

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ОҚУ-АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ  
БАЛАЛАРДЫ ЕРТЕ ДАМУЫ ИНСТИТУТЫ**



**СБОРНИК СЦЕНАРИЕВ И АКТИВНОСТЕЙ**

**Астана 2025**

*Разработаны на базе Института раннего развития детей  
Министерства просвещения Республики Казахстан*

Сборник сценариев и активностей: Сборник. – Астана, 2025. – 101 стр.

В сборнике представлены адаптированные материалы о местной культуре, играх, сказках, традициях, включающие использование родного языка, традиционных предметов, костюмов, блюд и обрядов.

Сборник разработан на основе программы «Беске дейін үлгер (Успеть до пяти)» и рекомендован педагогам дошкольных организаций и родителям детей дошкольного возраста.

Сборник рассмотрен и рекомендован Научно-методическим советом Института раннего развития детей МП РК (протокол № 6 от 27 мая 2025 года).

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Формирование у детей дошкольного возраста интереса и уважения к родной культуре является важной частью воспитательно-образовательной работы. Через знакомство с национальными традициями, праздниками, сказками, музыкой и символами у детей развиваются чувство идентичности, принадлежности к сообществу, толерантность и эмоциональная устойчивость.

Данный сборник включает сценарии занятий и мероприятий, посвященных знакомству с элементами родной культуры в доступной и игровой форме. Темы адаптированы под возрастные особенности детей от 1 до 5 лет и могут использоваться как в дошкольных организациях, так и в семейном кругу. Материалы направлены на развитие речи, воображения, моторики, а также на укрепление связи между поколениями.

В сборнике предлагаются разнообразные формы активности: рассказывание и инсценировка сказок, исполнение колыбельных и народных песен, мастер-классы по традиционным ремеслам, тематические подвижные игры и творческие задания. Особое внимание уделено использованию родного языка, что способствует языковому развитию ребёнка и сохранению культурного наследия.

Сборник разработан в духе подхода «Беске дейін үлгер (Успеть до пяти)», **блок** Отношения, который подчеркивает важность связи ребенка с его культурным контекстом через повседневное взаимодействие и ролевую игру. Включение элементов культуры в образовательный процесс делает его более живым, значимым и эмоционально насыщенным для ребёнка.

## **КОЛЫБЕЛЬНАЯ** (казахская народная)

Баю-баю, беленький  
В белой колыбеленьке.  
Ты не плачь, малыш, не плачь.  
Дам я проса горсточку,  
Сахарную косточку,  
Перышки цапельки.  
Потерпи капельку.  
Баю-баю, деточка,  
Тоненькая веточка.  
В черный день и в черный час  
Будешь солнышком для нас.  
Баю-баю, беленький  
В белой колыбеленьке

Будут гости издали  
Ты барашка заколи,  
Сам отведай курдюка.  
Спи, мой беленький, пока.  
Баю-баю, беленький  
В белой колыбеленьке.  
Уложу на бочок,  
Постелю потничок,  
Принакрою тонкой  
Вышитой пеленкой.  
Наша мать с беседашкой  
Вышла по соседушкам.  
Ты не плачь, малыш, не плачь.

## **НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **Ямка**

*Цель:* развивать у детей глазомер, ловкость.

От линии, где стоят игроки. в 10, 15 и 20 шагах надо выкопать по одной ямке не очень широкой, около 20 см в диаметре. У каждого из ребят должно быть по три примерно одинаковых по размеру камешка. Необходимо забросить камешки в эти ямки, причем при попадании в ту или иную ямку начисляется и соответствующее количество очков 10, 15 и 20.

### **Перепрыгни через веревку**

*Цель:* развивать у детей ловкость, умение прыгать и перепрыгивать через веревку.

На ровной площадке очерчивается круг с радиусом, равным длине веревки. С помощью считалки выбирается водящий. Водящий, стоя в центре круга, вращает веревку — примерно на уровне колен и при этом то замедляет, то убыстряет скорость ее вращения, стараясь задеть кого-либо из играющих. Задача играющих — вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается, ему и быть водящим в следующем туре.

### **Брось дальше**

*Цель:* развивать у детей умение метать мешочки в цель.

Воспитатель делит детей на 2—3 команды по 10—12 человек в каждой. Играющие, встав на линию старта, одновременно бросают разноцветные мешочки (весом 150—250 г) как можно дальше. Следующий бросок с места,

где упал мешочек. Тот, чей мешочек после трех бросков пролетел дальше остальных, становится победителем.

### **Летит - летит**

**Цель:** развивать у детей внимание, ловкость.

Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя: «Ұшты-ұшты» (т.е. «летит-летит»). и одновременно машет руками. Все играющие повторяют его движения. Один раз. другой, третий, но вдруг водящий произносит, к примеру: «Собака!». Если кто-то, поддавшись на его уловку. опять замахал руками, придется ему нести какое-нибудь шутовское «наказание», например. рассказать стихотворение или спеть песню.

### **Платок**

**Цель:** развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.

### **Байге**

**Цель:** упражнять детей в беге, развивать двигательные навыки, ловкость.

Для игры подготавливается площадка. Расстояние от линии старта до линии финиша менее 20 м. Платочек подвешивается на стойке или крепится на протянутой вдоль линии финиша веревке. В качестве атрибутов используются предметы быта (вожжи, камча), элементы казахского национального костюма. Несколько пар детей («кони» и «наездники») встают на линии старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый ребенок — «конь» вытягивает руки вперед, второй «наездник» кладет руки на плечи «коню». По сигналу ведущего дети бегут до отмеченного места и обратно. «Наездник», прискакавший первым к финишу, должен подпрыгнуть и достать платочек, закрепленный на стойке. Он становится победителем.

### **Ремешок**

**Цель:** тренировать детей в беге.

Дети сидят широким кругом, тесно прижавшись плечами друг к другу. Водящий определяется с помощью жребия или считалки) быстрым шагом, низко опустив руку с ремешком, проходит по кругу сзади игроков и старается незаметно оставить ремешок у кого либо, за спиной. Если ему это удастся, то он, быстро обойдя круг, поднимает ремешок со словами: «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока.

Игрок вскакивает и по кругу убегает от водящего, стараясь первым снова сесть на свое место. Водящий гонится за ним, и если успевает настичь и ударить ремешком, прежде чем игрок добежит до своего места, то они меняются ролями.

Играющий заметил, как хитрый водящий оставил ремешок у него за спиной, то он: жен подхватить ремешок и догонять водящего. А не догонит — ему водить!

### **Кокпар**

**Цель:** развивать у детей силу, быстроту и ловкость. На площадке определяется линия старта и финиша. Дети делятся на несколько команд по 5 человек. Выбирается «судья», он следит за соблюдением правил, не допускает нарушения и грубости по отношению

к соперникам. Судья выстраивает участников в одну шеренгу, а в 30 или 60 шагах (как условитесь) располагает приз, допустим, мяч. Задача: сначала постараться захватить приз, а затем, передавая его друг другу в команде (вдруг кого-то задержит соперник), пробежать до финиша.

### **Кто перетянет**

**Цель:** развивать у детей силовые навыки.

Физ.инструктор делит детей на две команды, примерно равные по силам, и ставит лицом друг к другу по обе стороны черты. Затем просит детей взяться попарно за руки. После сигнала играющие начинают перетягивать соперника на свою сторону. Побеждает та команда, которая больше соперников перетянет на свою сторону.

