ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО СКАЗКАМ

«Теремок»

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев сказки: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя. Дети поднимают руки, сцепленные друг с другом 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.

«Волк и козлята»

Выбирается волк, остальные дети - козлята. Дети - козлята прыгают по площадке, приговаривая: «Мы веселые козлята, Озорные все ребята. Не боимся никого, Кроме волка одного. (подходят к волку)

Серый волк, не зевай, Нас скорее догоняй»

На последние слова «волк» догоняет «козлят». Кого поймал (осалил), тот приседает. Игра останавливается, когда поймана большая часть ребят. Затем выбирается новый « волк»

«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.

«Бармалей»

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.

«Муха- Цокотуха»

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В центре - ребенок в шапочке Мухи- Цокотухи. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

«Муха, Муха – Цокотуха Позолоченное брюхо В гости мы к тебе идем Кого хочешь, приведем? Может пчелок полосатых? Или гусениц мохнатых? Кровопийцев - комаров? Или толстых червяков?»

Ребенок в центре (Муха - Цокотуха) выбирает. Если ребенок назвал пчелок, то дети летят по кругу и жужжат; если гусениц - идут мелкими шагами; если комариков - летят, произнося «з-з-з»; если червяков - идут по кругу, попеременно наклоняя и поднимая туловище.

После каждого показа ведущий выбирает ребенка, который, по его мнению, выполняет движения лучше всех и он становится ведущим.

«Зайцы и лиса»

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»
Волк и семеро козлят».
Волк сидит в центре круга, а козлята идут вокруг волка хороводом и поют:
Семеро, семеро, семеро козлят Весело, весело, весело стоят.
Весело Всезнайке весело Бодайке, Весело Топтушке, весело Болтушке,
Весело Дразнилке, весело Мазилке. И, конечно, очень весело Кричалке.
Ну, давайте, братцы, Прыгать и бодаться!
Волк от песен и шума просыпается и бежит ловить козлят. Козлятаразбегаются в разные стороны и прячутся.Пойманных уводит к себе в «лес».
«Водяной».
Дети становятся в круг, не берясь за руки. Водяной (ведущий) присаживается в центр круга с завязанными глазами. Дети идут друг за другом по кругу.
Водяной, водяной, Что сидишь ты под водой. Выйди хоть на чуточку, На одну минуточку. Выйди хоть на чуточку На одну минуточку. Выйди хоть на целый час Все равно не знаешь нас. Затем Водяной подходит к одному из детей и, ощупывая его руками, пытается отдать имя ребенка. Если угадал, то Водяным становится этот ребенок.
"Сказочные герои".
Правила игры: дети бегают врассыпную под музыку. На слова "Трусливый зайчик" дети присаживаются на корточки и закрывают руками голову. Опять бегают врассыпную. На слова "Хитрая лиса" дети останавливаются, ставят ручки на пояс. Опять бегают врассыпную под музыку. На слова "Сердитый волк" дети останавливаются и поднимают руки вверх, рычат. Игра повторяется несколько раз.
Лиса и куры
Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.
Баба-яга"
Один из играющих ребят - "Баба-яга". Он становится в углу комнаты. Ребята подходят к нему и дразнят:
Баба-яга - костяная нога, с печки упала, ногу сломала.
Пошла в огород, испугала народ. Побежала в баньку, испугала зайку!
"Баба-яга" начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать кого-нибудь из увертывающихся и убегающих детей. Кого "Баба-яга" поймает, с тем меняется ролями. Игра продолжается.
Тушим пожар в кошачьем доме.
Дети изображают разных героев сказки «Кошкин дом». По сигналу «Кошкин дом горит!» бегут к гимнастической стенке, влезают по очереди вверх, имитируют тушение пожара, спускаются вниз. Игру можно проводить как соревнование команд.
Голубой щенок.
Выбирается водящий - Голубой щенок. Он становится в центре круга, образованного остальными участниками. Игрок называет имя и бросает названному участнику мяч. Стоящий в середине круга Голубой щенок старается ударить по летящему мячу. Если ему это удалось, Голубым щенком становиться бросивший мяч. Если же мяч пролетает мимо, Голубой щенок

ждет, когда он упадет на землю, хватает его, кричит: «Стой!» и старается «запятнать» кого-нибудь из игроков. Если ему это удается, этот участник выбывает из игры.

Удочка кота Леопольда.

Дети располагаются на небольшом расстоянии друг от друга, образуя круг. В центре круга находится водящий - кот Леопольд. Он вращает по кругу (на уровне земли) удочку с грузом на конце (например, мешок с песком). Играющие внимательно следят за ее движением и при приближении груза подпрыгивают на месте вверх, чтобы леска не коснулась их ног. Тот, кто не успел увернуться от удочки, сам становится котом Леопольдом.

Догони Буратино.

С помощью считалочки определяется ребенок играющий роль Карабаса-Барабаса. Остальные дети выбирают роль любых других героев этой сказки А. Толстого. Карабас-Барабас старается попасть мячом в участников. Тот, в кого он попал, выбывает из игры. Последний оставшийся считается Буратино, его Карабас-Барабас догоняет уже без мяча.

