**Проект по социально - коммуникативному развитию детей старшего дошкольного возраста на тему «Забытые игры наших предков»**

Проблема сохранения и укрепления здоровья подрастающего поколения - это одна из стратегических задач развития России. В этом контексте возникает необходимость в осмыслении подходов к организации оздоровительной деятельности в дошкольном образовательном учреждении.

Одним из важнейших средств физического воспитания детей дошкольного возраста является подвижная игра. Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка.

Одним из видов подвижных игр используемых с детьми дошкольного возраста, являются **народные подвижные игры.**

На огромное значение народных подвижных игр указывали все, кто, так или иначе, сталкивался с ними в своей научной и педагогической деятельности.

Прежде всего, необходимо обратиться к трудам Е. А. Покровского. Он один из немногих обращал внимание на такую особенность народных игр, как отражение в них истории той или иной нации. На основе анализа национальных игр он пришел к выводу, что характер народа, бесспорно, накладывает свой заметный отпечаток на многие проявления общественной и частной жизни людей.

П. Ф. Лесгафт указывал, что в национальных играх ребенок приобретает знакомство с привычками и обычаями только известной местности, семейной жизни, известной среды, его окружающей. Он считал подвижные игры ценнейшим средством всестороннего воспитания личности ребенка, развития у него нравственных качеств: честности, правдивости, выдержки, дисциплины, товарищества.

 ***Неотъемлемой частью основной общеобразовательной программы дошкольного учреждения является Региональная составляющая. Использование в работе с детьми подвижных игр народов Поволжья, позволяет решать аспекты толерантности в наших детях, что, безусловно, является актуальной и практически значимой для дошкольного образования проблемой. Помимо этого, важнейшим принципом является интеграция образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей. Использование в системе работы с детьми народных подвижных игр, позволяет педагогам, решая задачи раздела «Физическая культура» интегрировать содержание данного раздела с такими образовательными областями как «Социализация» и «Познание», «Коммуникация».***

**Таким образом**, именно в процессе организации народных подвижных игр, помимо решения задач по развитию физических качеств, совершенствованию основных видов движений и укрепления здоровья воспитанников, решаются задачи ознакомления с традициями и обычаями народов среднего Поволжья, формированию толерантного отношения к другим народностям.

Свою систему работы мы построили на основе комплексного подхода в проектной деятельности, в ней решаются задачи физического развития и укрепления здоровья воспитанников, а также сравниваются и переплетаются особенности традиций, культуры, обычаев, таких народов среднего Поволжья как мордва, татары, чуваши, русские.

 **Педагогическая и социальная значимость** данного долгосрочного проекта заключается в универсальности используемых подвижных игр, позволяющих учитывать принцип интеграции образовательных областей.

Использование метода проекта является эффективным средством в области физического, нравственно воспитания детей дошкольного возраста.

 **Новизна проекта** заключается комплексном подходе к реализации проекта. Содержание, организация и проведение народных подвижных игр среднего Поволжья рассматриваются нами в горизонтальной плоскости не как отдельные, а как взаимосвязанные, взаимодополняющие культуры, проводятся исторические и культурологические параллели, в чём и заключается нестандартный подход к анализу обозначенной проблемы. Дети учатся находить сходства и выделять отличия в народных подвижных играх, осознавать масштаб и единство народов среднего Поволжья.

**Тема проекта:** долгосрочный проект физкультурно – спортивной и

социально – познавательной направленности «Игры народов среднего Поволжья».

**Творческое название проекта:** «Игры наших бабушек»

**Возрастная категория:**4-5лет.

**Основополагающий вопрос:**Какие народные подвижные игры мы знаем?

**Дидактические цели проекта:**

1. Совершенствовать основные виды движений детей среднего дошкольного возраста посредством организации народных подвижных игр.
2. Способствовать развитию физических качеств воспитанников.
3. Способствовать сохранению и укреплению здоровья воспитанников.
4. Расширить представление детей об истории, культуре, традициях народов среднего Поволжья.
5. Формировать толерантное отношение к другим культурам и традициям в процессе реализации проекта.
6. Воспитывать гордость за свой народ, уважать ценности, традиции и культуру других народов.
7. Укрепить сотрудничество детского сада и семьи.

**Цели детей – участников проекта:**

1. Познакомиться с народными подвижными играми.
2. Найти ответ на вопрос «В чём заключается индивидуальность и уникальность подвижных игр народов среднего Поволжья?»

**Формирование проблемы:**

Понимание необходимости планирования и организации педагогического процесса на основе принципа интеграции образовательных областей и отсутствием методических материалов позволяющих комплексно решать вопросы физического и познавательного развития воспитанников.