### **Найди свое место**

**Цель:** развивать у детей внимание, быстроту реакции:

тренировать в беге. Дети с помощью считалки или жребия разбиваются на пары, затем становятся по двое, в затылок друг другу, образуя широкий круг. Расстояние между парами составляет 2—3 шага. Начинает водящий и игрок без пары. «Лишний» игрок убегает — водящий догоняет. Задача «лишнего», убегая, неожиданно встать перед любой из пар. Если это ему удастся, если водящий не успел до него дотронуться, то в роли убегающего оказывается третий в этом ряду. Теперь он уже «лишний» игрок.

### **Попади в мяч**

**Цель:** развивать у детей меткость и силу рук.

Дети делятся на две команды. Первая команда строится в линию, в затылок друг другу. Между игроками в команде расстояние примерно в два шага. Вторая команда строится точно так же, параллельно первой. Для игры необходимо столько мячей, сколько игроков в обеих командах. Задача игроков первой команды — поочередно бросать мячи вверх и немного вперед. Вторая команда также поочередно должна поразить своими мячами все «цели». Потом наоборот.

### **Ақ сүйек**

**Цель:** развивать у детей находчивость; тренировать их в беге.

Дети становятся в шеренгу. Ведущий берет «белую кость» (резиновый мячик, деревянная палка и т.п.) и поет:

Белая кость — Знак счастья ключ,  
Лети до луны,  
До белых снежных вершин.  
Находчив и счастлив тот,  
Кто тебя в миг найдет!

Дети закрывают глаза. Ведущий бросает «белую кость» за шеренгу играющих и объявляет:

Ищите кость,  
Найдете счастье скорее,  
А найдет его тот,  
Кто быстрее и ловчее!

Играющие должны найти «кость» и незаметно для остальных принести ее ведущему. Дети заметят нашедшего «кость», то они преследуют его и, коснувшись его рукой, забирают «кость» и бегут к ведущему. Чтобы быть незаметным и без препятствий донести «кость» до ведущего, дети проявляют хитрость, находчивость. Они стараются отвлечь внимание соперников, указывая на другого игрока и утверждая, что «кость» у него и т.д.

### **Сова**

**Цель:** Учить детей на ощупь определять играющего; развивать зрительную память.

С помощью считалочки выбирают водящего, выводят его на середину круга и завязывают глаза. Водящий - «Укі», т.е. «Сова», должен поймать и, не снимая повязки, обязательно опознать кого-либо из играющих. Участники игры могут меняться верхней одеждой, головными уборами прибегать к другим уловкам, чтобы сбить «Сову» с толку. При удаче «Сова» меняется с пойманным и опознанным игроком ролями.

### **Находчивый**

**Цель:** развивать у детей сообразительность.

Воспитатель делит детей на две команды, выбирает водящего. Участники команд становятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами примерно 2 метра. Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «То...»

- ..поль!» быстро, не мешкая должен закончить игрок и бросить мяч сидящему напротив: «Бе...»

- «...рёза!» сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику...

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль по соблюдению

правил за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, а также за временем. Игра должна идти 3 или 5 минут как вы условитесь.

Для усложнения игры можно ограничиться, к примеру, названиями растений, животных... Победившей объявляется команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

### **Олень**

**Цель:** развивать у детей внимание, навык счета, мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети усаживаются по кругу, скрестив ноги впереди. Водящий (выбранный по жребию) начинает пересчитывать игроков: «Первый бұғынай, второй бұғышай, третий бұғынай...»

и т.д. — до последнего. Затем он неожиданно называет какой-нибудь номер (например: «Пятый бұғынай!»). Названный быстро встает с места и, в свою очередь, называет номер, после этого быстро садится. Вызванный встает и также называет любой из номеров.

И так каждый раз: вызванный быстро встает, называет номер и быстро садится. Если кто-то, когда назовут по номер, не встанет или встанет другой игрок, то ему дается какое-либо задание (ответить на вопрос, угадать загадку, станцевать, спеть, проскакать на одной ноге и т.д.). После этого называет новый номер по своему желанию. В заключение отмечают тех, кто ни разу не ошибся.

#### *Правила*

Каждый игрок должен запомнить свой номер и не вставать до вызова. После вызова игрок садится на свое место, скрестив ноги впереди.

### **«Сақина» («Колечко»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость и быстроту реакции.

Дети стоят широким кругом, вытянув руки со сложенными вместе ладонями. Водящий (он в центре круга) с «колечком» обходит игроков, делая вид, что опускает кольцо в ладонь (вместо настоящего колечка можно использовать любой мелкий предмет). Водящий обходит круг, оставляя «кольцо» у кого-нибудь в ладонях, но ни водящий, ни тот, кому оставлено «кольцо», не должны ничем выдать себя. Когда круг обойден, и по команде водящего игрок с колечком» пытается бежать к центру круга.

По условиям игры каждый игрок в ответе за своего соседа слева и задерживает его, не давая убежать.

Однако, если обладателю «кольца» удастся беспрепятственно достичь центра круга, то его соседу придется быть водящим.

### **Теңге алу**

**Цель:** развивать у детей ловкость, тренировать в беге.

На противоположных сторонах площадки намечаются линии старта и финиша. По площадке разбрасывается большое количество «монет»

(камешков). Дети выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу воспитателя «джигиты» начинают «скачки»; передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время «скачек» джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают «монеты». Побеждает тот, кто смог во время «скачек набрать наибольшее число «монет».

#### **Правила**

«Скачки» начинаются только после сигнала (звонок колокольчика, удар в бубен, взмах платочком и др.); во время «скачек» нельзя наталкиваться друг на друга, поднимая предмет: нельзя стоять на месте.

### **Перетяни канат**

**Цель:** развивать детей силу, умение быстро реагировать на сигнал.

Воспитатель делит детей на две команды и ставит по разные стороны от проведенной между ними черты лицом друг к другу. Каждый участник команды крепко держит канат (длинное полотенце). По сигналу воспитателя: «Раз, два, три — начни!» дети стремятся перетянуть противоположную команду через линию на свою сторону. Тот, кому это удастся, выигрывает.

#### **Правила**

Игру необходимо начинать точно по сигналу и заканчивать, как только одна из команд переступила условную черту.

### **Соқыртеке (Жмурки)**

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание; упражнять в умении отгадывать игрока по прикосновениям.

Дети образуют круг и стоят, обратившись лицами в его середину. Три-четыре человека находятся в кругу, причем одному из них завязывают глаза платком или косынкой. Находящиеся в кругу игроки прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а тот должен угадать, кто его коснулся, назван фамилию или имя. Опытному завязывают глаза, и игра продолжается. Если игрок с завязанными глазами ловит одного из участников игры, находящихся в кругу, то, не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и связывает глаза пойманному.

### **Жаяу тартыс (Кто сильнее)**

**Цель:** развивать у детей силу.

Два игрока встают друг к другу спиной. На плечи необходимо повесить веревку и пропустить ее подмышками. Концы веревки связаны, а узел находится между игроками.

На счет «три!» игроки одновременно тянут друг друга, каждый в свою сторону. Сильный обязательно перетянет слабого за отметку, которую сделали на земле еще до начала игры.