Али-Баба и сорок разбойников.

С помощью счета «первый-второй» дети делятся на две группы. В первую входит сам Али-Баба и его сорок разбойников, вторую составляют «ловишки». Каждый разбойник прикрепляет к руке повязку. По сигналу «Раз, два, три, лови!» дети разбегаются по площадке. «Ловишки», как им полагается ловят разбойников, дотрагиваясь до них рукой. Игра проводится до последнего оставшегося разбойника - он признается самым ловким и достойным сокровищ Али-Бабы.

Летучий корабль.

Дошкольники делятся на две команды: «Стрелки» и «Слуги». Участники команд становятся друг против друга, между ними натянута волейбольная сетка. По сигналу участники игры перебрасывают через сетку друг другу «летучие корабли» - мячи. Бросать можно по-разному: из-за головы, двумя руками от груди. Члены другой команды должны поймать как можно больше «кораблей». Затем команды меняются местами.

Чипполино.

Дети становятся в колонну которую возглавляет Чипполино. Сказочный герой спасается от преследования - синьора Помидора. Он медленно передвигается по площадке в разных направления. Чем точнее будут следовать его движениям участники игры, тем больше шансов у Чипполино на спасение. Можно внести в игру дополнения. Например, ведущий сообщает, что начался дождь. Участники игры должны быстро спрятаться в домике кумы Тыквы (на земле разложены обручи). Когда дождик кончится, нужно снова быстро собраться в колонну в прежнем порядке.

СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Дети очень любят сказки. Читают и знают их. Многие хотят подражать сказочным героям. Если вы проведете сказочные эстафеты, у ваших детей появится такая возможность. Эти эстафеты – полуспортивные, полуигровые соревнования. В их основе – сюжет сказок. Вы можете вспомнить старые сказки, сочинить новые. Инсценировать сказочные сюжеты, спеть песни любимых сказочных героев. Ну, и конечно, на радость детям вы можете провести сказочные эстафеты. Когда вы будете их организовывать, обязательно напоминайте ребятам сюжеты сказок. Это поможет лучше понять задание и сделает его выполнение более эмоциональным. Комментируйте по-сказочному и весело ход эстафет, включайте бодрую сказочную музыку, вдохновляйте на поддержку болельщиков. Если вы не забудете об этом, у вас наверняка получится настоящий сказочно-спортивный праздник.

Конек-горбунок

По названию ясно, что каждому участнику эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка, который прекрасно описан в сказке П. П. Ершова. Для этого вам потребуется лишь

волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом положении. Но это не все. Как известно, Конек-Горбунок мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия. В этой эстафете «конькам-горбункам» также придется во время скачки преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты три табуретки. На каждую табуретку необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее, и все это быстро и не теряя при этом «горб» – мяч за спиной. Победят те «коньки-горбунки», которые окажутся более ловкими и стремительными.

Ядро барона Мюнхгаузена

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 яркой краской написано: «Ядро». Участники должны оседлать ядро, 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».

Кот в сапогах

С этим Котом знакомы все дети, поэтому суть эстафеты им будет ясна по названию. Для ее проведения вам потребуется найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и быстро добежать до финиша. Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги тяжелые и неудобные. 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. Итак, добежав до финиша и сделав на пути три поклона, участник возвращается и отдает сапоги следующему. И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

Канатоходец Тибул

В сказке Юрия Олеши «Три толстяка» смелый Тибул ходил по канату не только в цирке. Однажды он прошел по натянутой проволоке над площадью прямо над головами стреляющих в него гвардейцев. В этой эстафете канатоходцам придется намного проще: в них никто не будет стрелять, и опасность упасть с огромной высоты и разбиться им не угрожает. Канат, то есть обыкновенную веревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздастся «выстрел» – хлопок судьи, которым он предупредит о «грозной опасности». Самые ловкие «Тибулы» принесут победу своей команде.

Лиса Алиса и кот Базилио

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого «Приключения Буратино»? Они все время притворялись. Лиса притворялась, что она хромая, а кот – что он слепой. Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников. Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны. На старте команды делятся на пары. Один игрок каждой пары – лиса Алиса, другой – кот Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь таким образом на одной ноге. Участнику, изображающему кота Базилио, завязывают глаза. «Лиса» кладет свободную руку на плечи «коту», и по сигналу эта парочка

преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

Лягушка-путешественница

Помните, каким образом путешествовала в этой сказке Лягушка? Она заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей. Участникам эстафеты придется проделать почти то же самое. Два самых сильных участника берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи. В это время третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказывается, таким образом, «лягушкой-путешественницей». Теперь по сигналу все трое начинают движение вперед. Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли. Когда «утки» с «лягушкой» добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового «путешественника». И так вся команда должна оказаться на финише.

