

МБДОУ

Ново-Брянский

детский сад

«Журавлёнок»

**ПОДВИЖНЫЕ
ИГРЫ
СЕМЕЙСКИХ**

Выполнила: воспитатель

Зеленецкая О.А.

с.Новая-Брянь

2017 год

«Поп» семейская игра

Дети ставят свои пальцы под руку водящего, протянутую ладонью вниз.

Ведущий произносит слова:

*Шёл поп через мост,
Поймал рыбу за хвост.*

Эта рыбка была Тимофеева жена.

*Она умела ворожить,
По копейке вложить.*

*Нам копейку не надо,
А вора поймать нам надо.*

На последнем слове ведущий пытается схватить рукой чей-нибудь палец.

Пойманный за пальчик ребёнок выходит из игры.



«В колдуна» семейская и казачья игра
Колдун бегают за детьми и «заколдовывают» их. Тот, до кого дотронулся рукой колдун, должен стоять не шевелясь и кричать: «Расколдуйте меня, заколдованный я». Колдун должен следить, чтобы его никто не расколдовал, и успеть заколдовать остальных. Те игроки, которых колдун ещё не заколдовал, могут расколдовать заколдованного, дотронувшись до него. Выигрывает тот, кто остался незаколдованным, или колдун, если заколдовал всех.



«Заинька»

Дети становятся в круг.

В центре – Заинька.

Начинается хоровод.

Дети двигаются то в одну сторону,

то в другую и поют:

Заинька по сеничкам гуляй, гуляй.

По новеньким разгуливай, серенький.

Заинька пытается выйти из круга,
его не пускают. Если он вырвался, то

выходит и забирает двух игроков,

которые его выпустили.

Затем выбирают нового Заиньку.



« Калечина-малечина»

Это старинная семейская игра. Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д. стараются продержать её в равновесии, пока произносят слова:

«Калечина –малечина сколько часов до вечера? Раз, два, три...десять»

*на одном пальце

*на тыльной стороне ладони

*на кончике носка ноги

*на локте



«Стеколочка»

Выбирается два водящих, один кладёт в руки стеклочку кому-нибудь из сидящих в кругу игроков и приговаривает:

*Хороню я золото,
хороню я серебро.*

*Чады, чады, девицы,
У кого чистое серебро?*

Другой водящий угадывает. Если угадает-выходит из игры первый водящий, а второй становится на его место.



«Плюшки»

Играют в догонялки. Тот, кого догнал и успел ударить водящий, становится «плюшкой». Теперь «плюшка» догоняет игроков, чтобы шлёпнуть одного из них. Выигрывает тот, кто не получил ни одной «плюшки».