**Этапы реализации проекта:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** | **Деятельность родителей** |
| **Ценностно-ориентированный этап** |
| Мотивация детей к проектной деятельности, раскрытие значимости и актуальности темы, формулирование проблемы, введение детей в проблемную ситуацию.Подбор и изготовление атрибутов, оборудования к подвижным играм. | Осознание и осмысление актуальности темы, мотива деятельности, формулирование проблемы, вхождение в проблемную ситуацию.Дети начинают задавать вопросы, проявляют заинтересованность. | Осознание и осмысление актуальности темы, формулирование проблемы, вхождение в проблемную ситуацию, помощь в подборке народных подвижных игр, изготовлении атрибутов к играм. |
| **Конструктивно - практический этап** |
| Подготовка и организация народных подвижных игр, мотивация воспитанников, активное привлечение родителей, как необходимый источник помощи в реализации проекта.  | Включение в проектную деятельность, участие в народных подвижных играх. Происходит тематическое наполнение «Проектной копилки». | Включение в проектную деятельность, сбор материалов по теме, выполнение практический заданий вместе с детьми. |
| **Заключительный этап** |
| Помощь в оформлении проекта, подведение детей и родителей к выводам по проблеме проекта. | Оформление результатов, предоставление продуктов деятельности, определение выводов. | Оформление результатов, предоставление продуктов деятельности, определение выводов. |
| **Презентационный этап** |
| Организация проведения презентации.  | Презентация проекта | Участие в презентации проекта |
| **Оценочно-рефлексивный этап** |
| Стимулирование детей и родителей к самоанализу и самооценке. Оценка деятельности по педагогической эффективности. Анализ «Что получилось? Если что-то не получилось, то почему?».  | Оценка себя в проекте, самооценка собственной деятельности. | Оценка себя и своего ребёнка в проекте. |

Реализуя проект, мы использовали татарские народные игры, мордовские игры, чувашские и русские народные игры.

**Эффективность проекта оценивалась по следующим показателям:**

Исходя из диагностики развития и воспитания детей среднего дошкольного возраста, выявлена динамика по основным образовательным областям, и, как наиболее показательный момент, динамика освоения детьми образовательных области «Физическая культура» и «Познание».

Выявлена положительная динамика сформированности:

* Развитие физических качеств;
* Уровень двигательной активности ребенка;
* Интерес к физическим упражнениям.
* Представление детей об истории, культуре, традициях народов среднего Поволжья.

МОРДОВСКИЕ

**НАРОДНЫЕ**

**ИГРЫ**

ТАТАРСКИЕ

**НАРОДНЫЕ**

**ИГРЫ**

##

## j0232432

НАРОДНЫЕ

**ПОДВИЖНЫЕ**

**ИГРЫ**

ЧУВАШСКИЕ

**НАРОДНЫЕ**

**ИГРЫ**

РУССКИЕ

**НАРОДНЫЕ**

**ИГРЫ**

## Тематическое планирование подвижных игр

|  |
| --- |
| Мордовские народные игры |
| «Котел» (Котелсо налксема. Котелсо налхсема)«Салки» (Варенец понгома. Варяняс повома)«Круговой» (Мячень кунсема. Топса налхсема)«Раю – раю» | Сентябрь -Октябрь |
| Татарские народные игры |
| «Продаем горшки» (Чулмак уены)«Займи место» (Буш урын)«Ловишки» (Тотыш уены)«Жмурки» (Кузбайлау уены)«Перехватчики» (Куышу уены)«Тимербай»«Угадай и догони» (Читанме, бузме)«Кто первый» («Узыш уены?) | Ноябрь – Декабрь |
| Чувашские народные игры |
| «Хищник в море» (Сёткан кайак тинэсрз)«Рыбки» (Пула)«Луна или солнце» (Уйохпа хзвель)«Кого вам?» (Тили – рам?)«Расходитесь!» (Сирелер!)«Летучая мышь» (Сяра серей) | Январь – Февраль |
| Русские народные игры |
| «Коршун»«Цепи кованые»«Вышибалы» «Молчанка»«Мячик кверху»«Гуси»«Горелки»«Мороз – красный нос»«Лиса и куры» | Март – Апрель |

**Котел *(Котелсо налксема. Котелсо налхсема)***

МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять — двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50—60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2—3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку. Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

**Салки *(Варенец понгома. Варяняс повома)***

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 - 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 - 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячомпопасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

**Круговой *(Мячень кунсема. Топса налхсема)***

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

 Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

**Раю - раю**

Для игры выбирают двух детей - ворота; остальные играющие - мать с детьми. Дети - ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

 *Раю-раю, пропускаю!*

 *А последних оставляю*

 *Сама мать пройдет*

*И детей проведет.!*

В это время играющие дети, став паровозиком за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова - пароль (например, один ребенок - щит, другой - стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и истает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

 Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«Тохси»**

На ровной площадке чертят два круга, вписанные один в другой. В центре малого круга в один ряд расставляют разноцветные аль-чики (можно заменить камешками), по одному от каждого игрока. Играющие становятся на линию внешнего круга так, чтобы она пришлась на середину ступни. Они метают биту по очереди.