Балда и лошадь

Помните, как в сказке А. С. Пушкина Балда участвовал в почти спортивных соревнованиях? Его противниками были черти. Благодаря своей ловкости и хитрости Балда победил. В одном из заданий, которые придумывал старый черт, надо было унести лошадь. Но Балда вскочил на коня и крикнул бесенку: «Смотри, я унесу меж ног!» В нашей эстафете мы попробуем показать именно этот эпизод из сказки. Для этого все участники делятся на тройки. Двое из них будут изображать лошадь, ну а третий участник, естественно, Балду. «Лошадь» делается просто. Первый участник сгибается в поясе, а второй, тоже пригибаясь, берет первого за талию. Вот и все. Осталось «Балде» оседлать «лошадь», и можно трогать в путь. После того как Балда на лошади достигнет финиша, он должен развернуться и, «пришпоривая» своего «коня», проделать обратный путь, чтобы передать эстафету следующей тройке. Ну, а какой именно Балда, подобно пушкинскому, принесет победу команде, покажут итоги соревнования.

Змей Горыныч

Кому незнакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыныча, это несложно. Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу. Ноги участника, стоящего в середине, связывают с ногами партнеров, стоящих по бокам. Получается как бы четыре ноги в общей сложности. По сигналу «Змей Горыныч» начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты. После этой эстафеты ребята, наверное, подумают: «Хорошо, что Змеи Горынычи есть только в сказках».

Незнайка на воздушном шаре

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, который летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре? А как устроен воздушный шар, вы, наверное, тоже знаете. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт. У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро. В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т. д., количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты. Не забудьте, нам еще нужен воздушный шар, чтобы все было точно как в сказке. На эту роль великолепно подойдет воздушный шарик, он даже называется почти так же. Когда инвентарь готов, можно начинать эстафету. Первый участник берет в одну руку ведро, в другой руке у него воздушный шарик.

Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть «облегчает корзину». Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою

очередь проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. А последний участник должен снова их собрать в ведро и вернуть команде. Удачных вам полетов, и пусть они не заканчиваются так же плачевно, как в сказке Н. Носова.

Баба-Яга

Непременными атрибутами Бабы-Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы – швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро на ноге за ручку, в другой руке держит швабру. А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему. Вперед, «Бабы-Яги»!

Колобок

Если помните, в сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе. В эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро. Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой «колобок» (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, то есть отправить Колобка в пасть Лисы. Попыток ему на это дается сколько угодно.

После того как мяч-«колобок» все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог «рассказать» всю сказку, то есть пройти со своим «колобком» все препятствия.

Доктор Айболит

Что делал в сказке добрый доктор Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начинал, – ставил градусники пациентам. Вот и в нашей эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие. Их заменят обычные кегли или другие предметы, которые на них похожи. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников. По сигналу первый «Айболит» бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, то есть под мышку каждому. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону и выбывает из игры. Участник, получивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает то, что проделывал первый игрок. Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники – дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите. Эстафета заканчивается, когда останется один «Айболит», вернувшийся из «Африки», и ни одного «больного».

Золушка

Помните, как трудолюбива была Золушка? Она ни минуты не сидела без дела. Участникам этой эстафеты тоже придется потрудиться. Для этого приготовьте заранее ведро, веник и совок, а также по пять кубиков на каждую команду. Эстафета эта встречная. Необходимо разделить команду на две половины. Одна встает на линии старта, другая – на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут «Золушками», а с другой – «злыми мачехами». Как проходит эстафета? В руках у первой «Золушки» ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков – «мусор». Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, с помощью веника положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, «Золушка» передает ведро с кубиками, веник и совок «мачехе», то есть участнику команды, стоящему напротив. «Мачеха», как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения. Новой «Золушке», которой

«мачеха» передает орудия труда, вновь придется собирать мусор. И это безобразие творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

Теремок

Для начала вспомним, кто жил в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок. Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участвовать только шесть человек – по числу персонажей сказки. А роль теремка выполнит обруч. Эстафету начинает «Мышка». Участник, играющий эту роль, по сигналу двигается к финишу, где лежит обруч-«теремок». Добежав, игрок продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, то есть за «Лягушкой». Теперь они бегут к «теремку» вдвоем, обязательно взявшись за руки. Добежав, вдвоем пролезают через обруч, не разрывая при этом рук. Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым. Когда пятеро, не разжимая рук, пролезают через обруч и бегут за шестым – это оказывается «Медведь». Но они все же берут его за руку и ведут с собой к «теремку». Пять человек надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. «Медведь» в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая «Медведю». Кто разыграет сказку быстрее, тот и победил.

Волк и семеро козлят

В сказке семеро козлят были заперты дома, но Волк обманным путем проник в дом и козлят съел. Домами в этой эстафете будут две половины волейбольной площадки или два других одинаковых пространства. Одна половина – дом «козлят» одной команды, вторая – дом другой команды. В каждой команде нужно выбрать семь «козлят» и одного «Волка». «Козлята» сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится. По сигналу оба «Волка» входят в дом противоположной команды и начинают ловить «козлят». Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден). Чей «Волк» быстрее съест всех «козлят», та команда побеждает. Козлятам в этой игре-эстафете можно убегать от «Волка», но нельзя покидать дом, то есть выскакивать за пределы площадки. Итак, приятного аппетита «волкам» и удачи «козлятам»!