

**Сказочные игры**

## Подвижная игра «ТЕРЕМОК»

**Оборудование**: маски героев сказки.

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев **сказки**: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают сцепленные друг с другом руки и говорят слова:

**«Вот стоит теремок**

**Он не низок, не высок.**

**Как войдет в него зверек,**

**Так захлопнется замок».**

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него.

На слова воспитателя *«ХЛОП»* дети опускают сцепленные руки.

Кто попадется, перестаёт быть *«зверьком»* и встает в теремок с остальными детьми.

Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

## Подвижная игра «ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

**Оборудование**: маска волка, маски гусей.

Участники **игры** выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей:

*«Гуси-лебеди, домой!»*

Гуси отвечают: *«Старый волк под горой!»*

* *«Что он там делает?»*
* *«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет»*.
* *«Ну, бегите же домой!»*

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из **игры**.

Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила.

1. Гуси могут лететь домой,а волк ловить их только после слов: *«Ну, бегите же домой!»*
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

## Подвижная игра «КОЛОСОК»

**Оборудование**: колосок.

Считалочкой выбирают *«петушка»*. Он держит колосок.

Остальные дети – *«мышата»*. *«Мышата» «спят»*, а *«петушок»*говорит:

Эй, ленивые мышата! Хватит уже отдыхать. Только и знаете, что играть, Вы работать начинайте Колосочек отыщите.

Кто найдет-обмолотите И пирожков напеките!

Сам *«петушок»* в это время прячет колосок. После последних слов *«мышата»* просыпаются, идут искать колосок. Кто первый его найдет, тот и становится *«петушком»*.

* **Подвижная игра** *«БЫЧОК – СМОЛЯНОЙ БОЧОК»»*

**Оборудование**: 2-3 веревки, обручи по числу *«зверей»*.

Среди детей выбирают 2-3 *«соломенных бычка»*. Остальные

дети – *«звери»*, которые живут в лесу в своих *«домиках» (обручах)*. По сигналу *«соломенные бычки»* бегут к зверям и касаются их рукой. После касания звери зацепляются

за *«хвост»* бычка *(держатся за веревку)* и бегут за ним в его домик. Побеждает тот, кто поймает больше всего *«лесных жителей»*.

* **Подвижная игра «ЛИСА и ЗАЯЦ»** Оборудование: маска лисы, маски для зайцев. Дети в масках зайчиков стоят в кругу.

Ребенок в маске лисы ходит за кругом и говорит:

«Ох, растаял домик мой

Как же мне идти домой.

Надо к зайчику бежать

Его домик отобрать»

Подходит к домику одного из *«зайчиков»*,стучится:

«Тук- тук- тук….

Серый зайка, выбегай. И со мною поиграй»

*«Зайка»* и *«Лиса»*бегут наперегонки за кругом: кто первый займет домик.

Кто проиграл - тот становится *«лисой»*.

## Подвижная игра «Красная Шапочка»

Оборудование: красная шапочка.

Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре ребенок, у которого на голове красная шапочка, слегка прикрывающая глаза.Дети идут вокруг

Красной Шапочки и говорят:

«Маленькая девочка Красненькая Шапочка

К бабушке с корзинкой шла И ребяток здесь нашла.

Шапочку ты не снимай, Кто позвал тебя, узнай?»

Ребенок, на которого указывает воспитатель,зовет: *«Красная Шапочка»*

Она должна угадать, кто её позвал, назвать имя. Угаданный ребенок становится

Красной Шапочкой.

## Подвижная игра «БАРМАЛЕЙ»

Оборудование: маска Бармалея.

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя.Он подходит к детям со словами:

«Я добрейший Бармалей - Очень я люблю детей. Кто пойдет со мной гулять:

Бегать, прыгать и скакать?»

Дети отходят от Бармалея,приговаривая:

«Не хотим с тобой идти, Лучше нас ты догони!»

Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой *«домик»*. Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

## Подвижная игра «Заяц – хваста»

Считалочкой выбирают *«зайца»*. Дети образуют круг. *«Заяц»*становится посреди круга и произносит:

Я - Заяц-попрыгун!