## Найди предмет

**Цель:** развивать у детей внимание, умение определить, у кого находится предмет по жестам и мимике.

Выбирается водящий. Вокруг него дети образуют круг плечом к плечу так, чтобы не было просвета.

Держа руки за спиной, они передают друг другу какой-нибудь небольшой предмет — мяч, коробку, брелок и т.п.

Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Отыскав, он становится между игроками, образующими круг, а в круг идет другой игрок.

## Цыплята

**Цель:** развивать у детей внимание, ловкость.

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе — «наседка» и ее «цыплята». Выбираются считалкой три «коршуна»

Три группы «цыплят» двигаются цепочками, держась друг за друга и за «наседку», которая возглавляет цепь. «Цыплята» поют:

Мы все — смелые ребята.

Развеселые цыплята!

Нам не страшен хищный коршун.

С нами наша мать!

Мы идем с ней погулять,

При этом «наседки» делают различные повороты, ведя за собой «цыплят». Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают «коршуны». «Коршун» ловит лишь «цыплят», оторвавшихся от наседки. «Цыплята» стараются опять выстроиться в цепь.

«Наседка» защищает цыплят» только в момент нападения «коршуна», если «наседка», защищая своих «цыплят», коснется руками «коршуна», то он выходит из игры.

## Ястребы и ласточки

**Цель:** развивать детей внимание; совершенствовать навык бега.

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, ставятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут «ястребы», во втором — «ласточки». Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: «лас» - пауза «точка», или «яс...», а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

## Аламан

**Цель:** развивать ловкость, умение увертываться.

Дети становятся в затылок друг за другом, затем каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету воспитателя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить последнего в цепи игрока).

В случае успеха он становится первым в цепи, а пойманный — водящим, и игра продолжается.

### **Орамал тастау (Брось платок)**

**Цель:** развивать детей мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети делятся на две группы, обе группы становятся двумя шеренгами, одна против другой.

Затем любой из участников игры бросает одному из игроков, стоящих в противоположной шеренге, платок, полотенце или кушак и предлагает ему что-нибудь рассказать, прочитать стихотворение, спеть песню, сплясать. Выполнивший задание игрок бросает платок другому опять в противоположную шеренгу и, в свою очередь, предлагает тому что-нибудь исполнить и тд.

### **Такия тастамак**

**Цель:** развивать у детей внимание, выдержку, умение быстро реагировать на сигнал.

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тубетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея» («Такия тастамаю»). После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тубетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью.

И тебе придется начать игру». Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тубетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тубетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего

и надевает ему на голову тубетейку. Если играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тубетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его.

Так они обегают один круг.

#### **Правила**

Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тубетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

### **Охотники**

**Цель:** развивать у детей двигательные навыки, ловкость, быстроту реакции.

Воспитатель делит детей на две группы «охотники» и «волки». «Волки» находятся внутри не очень большого круга (примерно 4 метра в диаметре). «Охотники» - за его пределами.

По команде «Охотники!», не сходя со своих мест, поочередно начинают «обстрел» находящихся в кругу «волков» волейбольными мячами. «Волки» увертываются, нагибаются, могут ловить мячи. За каждое попадание «охотники» получают одно очко. А если кто-то из «волков» поймал мяч, то набранные «охотниками» очки «сгорают». После проведения бросков — а их столько, сколько мячей, — «охотники» и «волки» меняются ролями. Побеждает группа, набравшая большее количество очков.

### **Волшебная палка**

**Цель:** развивать у детей смекалку, ловкость.

Играют дети младшего и среднего возраста (до 40 человек). Для игры требуется палка длиной 1 м.

Чертится круг диаметром 4—5 м. Игроки становятся по линии круга и получают порядковые номера. Внутри большого круга чертится круг диаметром 2—3 м. Водящий (по жребию) втыкает в снег палку. Для охраны палки назначается «сторож», который становится в маленький круг. Водящий, находясь вне кругов, называет номер игрока по своему усмотрению. Вызванный должен, отвлекая «сторожа» движениями, схватить палку. «Сторож» же старается поймать его в маленьком кругу или осалить. Если игрок захватит палку, он зарабатывает очко и возвращается на место. Если же его поймает «сторож», то они меняются ролями. Водящий может вызвать игрока дважды. Победителями считаются те, кто больше заработает очков.

#### *Правила*

1. Водящий произносит номера четко и громко.
2. Палка считается захваченной, если игрок вынес ее из маленького круга и не был осален «сторожем».

### **Угадай имя**

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание, творческие способности.

Дети стоят в кругу, в середину круга выводят водящего, завязывают ему платком глаза и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться — где и сидит.

Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит: «Дауыста, атышды айтам» т.е. «Поддай голос, я угадаю твое имя»). Игрок, на которого пал выбор, подает голос, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал. Если водящий угадывает, чей это был голос, — то меняется с этим игроком ролями. Если же нет — он обязан понести шутовское «наказание»: рассказать стихотворение, спеть или станцевать и т.п.

### **Қара сиыр (Черная корова)**

**Цель:** учить детей четко соблюдать правила игры; развивать ловкость.

Дети образуют тесный круг и закрывают глаза. По указанию воспитателя один из токов должен выйти из круга и спрятаться, положив возле себя предмет. Задача играющих — найти спрятанный предмет. Когда предмет находят, то об этом громко объявляют, и все собираются вокруг находки. Владелец защищает свой предмет, а все остальные стараются обманным путем захватить его. Тот, кому это удается, становится водящим, т.е. идет прятать предмет, а все остальные опять образуют тесный круг и закрывают глаза. Игра начинается сначала.

### **Түйілген орамал (Платок с узелком)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, тренировать в беге.

Дети становятся в круг. Игру начинает водящий. Находясь в кругу, он бросает платок любому игроку и сам же бросается в погоню за ним. Получив платок, игрок должен быстро передать его другому игроку, но так, чтобы платок не поймал водящий. Игроки все время перебрасывают платок друг другу. Упустивший платок становится водящим. Водящий, поймав платок, может сам назначить нового водящего. По окончании игры отмечаются лучшие игроки, которые ни разу не упустили платок.

#### *Правила*

1. Игроки передают платок только сверху. Нарушивший это правило меняется ролью с водящим.
2. При передаче платка игроки не должны выходить из круга, поэтому его лучше обозначить.
3. Платок можно и перекидывать. Если водящий поймает платок, то на его место идет тот, кто его бросил.

### **Итеріспек (Вытолкни из круга)**

**Цель:** развивать у детей умение передвигаться, прыгая на одной ноге, быстроту, ловкость.

Чертится большой круг. Дети, прыгая на одной ноге, выталкивают друг друга из круга. Касание земли второй ногой засчитывается как поражение.

### **Қасқырды қақпанға түсіру (Ловля волка)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, умение быстро реагировать на сигнал.

Дети делятся на две команды («волков» и «охотников»). «Охотники», образуют круг (капан), а «волки» ходят свободно. «Охотники» идут по кругу, приговаривая: «Быстро, быстро встанем в круг, капкан поставим для волков!», и останавливаются, подняв руки. «Волки» свободно ходят и в кругу, и за кругом. Когда в «капкане» становится много «волков», по сигнал' он закрывается (дети приседают). Пойманных волков, оставшихся в кругу, отводят в сторону (в клетку). Игра повторяется до трех раз. Охотники подсчитывают пойманную добычу. Затем группы играющих меняются ролями, и игра продолжается. Выигрывает команда, которая оказалась с более богатой добычей.

