**Игры для детей**

В работе с детьми большое внимание следует уделять играм подвижным и малоподвижным, подражательным, музыкальным. Подвижные игры надо подбирать самые простые и доступные. Но постепенно их усложнять, вводить новые правила, требующие более точных и согласованных движений.

Подвижны игры должны постоянно сменятся малоподвижными и спокойными для того, чтобы избежать перегрузки, переутомления. Детям очень нравятся подражательные игры.Они часто носят характер какого-нибудь забавного путешествия или драматизации рассказа, стихотворения и имеют большую воспитательную ценность. Надо подбирать такие игры, которые в данное время ближе детям по содержанию, по тематике.

Следует также широко использовать игры со стихами, произносимыми коллективно, игры с пением и музыкой, игры-хороводы. Они развивают слух и чувства ритма, воспитывают интерес к музыке и пению.

**Подвижные игры**

**1. Два мороза**

На противоположенных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившиеся на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья морозы: Мороз-Красный нос и Мороз-синий нос они обращаются к играющим со словами:

Мы-два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я Мороз-Красный нос,

Я Мороз-Синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз! –

и начинают перебегать из одного города в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим про следующих перебежках. Когда «замороженных» окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Назначаются новые Морозы (из числа тех, кто не был «заморожен»), и игра начинается заново.

**2.Плетень**

Играющие разбиваются на две команды и строятся в две шеренги, одна против другой, на расстоянии 10 - 15 шагов. Руководитель показывает ребятам, как строить плетень. Для этого надо, скрестив руки перед собой, соединить свою правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Когда ребята это усвоят, обе шеренги, опустив руки, движутся навстречу друг к другу со словами:

Раз, два, три, четыре,

Мы читаем и считаем,

На луну слетать мечтаем...

Повторяя эти же слова, шеренги возвращаются обратно. Руководитель подает свисток. Ребята разбегаются, образуют один общий круг на середине площадки и весело пляшут под музыку. По второму свистку они должны вернуться на свои места, построиться в шеренги и переплести руки, образуя плетень. Выигрывает та команда, которая сумеет это сделать быстрее.

**3. Карусель**

Играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми (или левыми) руками, ходят по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом

Все бегом, бегом, бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут. По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра, -

Движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

**Малоподвижные и спокойные игры**

**1. Отгадай, чей голосок**

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий помещается внутри круга. Ему на голову надевают бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,

Повернемся вместе вдруг.

(Поворачиваются и идут в обратную сторону)

А как скажем: «скок-скок-скок»,

Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, по указанию руководителя.

Задача водящего - догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал.

**2. Делайте за мной!**

Играющие выстраиваются в круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Руководитель стоит внутри круга. Он показывает ребятам различные движения, которые они должны в точности повторять. Но есть два движения, которые повторять нельзя, вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руки на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два-три раза хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибется, выбывает из игры. Запрещённые движения надо предварительно показать и хорошенько прорепетировать те движения, которыми они заменяются. После этого игру проводят в быстром темпе. Кто ошибется, повторит запрещенное движение или неправильно его заменит, выходит из игры.

**3. Рыба, зверь, птица**

Играющие рассаживаются по сторонам комнаты. Выбирают водящего. Он проходит мимо них, повторяя три слова: «Рыба, зверь, птица…» Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, он произносит одно из этих слов, например «птица». Играющий должен немедленно назвать какую-нибудь птицу, например «ястреб». Нельзя медлить и называть тех зверей, рыб или птиц, которые уже были названы раньше. Тот, кто зазевается или ответит неверно, платит фант, а потом «выкупает» его (читает стихи, пляшет и т. п.).

**Подражательные (имитационные) игры**

**1. Угадай, что делали**

Одного из играющих – отгадчика - просят выти из комнаты. В его отсутствие ребят договариваются о том, какое действие будут изображать. Вернувшись отгадчик обращается к ним с такими словами:

Здравствуйте ребята!

Где вы бывали,

Что вы видали?

Играющие отвечают:

Что мы видели –

Не скажем,

А что делали- покажем!

И начинают изображать какое-нибудь действие, например играют на баяне, балалайке, скачут на лошади, едут на велосипеде, гребут, плавают и т.д. Отгадчик по их движениям должен определить, чем они занимались. Если он догадается, выбирают другого отгадчика, а если ошибется то должен снова удалиться, чтобы дать возможность играющим задумать другое действие

Можно провести игру и по-другому. Играющие делятся на две группы и уславливаются, кто будет загадывать, а кто отгадывать. Отгадчики уходят в соседнюю комнату. Остальные ребята уславливаются, какую профессию будут изображать. Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

Вам работники нужны?

В свою очередь, кто-либо из отгадчиков, спрашивает,

А что вы умеете делать?

В ответ на это ребята начинают изображать то, что задумали. Например, они показывают работу в столярной мастерской, причем все делают разное: один строгает, другой пилит, третий вколачивает гвозди и т.п. Изображать можно любую работу, которая знакома ребятам. Если отгадчики ответят правильно, группы меняются ролями.