У меня не усы – а усища, Не зубы, а зубища,

Не лапы, а лапища. Я никого не боюсь! А дети говорят:

Слушай, Заяц, не хвались, Ты беги, беги, беги!

*«Заяц»* убегает, а дети догоняют его. Кто первым

поймает *«зайца»*, тот становится ведущим. Игра повторяется снова.

Усложнение: дети передвигаются на одной ноге.

## Подвижная игра «КОТИГОРОШКО»

Оборудование: гимнастические палки.

Дети делятся на две команды: *«Змея»* и *«Котигорошко»*. Выходят двое детей –

по одному с каждой команды. Дети садятся друг напротив друга, опираясь ступнями ног о ступни соперника, держась за одну палку перед собой.

По сигналу они пытаются поднять соперника на ноги. Кому это удается – тот победитель.

После этого выходит новая пара.

## Подвижная игра «КОЛОБОК»

Дети образуют круг. Считалочкой выбирают ведущего –

«*Колобка»*. *«Колобок»*бежит по кругу и поет: Я Колобок, Колобок,

По коробу метеный,

На яйцах испеченный –

Я от бабы и от деда убежал, Я от зайца и от волка убежал,

От медведя и от лисы убежал! И от тебя убегу!

При этом он дотрагивается рукой ребенка, у которого закончил произносить слова, и убегает от нее. Ребенок ловит, а *«Колобок»* бежит по кругу и пытается занять место ребенка.

Усложнения:обоим нужно преодолеть полосу препятствий: прыгать из круга в круг, пройти по скамье, пролезть под дугой.

## Подвижная игра «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»

Оборудование: цветики-семицветики по количеству команд.

Играющие делятся на команды, чтобы в комадах было по 7

человек. Каждая команда образует свой круг вокруг сердцевинки цветка, который лежит на полу. Сердцевинки расположены в разных местах зала. У каждого играющего в руках лепесток цветка. Пока звучит музыка, дети со своими лепестками бегают врассыпную. С окончанием музыки нужно выложить цветок.

## Подвижная игра «КОЗА-ДЕРЕЗА»

Дети образуют круг, чертят вокруг себя *«избушки»*. Одного ребенка выбирают *«Козой – Дерезой»*. Она подходит к

любой *«избушки»*,прыгает туда и говорит: Я – Коза –Дереза,

Черные глаза, кривая нога, острые рога! Топну-топну ногами,

Заколю тебя рогами. Ножками затопчу, Хвостиком замету, Беги из хаты!

Дети отвечают: *«Ты, Коза, не дразни, а попробуй обгони!»*

После этих слов оба на одной ноге стараются как можно быстрее попрыгать вокруг *«хатки»*. Один скачет – справа, второй – слева.

Кто вернется первым, тот и остается там за хозяина, а кто опоздает, тот становится *«Козой – Дерезой»*.

## Игра – соревнование «РЕПКА»

Оборудование: канат.

Воспитатель объединяет детей в две команды. Дети берут в руки канат. По сигналу воспитателя начинают тянуть его в разные

стороны. Кто вытянет *«репку»*, тот и победитель.

Игру можно проводить с постепенным дополнением игроков.

Можно играть до последнего победителя (команду, которая выиграла, объединяют в две команды, продолжают состязание, пока не победит один игрок).

**Сказочные эстафеты**

## Ядро барона Мюнхгаузена

Оборудование: воздушные шары по количеству команд.

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро.

Предложите ребятам освоить этот необычный вид *«транспорта»*.

Ядром у вас будет обычный воздушный шарик,на котором сбоку написано: *«Ядро»*. Участники должны оседлать ядро, зажав его

между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они проделывают путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила *«полеты на*

*ядре»*. Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойство взрываться. Предупредите об этом ребят

Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и оплакивает погибшего «ядролетателя».

**• Эстафета «Молодильные яблочки»**

**Оборудование**: тарелочки с яблоками (мяч) по количеству команд.

У первых игроков команды в руках тарелочки с яблоками. По

сигналу, держа блюдце с яблоком двумя руками, не прижимая к себе, добежать до стойки. Оббежать ее и бегом вернуться обратно.