## Кто ударил?

**Цель:** развивать у детей внимание, умение отгадывать участника игры по прикосновениям.

Выбирается ребенок — «водящий» и становится спиной к игрокам. Он прикладывает правую ладонь к щеке, а левую руку ладонью наружу прижимает к правому боку — чуть ниже плеча. Участники, которые стоят за спиной водящего, начинают поочередно хлопать его по открытой ладони. Водящий должен поскорее угадать — кто его ударил.

## Бес тас (Пять камешков)

**Цель:** развивать у детей внимание и ловкость.

Для игры подбирается пять небольших и примерно равных по величине камешков. Участник подкидывает их вверх и пробует поймать в ладони обеих рук. Если получилось, задача усложняется. Надо вновь подбросить камешки и, прежде чем поймать их, хлопнуть перед собой и за спиной в ладоши. Один-два камешка упало? Ничего, еще будет возможность подобрать их.

Теперь же, подкинув оставшиеся камешки, надо постараться поймать их — уже тыльной стороной ладоней.

Опять несколько камешков упало? Что ж, настало время самого сложного этапа: подбросить имеющиеся в руках камешки, а пока они летят, подобрать с земли ранее упавшие. И, наконец, пятый этап снова легкий, — он повторяет первый: имеющиеся в руках камешки надо подбросить и поймать на ладони.

Побеждает тот, у кого после пяти таких испытаний в руках больше камешков.

## Асыкгар

**Цель:** развивать у детей внимание, меткость.

Для игры отводится специальное место — ровная, утрамбованная площадка. Чертится круг диаметром 80—90 см. Асыки располагаются в центре круга. Число участников должно быть небольшим, примерно, 5—7 человек.

Играющие, стоя на краю круга, по очереди бросают асыки и стараются выбить те, что находятся в центре круга. Тот ребенок, который выбьет асыки из круга, выигрывает.

*Правила*

*Вариант 1.*

Каждый играющий бросает асыки только определенное количество раз (по договоренности). Когда он заканчивает игру, асыки вновь устанавливаются в кругу, и игру продолжает другой ребенок.

*Вариант 2.*

Играющие договариваются, кто начнет игру, кто продолжит (можно посчитаться). Играющий делает первый бросок и в зависимости от количества выбитых асыков из круга он имеет право на столько же бросков. Например, выбил с первого удара два асыка, значит, еще можно бросить два раза, а если

промахнулся — выбывает из игры. Его сменяет другой ребенок. Когда все играющие закончат игру, подводятся итоги и отмечается, кто именно выбил асыки из круга, или кто больше выбил.

### **Кетгі, кетгі орамал (Быстрый платок)**

**Цель:** развивать у детей внимание, творческие способности.

Играющие садятся кругом и тесно прижимаются плечами друг к другу, а ноги вытягивают и слегка сгибают в коленях. За кругом остается только водящий. Дети быстро передают платок друг другу под коленями со словами: «Вон бежит платок, вон бежит платок!».

Задача же водящего — понять, у кого находится платок-невидимка, и назвать имя игрока. Но это совсем не просто! Ведь все сидящие в круге повторяют одно и то же движение — как будто передают платок.

Но вот водящий замечает, что замешкался один из игроков, допустим, Марат, и краешек платка мелькнул в его руке. Водящий должен крикнуть: «Марат!». Пойманный меняется ролями с водящим. Если же произошла ошибка, и платок оказывается у другого игрока, то водящий должен искупить свою вину перед незаслуженно «пострадавшим» Маратом спеть при всех песню или прочитать стихотворение.

### **Сбей шапку**

**Цель:** развивать у детей зрительную память.

Для игры лучше всего подойдет «шапка», сделанная из газеты. Еще потребуется колышек (стойка) высотой около 1 м. ремень платок

Колышек надо установить на полу или вбить в землю на расстоянии примерно 20 шагов от старта, а шапку надеть на колышек.

Игроку завязывают глаза, вручают ремень и отпускают со старта. Он должен. Надеясь лишь на свою зрительную память. добраться до колышка и сбить ремнем шапку.

Разрешается сделать три раза. Состязание крайне трудное. поэтому будет справедливо, если его победителю) вручат какой-либо приз.

### **Козы (Ягненочек)**

**Цель:** развивать у детей слуховую память.

Дети делятся на две группы («ягнята») и садятся друг против друга. Выбираются двое ведущих («чабаны»). Ведущий первой группы подходит к ведущему второй группы и говорит: «Быстро шел, тихо шел, одного ягненочка выпросить пришел». Второй ведущий

(«чабан») отвечает: «Выбирай». Первый ведущий выбирает кого-то из ребят, закрывает ему глаза. Ребенок из противоположной группы должен произнести: «бе-э-э». Если ребенок с закрытыми глазами узнал по голосу, кто кричал, то забирает ребенка, подавшего голос,

к себе в команду, если не узнает, то проигрывает и сам переходит в команду противника. Дальше игру продолжает ведущий второй группы. Он

дает аналогичное задание (узнать по голосу), и игра продолжается. Побеждает та команда, в которой к концу игры становится больше игроков.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### Мы веселые ребята

**Цель:** развивать ловкость, увертливость; совершенствовать умение соблюдать правила игры.

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта – это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:

Мы веселые ребята, любим бегать и скакать

Ну, попробуй нас догнать.

1,2,3 – лови!

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их. Тот, кого ловишка успеет задеть до черты, считается пойманными и отходят в сторону, пропуская одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой ловишка.

### Хитрая лиса

**Цель:** развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила:

Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

### Перебежки

**Цель:** развитие выносливости детей, тренировка дыхательной системы (чем медленнее бег, тем лучше), тренировка мышечно-суставного аппарата.

На расстоянии в 40-50 м. друг от друга чертятся две линии (или выбираются два дерева/столба). Игроки начинают бег в среднем темпе от одной линии (дерева). Добежав до другой линии, игроки разворачиваются и бегут обратно до первой линии. Так бегают от линии до линии до тех пор, пока не останется самый выносливый игрок - он и является победителем. Постепенно из игры будут выбывать самые слабые участники.

### **Не оставайся на полу**

**Цель:** учить детей бегать по залу враспынную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки, полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Выбирается ловишка, который бегаёт по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт: «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся ловишка, отходят в условленное место.

**Варианты:** выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

### **Гуси-лебеди**

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятели. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: гуси, гуси!

Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га.

Пастух: есть хотите!

Гуси: да, да, да!

Пастух: так летите же домой.

Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съест нас хочет.

Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

### **Бездомный заяц**

**Цель:** учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он

может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убежать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

Варианты: дети образуют круг, взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы. Дети стоят в кругах, нарисованных на земле. По сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.

### **Лягушки на болоте**

**Цель:** развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

### **Хвостики**

**Цель:** учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

### **Сделай фигуру**

**Цель:** учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную позу.

По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

Варианты: можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех, кто каждый раз придумывает новые фигуры.

