**Подвижные игры:**«Кривой петух», «Сон казака», «Золотые ворота».

**Цель:** Развитие умения действовать в соответствии с текстом, ловкости, внимания.

 **«Кривой петух».**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражнение в ритмическом хороводном шаге.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: *«Кривой петух, на чём стоишь?»* (На иголочках)

*А как тебе, не колко?* (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

*Ступай в кут,*

*Там блины пекут,*

*Там блины пекут*,

*Тебе блин дадут.*

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: *- Кто там?*

*Это я, Тарас.*

Дети: — *Лови нас, не открывая глаз.*

Кого поймал, должен угадать.

**«Сон казака».**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражнение в ритмическом хороводном шаге.

**Ход игры:** Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казаку» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

*Кто с утра чертей гоняет,*

*Песни звонкие спивает,*

*Спать мешает казаку*

*И кричит «Ку-ка-ре-ку»?*

Один из стоящих в кругу кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удается, — забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

**«Золотые ворота».**

**Цель:** Активизация и развитие двигательной деятельности детей при тесной взаимосвязи с их познавательной и мыслительной деятельностью, по средствами народной игры.

**Ход игры:** Играющие берутся за руки, образуя круг.

В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх — делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры — водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

*В золотые ворота проходите господа:*

*В первый раз* — *прощается,*

*Второй* — *запрещается,*

*А на третий раз не пропустим вас!*

Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.