Передать блюдце следующему участнику и т. д. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

• **Эстафета «Кот в сапогах»**

**Оборудование**: сапоги очень большого размера, по 3 кегли для каждой команды.

Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и быстро добежать до финиша. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами.

Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути

следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный.

И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

• **Эстафета «Незнайка на воздушном шаре»**

Оборудование: 2 ведра, 2 воздушных шара, 2 обруча, игрушки по количеству участников.

Корзина - обыкновенное ведро.В него положили балласт: мячи, кубики, машинки, куклы и т. д. Количество предметов равно количеству участников команды. Первый участник берет в руку воздушный шарик, в другую - ведро. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где лежит обруч. Добежав, игрок выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть облегчает корзину. Вернувшись к команде, он отдает ведро и шарик

следующему участнику. Тот проделывает то же самое. Последний участник должен снова собрать в ведро кубики при этом громко считает предметы и называет сколько всего и вернуть их команде.

**• Эстафета «Теремок»**

**Оборудование**: карточки с цифрами, нагрудный значок героя сказки "Теремок", 2 больших обруча.

Участвуют 6 человек - по числу персонажей. А роль Теремка выполнит обруч. Ребенок берет карточку с цифрой, затем выбирает нагрудный значок героя и строятся в звенья.

Эстафету начинает "мышка", по сигналу она двигается к финишу, где лежит обруч - теремок. Добежав, продевает обруч через себя,

кладет его на место и бежит за следующим участником - "лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, взявшись за руки, и вдвоем пролезают сквозь обруч. Затем то же с Зайкой, Лисичкой и волком.Важно: рук не разрывать! Когда их окажется 6 (это Медведь, пятеро надевают обруч и удерживают его на уровне пояса.

"Медведь" берет обруч рукой и тянет вместе с участниками к старту.

**• Эстафета «Передай короб»**

**Оборудование**: рюкзаки, обручи на стойках, бревна.

У первых игроков команды на спине короб (рюкзак). По сигналу добежать до вертикально стоящего обруча, пролезть в него, перепрыгнуть через лежащее бревно, оббежать поворотную стойку. Обратно вернуться также. Передать короб следующему игроку.

Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

**• Эстафета «Баба яга»**

**Оборудование:** 2 ведра, элементы игры "Танграм"

В качестве ступы - ведро. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку. В таком положении нужно пройти до обруча взять геометрическую фигуру

вернуться к команде и передать "ступу" следующему участнику, а геометрическую фигуру положить в обруч. По окончании игры команда должна выложить фигуру по образцу.

**• Эстафета «Волшебный клубок»**

**Оборудование**: гимнастические палки и мячи по числу команд, елочки.

У первых игроков команды в руках гимнастическая палка и мячик (клубок). По сигналу игроки опускают мячик на пол и подталкивая палкой ведут клубок вокруг елочек. Обратно возвращаются бегом, передавая палку следующему игроку.

Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

• **Эстафета «Ловись золотая рыбка»**

**Оборудование**: детские удочки и рыбки на магните, обручи, ведерки.

У первых игроков команды в руках детские удочки. По сигналу игроки бегут с удочкой до обруча, в котором лежат рыбки.

Подцепляют рыбку с помощью магнита и возвращаются к командам. Опускают рыбку в ведерко и передают удочку

следующим игрокам. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

• **Эстафета «Катится, катится колобок**»

**Оборудование**: мячи – прыгуны, елочки.

У первых игроков команды в руках большие мячи - прыгуны. По сигналу игроки прокатывают мячи между елочками туда и обратно, передавая мяч следующим инокам. Игра продолжается пока все игроки не выполнят задание. Если елочка упала необходимо

остановиться, поднять елку и только после этого продолжить выполнять задание. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

• **Эстафета «Чудо - сапоги»**

**Оборудовани**е: мешок, сшитый в форме сапога

Играющие делятся на команды. У первых игроков команды

мешок. По сигналу воспитателя игроки начинают прыгать в мешке до поворотной стойки и обратно, передавая мешок следующим игрокам. Побеждает команда первая справившаяся с заданием.