### **Удочка**

**Цель:** учить детей подпрыгивать на двух ногах, стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

Дети стоят по кругу, в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга, делается пауза, и подсчитываются пойманные

### **Быстро возьми**

**Цель:** учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки, которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется.

### **Совушка**

**Цель:** учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять **неподвижную позу**. Развивать равновесие.

Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят **неподвижно**. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. через 15-20 сек. снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

### **Охотники и зайцы**

**Цель:** учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч, стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на правой, на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

Варианты: охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет, они просто увёртываются от мяча.

### Караси и щука

**Цель:** учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

Варианты: караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

### Платок с узелком

Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала «Стоп» выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику. Как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

### Снежная королева

**Цель:** развитие выдержки, внимания, быстроты и ловкости.

Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. Дети проговаривают стихотворение:

Ты - **Королева льда и снега,**

Твоё платье цвета неба.

Холод, стужа, вьюги -

Это твои слуги.

Но в душе ты нежная.

**Королева Снежная.**

По окончании стихотворения дети разбегаются по площадке, а **Снежная королева** старается их догнать и запятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.

Правила и условия игры:

- Если задела **снежная королева** игрок замирает и не двигается.
- Замерзшего игрока можно отогреть, прикоснувшись к нему.

## Два мороза

**Цель:** развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. **Играющие** располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это **Мороз Красный Нос** и **Мороз Синий Нос**. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба **Мороза** говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - **Мороз Красный Нос**. Я - **Мороз Синий Нос**. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все **играющие** отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а **Морозы** стараются их заморозить, т. е. коснуться рукой. **Замороженные** останавливаются там, где их захватил мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных. «**Замороженных**» подсчитывают, после они присоединяются к **играющим**.

Правила: **Играющие** могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше, и кто останется в доме, считаются **замороженными**. Тот, кого коснулся **Мороз**, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

## Вызов по имени

Дети стоят в кругу. Взрослый стоит в центре и держит в руках большой лёгкий мяч. Он называет имя ребёнка и бросает мяч вверх, в центр круга. «Раз, два, три – Дима, мяч лови!» Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей.

Правило. Бросать мяч нужно не слишком высоко и в направлении ребёнка, имя которого называют.

Усложнение. Дети не стоят на месте, а ходят или бегают по площадке.

## Мышеловка

**Цель:** учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Игроки делятся на две неравные группы, меньшая группа образует круг – мышеловку, остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки идут по кругу и говорят:

«Ах, как мыши надоели,  
Развелось их просто страсть.  
Всё погрызли, всё поели,  
Всюду лезут - вот напасть.  
Берегитесь же плутовки,  
Доберёмся мы до вас.  
Вот поставим мышеловки,

Переловим всех зараз!»

По окончании слов, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «хлоп!» дети, стоявшие в кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными, они становятся в круг.

### **Чье звено скорее соберется?**

**Цель:** учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами, находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

Варианты: воспитатель даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

### **Светофор**

**Цель:** развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

Игровое правило:

На светофоре - красный свет!

Опасен путь - прохода нет!

А если желтый свет горит,

Он «приготовься» говорит.

Зеленый вспыхнул впереди

Свободен путь - переходи.

В игре все дети - «пешеходы». Когда на «светофоре» желтый свет, то все игроки выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению.

Если «зажигается» зеленый, то можно ходить, бегать; при красном свете – все замирают. Кто ошибся – выбывает из игры.

### **Чучело**

Дети стоят по кругу – это «огород», в центре круга ребенок в шляпе – «Чучело». Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и говорят: В огороде чучело шляпу нахлобучило, Рукавами машет, и как будто пляшет. Надоело

чучелу целый день стоять, захотело чучело с нами поплясать (поиграть). Если «Чучело» говорят поплясать, то показывает танцевальные движения, все повторяют. Если поиграть дети разбегаются, а «Чучело» старается их догнать. Выбирается новый водящий и игра повторяется.

### **Скворечники**

**Цель:** развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и умение действовать по сигналу. Упражнять детей в беге.

Играющие чертят круги в разных местах площадки – «скворечники» – одна пара скворцов в нем. Число скворечников = половине числа играющих. Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу воспитателя «скворцы прилетели» они бегут в «скворечники». Дети оставшиеся без скворечника считаются проигравшими. Продолжительность игры 5-7 минут.

### **Не зевай, быстро пару выбирай!**

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары; упражнять в беге, распознавании цветов; развивать инициативу, сообразительность.

Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты:

Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

### **Морские сети**

Часть детей образуют невод, взявшись за руки в хороводе. Остальные дети – рыбки. Дети в хороводе, подняв руки, говорят слова:

Рыбки плавают в водице,

Рыбкам весело играть.

Рыбки, рыбки, озорницы!

Мы мечтаем вас поймать!

Дети-рыбки бегают в круг и из круга. На последние слова руки опускаются. Пойманные рыбки садятся. Игра продолжается, пока не будут пойманы все рыбки.

### **Пятнашки**

**Цель:** развивать быстроту реакции на сигнал; упражнять в беге с увёртыванием и в ловле.

Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки.

После сигнала воспитателя: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого –нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих.

При повторении игры выбирается новый пятнашка.

Если пятнашка в течение 30-40 секунд не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего.

### **Карусель**

**Цель:** развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

Правила: занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

### **«Подбери цвет»**

Задачи: создавать условия для самоутверждения ребенка в группе детей и взрослых; расширять запас слов — антонимов и учить их использовать в определенных ситуациях.

Подготовительная работа. Педагог читает детям стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо». Затем раздает детям карточки 2-х цветов: белого и черного и предлагает подобрать цвет карточки для слова «хорошо» (белый цвет) и для слова «плохо» (черный цвет).

Педагог называет слова, а дети подбирают и показывают нужный цвет для слов-антонимов.

Добро — зло

горе — радость  
хорошо — плохо  
трудолюбие – лень  
жадность – щедрость  
трусость – храбрость  
любовь – ненависть  
грубость – вежливость  
мир – война  
темнота – свет  
дружба – вражда  
грязь — чистота и т. д.

### **«Помоги дедушке и бабушке»**

Задачи: воспитывать у детей трудолюбие, желание помочь, милосердие, сострадание.

Предварительная работа. Педагог напоминает детям, что в семье дети должны проявлять заботу о бабушках и дедушках, которые в свое время заботились и заботятся о своих внуках. Тогда через много лет вы получите те отношения, к которым стремились. Ваши внуки станут интересоваться вашим здоровьем, настроением, будут заботиться о вас.

Игра. На столе в беспорядке сложены газеты, книги, очки «упали» на пол. Рядом, возле стула, стоит корзина. Вокруг нее разбросаны клубки шерсти, возле стула лежит «упавший» бабушкин платок.

Вызываются двое детей. Кто быстрее окажет помощь? Один ребенок помогает навести порядок на столе для дедушки. Укладывает стопкой книги, отдельно кладет стопкой газеты, поднимает с полу очки. А другой, собирает в корзину клубки, поднимает и вешает на стул бабушкин платок.

### **«Садовники и цветы»**

Группа делится на две подгруппы, и воспитатель объясняет правила игры: «Если цветы, которые стоят в вашей группе, долго не поливать водой-они завянут. Но сегодня мы сами отправимся в необыкновенный сад, где растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и вежливых слов. Пусть одна подгруппа будет цветами, которые завяли, а другая-садовниками, которых вызвали на помощь увядающим цветам. Садовники должны ходить по саду и обращаться к каждому цветку с вежливыми словами и тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться. Потом мы поменяемся ролями.

