глаза. Покрутив на месте, его спрашивают: «Горань, моя горань! Куда пойдешь: за черникой или земляникой?» Независимо от ответа, его отталкивают в какую-либо сторону. После этого он начинает искать. Поймав игрока, водящему надо отгадать имя. Во время вращения можно приговаривать приговорки:

Шапка-татарка, глаза закрыты,
Если хочешь ищи, но только не поймаешь!
Ступу поймай, пест поймай, А меня не поймай!

Игра с веревкой

Игроки обеими руками хватаются за веревку, который образует круг. Водящему в середине круга надо в удобный момент дотронутся до чьей – то руки. Игрок. Чтобы не попасться, не отпуская одной руки от веревки, отскакивает назад или отпускает руки. Кого осалят, тот становиться водящим.

Кошка, бабушка и горшки для сметаны

Из игроков выбирают «кошку», «бабушку», остальные становятся «горшками для сметаны» и садятся на корточки в круг. Бабушка отходит в сторону - уходит спать. За время ее сна «кошка» опрокидывает «горшки»- укладывает сидящих игроков. Когда бабушка просыпается и видит проделки «кошки», начинает гоняться за ней по кругу. Догоняя, ей обязательно надо поднимать опрокинутые «горшки». Если бабушка поймает «кошку», они меняются местами или выбирают новых.

Два оленя

Игроки встают в колонну друг за другом парами, держась за руки. Водящий стоит спиной к парам. Последняя пара по сигналу выбегает, чтобы обежать водящего с обеих сторон ряда и взяться за руки. Водящему надо поймать одного из них. Кто остается без пары, тот водит. Вновь образованная пара встает (позади) остальных, а последняя пара снова бежи.