Задача заключается в том, чтобы крупным альчиком-битой - тохси - выбить альчики за пределы большого круга.

Правила игры. Если альчик выкатывается за линию, игрок выигрывает. Если он промахивается, то не имеет права бить второй раз (пропускает ход).

**«Продаём горшки» *(Чулмак уены)***

 Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за тиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

*Эй, дружок, продай горшок/*

*Покупай.*

*Сколько дать тебе рублей?*

*Три отдай*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает место, а оставшийся становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. **«Займи место» *(Буш урын)***

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

*Как, сорока стрекочу,*

*Никого в дом не пущу.*

 *Как гусыня гогочу,*

*Тебя хлопну по плечу -Беги!*

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**Ловишки *(Тотыш уены)***

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

**Жмурки (Кузбайлау уены)**

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!» - и водящим становится пойманный. Ели же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться порками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

**Перехватчики *(Куышу уены)***

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

*Мы умеем быстро бегать,*

*Любим прыгать и скакать,*

*Раз, два, три, четыре, пять,*

 *Ни за что нас не поймать*

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

**Тимербай**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,*

*Дружно, весело играют.*

*В речке быстрой искупались,*

*Нашалились, наплескались,*

*Хорошенечко отмылись*

 *И красиво нарядились.*

*И ни есть, ни пить не стали,*

*В лес под вечер прибежали,*

*Друг на друга поглядели,*

*Сделали вот так!*

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

**Угадай и догони *(Читанме, бузме)***

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

**Кто первый? *(Узыш уены?)***

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной, стороне площадки, на другой - ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры. Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

**Хиник в море *(Сёткан кайак тинэсрз***

ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2 - 3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

**Рыбки *(Пула)***

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

**Луна или солнце *(Уйохпа хзвель)***

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**Кого вам? *(Тили-рам?)***

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

 Правила игры. Если бегущему удается прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

**Расходитесь! *(Сирелер!)***

 Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова *расходитесь. .*

**Летучая мышь *(Сяра серей)***

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.

 Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

##  «Коршун»

Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой - «курицей», все остальные – «цыплятами».  «Цыплята» выстраиваются  в колонну за «курицей»  по модному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».

- Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».

-Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.

- Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыплёнок» выходит из игры.

## Русская игра «Цепи кованые»

Две шеренги  детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посовещавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить  вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в  шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

## «Вышибалы»

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

**«Фанты»**

 Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите,Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите!

 После этого он ведет с участниками беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

 Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

 Ведущий ведет примерно такой разговор:

 - Что продается в булочной?

 - Хлеб.

 - Какой?

 - Мягкий.

 - А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

 - Всякий.

 - Из какой муки пекут булки?

 - Из пшеничной. И т.д.

 При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

 Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**«Мячик кверху»**

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами : «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху – игра продолжается.

 Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловит мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: «Стой!» - продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

**«Игровая»**

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

 У дядюшки Трифона

 Было семеро детей,

 Семеро сыновей:

 Они не пили, не ели,

 Друг на друга смотрели.

 Разом делали, как я!

 При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

 Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**«Кто дальше бросит?»**

 Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находятся флажок на расстоянии не менее 8-10 м от каждой команды.

 По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.

 Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**«Сосед, подними руку»**

Играющие, стоя или сидя (зависимости от уговора), образуют круг. по жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим. Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

**«Гуси»** Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

 Все дети – гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: «Га-га-га!»

 Когда вожак скажет: «И скорей бегом на пруд!» гуси бегут к пруду.

 Друг за дружкою гуськом

 Ходят гуси бережком.

 Впереди идет вожак,

 Он шагает важно так –

 Га-га-га!

 Гуси все за вожаком

 Вперевалочку, шажком.

 Шаг шагнут, другой шагну,

 Низко головы нагнут.

 Га-га-га!

 Гуси крыльями взмахнут,

 И скорей бегом на пруд!

**«Горелки»**

 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.