### **«Только хорошее»**

Педагог с мячом стоит перед детьми, стоящими в ряд, а затем каждому из них бросает мяч. Дети ловят мяч только тогда, когда произносится какое-либо хорошее качества (правдивость, доброта, аккуратность). В этом случае они делают шаг в сторону педагога. Если дети случайно поймают «плохое качество»

(жадность, злость, они делают шаг назад. Побеждает тот, кто первым дойдет до педагога.

### **«Копилка добрых дел»**

Вырежьте из цветной бумаги кружочки или сердечки. В конце каждого дня предложите ребёнку положить в «копилку» столько кружочков, сколько добрых дел он сегодня совершил. Если малыш затрудняется, помогите ему найти это доброе дело даже в малейших положительных поступках. Такая игра будет стимулом у крохи совершать что-то хорошее.

### **«Добро — зло»**

Цель: учить детей различать добрые и злые поступки. Воспитывать мирность, дружелюбие, взаимопомощь и согласие.

Игровые действия: дети становятся перед взрослым. Взрослый по очереди называет детям любые слова, обозначающие какие-либо поступки, действия. Если слово обозначает добро, добрые дела, то дети хлопают в ладоши. Если это слово – зло, дети грозят пальцем и топают ногами.

Водящим можно выбирать детей.

## *ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЙ НА ФОРМИРОВАНИЕ ДРУЖЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ В КОЛЛЕКТИВЕ*

### **«Помощь друга»**

Цель игры: воспитывать внимание, доброжелательность, готовность прийти на помощь другу.

Дети встают в круг лицом к его центру и складывают руки за спиной.

Воспитатель касается руки одного из детей «перышком мечты» (это может быть любое птичье перышко). Ребенок, которого коснулись, рассказывает о своей мечте. Педагог просит остальных участников подумать и рассказать, как можно помочь осуществить эту мечту.

### **«Палочка – выручалочка»**

Цель игры: воспитывать внимание, доброжелательность, готовность прийти.

Все встают в круг и по очереди описывают ситуацию, когда им была нужна помощь, например: было плохое настроение, болел зуб, кто-то обидел. После высказывания участника педагог, держа в руке «волшебную палочку», говорит:

«Палочка – выручалочка, помогай! Друга из беды выручай».

Ребенок, который знает, как помочь другу, поднимает руку, и педагог передает ему палочку. Участник, получивший палочку, прикасается ею к ребенку и предлагает свой вариант помощи.

В случае возникновения затруднения педагог прикасается палочкой к ребенку и рассказывает, как ему нужно помочь.

### **«Скажи хорошее о друге»**

*Цель игры:* воспитывать умение находить хорошее в каждом человеке.

По желанию выбирается ребенок, его сажают в круг, и каждый говорит о том, что ему нравится в этом ребенке. Воспитатель обращает внимание детей на то, чтобы они не повторялись, дает образец. В своих высказываниях дети отмечают внешние и внутренние достоинства ребенка, приводят примеры любых жизненных ситуаций.

### **«Найди друга»**

*Цель игры:* воспитывать дружеские отношения, развивать внимание, память.

Детей делят на две группы, одной из которых завязывают глаза и дают возможность походить по помещению. Им предлагают подойти и узнать друг друга. Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

### **«Секрет»**

*Цель игры:* развивать коммуникабельность, умение находить общий язык со сверстниками.

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, часики), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, развешиваемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет. Воспитатель следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

### **«Комплименты»**

*Цель игры:* воспитывать дружеские отношения, умение находить хорошее в каждом человеке.

Участники сидят в кругу, один ребенок сидит в центре. Ему дети делают комплименты, выделяя положительные качества характера, способности, привлекательные черты внешнего вида.

### **«Волшебная труба»**

*Цель игры:* формировать способность увидеть хорошее в каждом члене группы.

Воспитатель показывает детям «волшебную трубу» и объясняет детям, что когда смотришь в нее на кого-то, то видишь только хорошее, что в нем есть. Сначала воспитатель смотрит в нее и дает детям образец, называя положительные качества ребенка. Затем в трубу смотрят дети. Каждый раз в трубу смотрят один - три ребенка, которые рассматривают в нее не более одно – двух сверстников.

### **«Клеевой дождик»**

*Цель игры:* формировать сплоченность коллектива.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия:

- подняться и сойти со стула;
- проползти под столом;
- обогнуть «широкое озеро»;
- пробраться через «дремучий лес»;
- прятаться от «диких животных».

На протяжении всего упражнения дети не должны отцепляться своего партнера.

### **«Паровозик»**

*Цель игры:* формировать согласованность, единения в коллективе.

Воспитатель высказывает детям свое желание – чтобы дети ее группы были дружными, добрыми, честными. Предлагает поиграть в паровозик, в котором «вагончики» держат друг друга за локти. Паровоз едет в разном темпе, ритме, с препятствиями. Дети могут петь ритмичную песню. Условие не размыкать руки, действовать как единый состав.

### **«Цветик-семицветик»**

*Цель игры:* развивать умение делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.

*Оборудование:* искусственный цветок с вынимающимися лепестками, красные и желтые фишки.

Воспитатель использует разные варианты игры.

-Каждый из детей, сорвав лепесток, может задумать одно заветное желание. Рассказать о нем можно только тогда, когда лепесток облетит весь свет. По очереди дети с лепестками кружатся вместе с остальными под слова:

Лети, лети, лепесток,  
Через запад, на восток,  
Через север, через юг,  
Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснешься ты земли,  
Быть, по-моему, вели...

Если загаданное желание связано с удовлетворением личных потребностей, ребенок получает желтую фишку, если желание имеет общественное значение – красную. Собрав в конце игры все фишки, можно определить уровень нравственного развития группы (но не обсуждать это с детьми). В конце игры можно обсудить, какие желания понравились всем детям и почему.

- Один лепесток срывают двое детей, держась за руки, они «совершают полет», обдумывая и согласовывая друг с другом общее желание.

- Все желающие получают по цветику-семицветику. Каждый придумывает по семь желаний.

Затем двое-трое детей собирают все лепестки в две коробочки – красную и желтую. Затем один из детей начинает поочередно вынимать их то из одной коробки, то из другой. На каждый вытянутый лепесток дети раскрывают одно из своих желаний, и тогда лепесток возвращается к его владельцу. Чтобы собрать весь цветок, надо высказать все семь желаний. Условие – не повторяться.

Проводя игру, воспитатель поощряет те желания, которые связаны со стремлением позаботиться о товарищах, старых людях, слабых. Педагог выражает уверенность в том, что все желания детей обязательно сбудутся, если они этого очень захотят.

### **«Верные друзья»**

*Цель игры:* формировать дружеские отношения в коллективе, умение

Педагог просит детей представить, что комната поделена на две части –

Дети встают в круг, берутся за руки и с началом звучания музыки начинают водить хоровод. С выключением музыки дети останавливаются. Участникам, оказавшимся «на суше», нужно как можно быстрее спасти тех, кто остался «в море». Для этого «спасатели» продевают скакалку в надувной круг, бросают круг «тонущим» и вытягивают их на «сушу».

