**Игры-забавы для старших дошкольников**

**«Капитан»**

В данную игру можно играть с детьми старшего дошкольного возраста, как в группе, так и на улице.  
**Атрибуты для игры:**  
1. звезда капитана или пуговица со звездой  
2. коврик (берег) для игры в группе или нарисованный круг на земле для игры на улице

**Правила игры:**  
- Дети садятся на стулья или скамейку  
- Ведущий встает напротив детей  
- В центре располагается коврик (берег) или нарисованный круг  
- Дети соединяют 2 ладони (образуя лодочку), большие пальцы не соприкасаются друг с другом  
- Движение рук (лодочки) слегка покачивается вперед-назад

**Слова для игры**(произносятся хором, ритмично)  
Плывёт лодочка по речке  
А на ней сидят кузнечики.  
Закачало лодку… Ой!  
Намочило всех водой.  
Капитан впереди *(пауза)*  
Скорей на берег выходи! *(слова произносятся быстро)*  
Ведущий вместе с играющими произносит слова, обходит детей, проводит своими ладонями по ладошкам (лодочкам) детей, и не заметно перекладывает звезду капитана одному из игроков.  
После слов «Скорей на берег выходи» ребенок у кого в руках находится звезда, выбегает в центр и занимает место на берегу (встает на коврик или круг) Дети хлопают в ладоши (приветствуют капитана)  
**Ведущий:** Капитану УРА! Продолжается игра!  
Ребенок капитан становится ведущим.

***«Моряк»***

**Цель.** Развитие коммуникативных навыков, чувства доверия к группе, командная работа, ознакомление професии.

Содержание. Дети встают вокруг расстеленного на полу одеяла. Ведущий упоминает детям о том, что в море бороздят просты корабли, а на их палуби находятся храбрые моряки. И сейчас ведущий предлагает одному из детей стать этим храбрым моряком.

Один ребенок ложится на одеяло, а остальные берут одеяло, поднимают его и начинают раскачивать.

Напевая слова: ты моряк плыви-плыви, рассекая волны

Ты смотри моряк вперед весело задорно

Вот виднеется земля родина родная

Славно плавал по морям ты беды не зная

Делать это нужно согласованно. При раскачивании можно напевать спокойную песню. Примерно через минуту по команде ведущего дети прекращают раскачивание и осторожно опускают одеяло на пол.

***«Калачи»***

**Цель:** развитие внимания, координации движений, активизировать речь, не наталкиваясь друг на друга, действовать в соответствии с правилами игры.

Дети становятся в три круга. Двигаются подскоками по кругу и при этом произносят слова:

Бай-качи-качи-качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры могут меняться местами в кругах.

***«Лошадки»***

**Цель:** развитие внимания, координации движений, учить действовать после сигнала, ориентироваться в пространстве.

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

***«Бояре»***

**Цель.** Развитие ловкости, общительности.

Содержание. Две группы детей становятся рядами напротив друг друга. Берутся за руки и идут навстречу друг другу, потом назад. При этом поется такая песня:

Первые: «Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли».

Вторые: «Бояре, а зачем пришли, молодые, а зачем пришли?»

Первые: «Бояре, нам невесту выбирать, выбирать».

Вторые: «Бояре, а какая вам мила, вам мила?»

Первые: «Бояре, нам вот эта мила, нам мила» (указывают на кого-либо из противоположного ряда).

Выбранная невеста поворачивается к выбирающим спиной.

Вторые: «Бояре, она шалунья у нас».

Первые: «Бояре, а мы плеточкой ее».

Вторые: «Бояре, она плеточки боится».

Первые: «Бояре, а мы пряничком ее».

Вторые: «Бояре, у ней зубки болят».

Первые: «Бояре, а мы к доктору сведем».

Вторые: «Бояре, она доктора боится».

Так идет своеобразная торговля. Слова можно изменять, добавлять свои. Заканчивается игра так:

Первые: «Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда».

Невеста разбегается и старается разорвать ряд выбирающих, которые крепко держатся за руки. Если ее удержат, невеста переходит в ряд к выбирающим, а если нет — невеста возвращается к своим. Затем команды меняются ролями.

**«*Кубанка» (шапка казака)***

**Цель:** развитие координации движений, ловкости, быстроты реакции, ознакомление с традиционным головным убором.

Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла.

***«Трещотки»***

**Цель:** развитие памяти, речи.

Соревнуются две группы. Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу – 2 скороговорки. Каждый должен верно произнести по одной скороговорке. Если игрок не может произнести, он выбывает. Побеждает та группа, которая «переговорила» соперников. «Пришел Прокоп, кипел укроп. Ушел Прокоп, кипел укроп. Как при Прокопе кипел укроп, Так и без Прокопа кипел укроп». «В поле Поля полет просо, сорняки выносит Фрося».

***«Перетягивание»***

**Цель:** развитие силы, умения двигаться сообща; сплочение коллектива.

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

***«Горелки»***

**Цель:** развитие внимания, координации движений, учить действовать после сигнала, работа в парах, ознакомление с традиционным развлечением в честь масленицы.

Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо -

Птички летят.

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги.

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару

**«Казаки - разбойники»**

Команды заранее договариваются, на какой территории проходит игра, и не выбегают за ее пределы.

Указатели пути – стрелочки рисуют примерно каждые 20-30 метров и обязательно на каждом повороте и перекресте. При этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «Казаков» и повести их по ложному следу.

«Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет еще сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из чужого лагеря, то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути в заточение «разбойника» могут освободить друзья, осалив (поймав и дотронувшись до него) «казака». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у соперников начинают выпытывать пароль «разбойников». О способах пытки лучше также договориться «на берегу» – она не должна быть обидной, унизительной и тем более причинять боль. Чаще всего «мучают» щекоткой!

«Казаки» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники» или когда им станет известно секретное слово-пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

**«Кукушка»**

Игру начинают со среднего **возраста.** С помощью считалки выбирается ведущий, который встает в середину круга. Ему завязывают платком глаза.

Цель **игры** : развивать слуховое внимание, учить **детей** двигаться в заданном направлении, доставить детям радость.

Материалы: платок.

Ход **игры** : Дети стоят в кругу. В центре водящий с закрытыми глазами. Дети идут по кругу и поют:

К нам кукушка в огород

Прилетела и поет.

Ты кукушка не зевай

Кто кукует отгадай.

Дети останавливаются. **Воспитатель показывает на того**, кто

будет куковать. Ребенок пропевает *«Ку-ку»*. Водящий должен

угадать по голосу. Тот, чей голос узнали, становится водящим.

**«Золотые ворота»**

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила *«Золотых ворот»* следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся *«воротами»*.

Наш практикум завершается, надеюсь, сегодня педагоги смогли для себя узнать что-то новое и хорошо повести время.

Русские **народные**

**Игры хороводные**

Не пристало забывать,

Будем чаще в них играть!

**«Ручеёк»**

**Задачи:** способствовать обучению в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

**Описание:** Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.