### **«Открытка для верного друга»**

*Цель игры:* формировать дружеские отношения.

Педагог читает детям пословицу: «Верный друг дороже денег», а затем просит их назвать человека, которого они считают своим верным другом, и объяснить почему.

По окончании беседы детям предлагается нарисовать открытку для верного друга.

## *ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЙ НА ФОРМИРОВАНИЕ ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНОСТИ*

### **«Подумаем о доброте»**

*Цель игры:* воспитывать доброжелательные отношения в коллективе.

Дети встают в круг. Выбирается водящий – «доброта». Педагог предлагает ему выйти из комнаты и подумать, что доброго он может сделать для кого-либо из детей.

По сигналу педагога дети хором произносят: «Нашу дверь мы распахнем, доброту мы в гости ждем». Водящий заходит в комнату, берет одного из детей за руку, выводит в центр круга и говорит, что доброго он сможет для него сделать. Затем водящий меняется, игра возобновляется.

### **«Добрые люди»**

*Цель игры:* формировать понятие «добрые люди», развивать внимание, память, быстроту реакции.

Дети встают в круг. Педагог поочередно бросает каждому из них мяч. Ребенок, поймавший мяч, называет какого-либо доброго человека и объясняет, почему он добрый. (Примерный ответ: моя сестра добрая, потому что она каждый день играет со мной и помогает мне). После того, как выскажутся все дети, педагог просит их попробовать перечислить всех добрых людей, о которых они рассказали.

### **«Дерево доброты»**

*Цель игры:* формировать понятие «добрые дела», развивать внимание, память.

Педагог привлекает внимание детей к «дереву доброты», нарисованному на листе ватмана, и просит их рассказать о своих добрых делах.

По мере высказываний участники рисуют на дереве плоды. Упражнение продолжается до тех пор, пока дети будут называть свои добрые дела. По окончании упражнения рисунок дерева можно повесить на стену и время от времени добавлять к нему новые плоды.

### **«Учимся уважать»**

*Цель игры:* воспитывать уважительное отношение к сверстникам.

Педагог просит детей подумать и сказать, какие человеческие качества кажутся им достойным уважения. Затем дети встают в круг и, передавая друг другу мяч, рассказывают, за что они уважают ребенка, которому отдают мяч.

Упражнение продолжается до тех пор, пока не выскажутся все участники.

### **«Круг честности»**

*Цель игры:* воспитывать честность, развивать внимание, быстроту реакции.

Педагог делит детей на две команды.

Участники одной команды встают в круг и, взявшись за руки, поднимают их вверх, образуя «круг честности». Члены второй выстраиваются в колонну и под веселую музыку вбегают и выбегают из «круга честности» подобно ручейку.

Когда музыка выключается, дети, образующие «круг честности», опускают руки. Участники, оставшиеся внутри круга, поочередно рассказывают о своих честных поступках. Затем команды меняются местами, игра возобновляется.

### **«Вежливая просьба»**

*Цель игры:* воспитывать доброжелательность, внимание.

Все встают в круг. Педагог произносит различные команды, например, поднять руки, похлопать в ладоши, но выполнять нужно только те из них, которые начинаются со слова «пожалуйста»

### **«Вежливая встреча»**

*Цель игры:* учить вежливой форме общения.

Педагог делит детей на пары. Каждая пара получает по две одинаковые игрушки (два робота, две куклы). Детям предлагается разыграть две сценки – в одной изобразить встречу невежливых, в другой – вежливых игрушек. По окончании задания все обсуждают значение вежливости.

#### **«Круг вежливых слов»**

*Цель игры:* учить вежливой форме общения, воспитывать внимание, доброжелательность.

Дети встают в круг и, передавая друг другу игрушку, говорят вежливые слова.

### *ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЙ НА ФОРМИРОВАНИЕ ОТЗЫВЧИВОСТИ И ВЗАИМОПОМОЩИ*

#### **«На что похоже настроение»**

*Цель игры:* воспитывать отзывчивость, умение увидеть настроение близкого.

Дети по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше воспитателю сравнением: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко на спокойном голубом небе, а твое?» В конце воспитатель обобщает – какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое.

Надо учитывать, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

#### **«Глаза в глаза»**

*Цель игры:* воспитывать отзывчивость, умение увидеть настроение близкого.

Воспитатель говорит о том, что нужно быть очень внимательным к окружающим людям. Предлагает поупражняться в понимании выражения лица, глаз друг друга. Дети разбиваются на пары, берутся за руки. Воспитатель говорит: «Глядя только в глаза и чувствуя руки друг друга, попробуйте, молча передать разные эмоции: «Я грущу, помоги мне! Мне весело, давай поиграем! Я хочу с тобой дружить!»

Дети выполняют задание в парах. Потом дети обсуждают, в какой раз какая эмоция передавалась и воспринималась.

#### **«Встреча настроений»**

*Цель игры:* воспитывать отзывчивость, умение понимать настроение другого.

Воспитатель раскладывает две группы карточек с изображениями эмоций (пиктограммы) и просит детей представить, как встречаются разные эмоции: та, которая нравится, и та, которая неприятна. Воспитатель изображает

«хорошую», а ребенок «плохую», затем меняются карточками. Идет обсуждение, как можно помирить эмоции.

### **«Тренируем эмоции»**

*Цель игры:* воспитывать отзывчивость, умение видеть настроение, управлять своими эмоциями.

Воспитатель просит детей:

- Нахмуриться, как осенняя туча; рассерженный человек; злая волшебница.
- Улыбнуться как кот на солнце; само солнце; Буратино; хитрая лиса; радостный ребенок; будто ты увидел чудо.
- Позлиться, как ребенок, у которого отняли мороженое; два барана на мосту; человека, которого толкнули.
- Испугаться, как ребенок, потерявшийся в лесу; заяц, увидевший волка; котенок, на которого лает собака.
- Устать, как папа после работы; человек, поднявший тяжелый груз; муравей, притащивший большую веточку.
- Отдохнуть, как ребенок, который много трудился, но помог маме; лошадь, которая привезла большой груз; мама после работы.

### **«Заботимся о родителях»**

*Цель:* воспитывать отзывчивость, заботу о родителях.

Дети встают напротив педагога на расстоянии нескольких шагов.

Педагог, поочередно бросая мяч, спрашивает, как можно проявить заботу в следующих ситуациях:

- мама заболела;
- мама пришла с работы усталая;
- у мамы плохое настроение;
- у мамы много дел по хозяйству;
- папа плохо себя чувствует;
- у папы неприятности на работе.

Ребенок, придумавший как можно помочь родителям, делает шаг вперед. Выигрывает ребенок, который первым дойдет до воспитателя. По окончании игры воспитатель просит детей поступать в жизни так, как они говорили.

### **«Цветок заботы»**

*Цель игры:* воспитывать отзывчивость, заботу о родителях.

Воспитатель просит детей назвать пять дел, которые они могут сделать для мамы. Детям предлагается нарисовать для мамы «цветок заботы» с пятью лепестками.

По окончании рисования воспитатель предлагает детям сделать задуманные ими дела и подарить маме «цветок заботы».

### **«Кто поступил ответственно»**

*Цель игры:* воспитывать ответственность, отзывчивость.

Дети встают напротив воспитателя на расстоянии нескольких шагов.

Воспитатель, поочередно бросая мяч детям, спрашивает, ответственно или нет, поступил человек в данной ситуации:

- папа забыл об обещании сходить в цирк с сыном и уехал с друзьями на рыбалку;

- мама, несмотря на усталость, помогла дочке сшить игрушку для кукольного театра;

- мальчик ушел гулять и оставил свою маленькую сестренку одну;

- дети уехали на дачу и забыли оставить еду своей кошке;

-каждый день девочка встает пораньше, чтобы полить комнатные растения;

-перед поездкой на море папа научил сына плавать.

Если большинство детей согласно с мнением игрока, поймавшего мяч, он делает шаг вперед. В случае если остальные участники не согласны с его мнением, игрок остается на месте, и детям предлагается обсудить этот вопрос.

### **«Диалог»**

*Цель игры:* воспитывать ответственность, отзывчивость.

Педагог делит детей на пары и раздает им карточки с изображением домашних животных.

Детям предлагается придумать сценку-диалог домашнего животного и его хозяина, в котором хозяин расскажет, как он будет заботиться о питомце, а «домашнее животное» - что при этом будет чувствовать.

## **КАЗАХСКИЕ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ**

### **ТРИ ЛЕНТЯЯ**

**(Казахская народная сказка)**

Некий царь держал на показ трех лентяев. Ленивее их на целом свете никого не было. Лежат они раз в саду в тени под деревом. Ветки со спелыми грушами до самой земли гнутся.

-Эх, упала бы груша прямо мне в рот! – говорит один лентяй.

-Упала бы без черешка – легче есть будет) – мечтает другой.

-И не лень вам рот разевать, языком чесать? – спрашивает их третий.

### **АЗИЗ И ПАПА – ЧАБАН**

*Шукурбек Бейшеналиев*

Вечером Азиз гнал с папой отару овец. А мама шла им навстречу. Азиз очень устал. Мама взяла Азиза и отнесла в юрту. Азиз быстро уснул.

А утром мама не разбудила Азиза. Папа ушел с отарой один.

Когда Азиз проснулся, он спросил:

-А где папа?

-Папа ушел на работу, -ответила мама. Азиз заплакал. Он тоже хотел пойти с папой. С тех пор Азиз всегда вставал рано.

Он шел вместе с папой. Он хотел быть чабаном.

## **ГЛУПЫЙ ВОЛК** **(Казахская народная сказка)**

Жил на свете глупый волк. Встречает он однажды козу и говорит ей:

-Сейчас я тебя съем.

-Ну что ж, если такова моя судьба, я согласна. Но только я очень худа и стара. Если ты можешь подождать немного, то я сбегаю домой и пришлю тебе свою доченьку. Мясо у нее нежное, молодое.

Волк согласился, отпустил козу и лег под кустом. А коза побежала в стадо и рассказала про волка пастуху. Пастух дубиной избил волка. Тот еле унес ноги.

В другой раз волк встречает овцу.

-Овца,-говорит он, -я тебя съем.

-Ну что ж, - отвечает овца, - от судьбы не уйдешь, только позволь мне перед смертью потанцевать.

Волк согласился. Стала овца танцевать вокруг волка. Танцует, а сама круги делает все больше и больше и наконец убежала. Опять остался волк без обеда.

Бредет он дальше по степи. Лошадь посется. Подошел волк к ней и говорит:

-Лошадь, я тебя сейчас съем.

-Хорошо, - говорит лошадь, - только прошу тебя, начинай есть меня с хвоста, а голова пусть еще попасется.

-Ладно, - согласился волк подошел к хвосту.

Ударил его лошадь задними копытами. Тут волку и пришел конец.

## **ХАН И МУРАВЬИ** **(казахская народная сказка)**

В давние времена жил один хан.

Он считал себя самым мудрым и всезнающим человеком на свете.

Собрав однажды своих многочисленных воинов, хан решил отправиться на охоту. И отправил он во все стороны своих гонцов, наказав им : «Скажите всем муравьям, червячкам и разной другой мелкой твари, что бы они не высовывались из своих нор в течение десяти дней. Иначе наши кони потопчут их».

Услышав это известие, все насекомые попрятались в испуге. Одни лишь муравьи решили встретить повелителя в своем ауле. Едет он и видит на своем пути множество муравьев.

-Разве я не приказал спрятаться всем муравьям? Это что за строптивость? – спросил хан. Растерялись слуги. Подъехав, хан приказал привести к нему муравьиного царя и спросил его:

- Почему вы толпились на моем пути?

- О, повелитель, - ответил царь муравьев. – Мы вышли вам навстречу, чтобы пригласить на денек к себе в аул в гости и оказать вам гостеприимство.

Хан очень удивился такому ответу и усмехнулся.

-Эх, глупышки! Ну, подумайте сами. Допустим, остановимся мы у вас. Как же вы напоите, накормите столько людей и лошадей? Об этом вы подумали?

- Пусть это не волнует вас, наш повелитель, - ответил царь муравьев. – Если взяться всем вместе, то можно и гору перевернуть. Мы по труду судим о каждом.

- Если бы ты сказал что – нибудь путное, я бы поверил слову, - сказал хан, развалившись на подстеленном ковре. – Но ты городишь что-то несусветное.

- О, повелитель! Вели всем сойти с лошадей, - промолвил царь муравьев.

– Не быть мне царем своих подданных, если я не смогу принять вас как положено в своем доме.

Еще более удивившись, хан засмеялся.

- Ну, хорошо! Посмотрим на ваш прием, - сказал он и приказал своим людям спешиться.

И пригласил тогда царь муравьев всех гостей в специально воздвигнутый шатер. А коней пристроил у коновязи.

Затем он приказал каждому муравью принести по крошке хлеба, капле воды и травинке.

Услыхав приказ, муравьи разбежались в разные стороны и вскоре начали возвращаться назад с добычей. Через некоторое время перед шатром выросла гора хлеба, стог сена, а яма заполнилась водой. Хан и его свита плотно поужинали.

Он очень удивился находчивости мурашей. Почувствовав себя уязвленным, он решил чем-нибудь задеть умного царя муравьев.

- Эй, повелитель муравьев! Почему у тебя большая голова? – спросил он.

- Наверно, от большого ума, повелитель.

- А почему пояс у тебя так туго затянут? – спросил хан. На что царь муравьев, не смутившись, мудро ответил:

- Мы всегда затягиваем свои пояса перед трудной работой, повелитель. Вот и сегодня решили показать вам, на что мы способны.

Хан еще больше удивился его находчивости. Не зная, о чем еще спросить, он растерялся. И тогда визирь прошептал ему на ухо: - повелитель! Ваш ум широк, как великая Дария, мудрое слово западет в душу любому. Неужели у вас не нашлось, что сказать? – спросил он, угадав состояние хана.

- Мудрое слово осуждают только глупцы, - ответил хан, опустив глаза. – Я закончил.

Он молча встал, сел на коня и поскакал назад, уже на думая об охоте.

## **ЖАДНЫЙ БАЙ И АЛДАР КОСЕ** (казахская народная сказка)

Слышал Алдар Косе, безбородый обманщик, что недалеко от него, на расстоянии одного дня пути, живет необыкновенно жадный бай по имени Шигайбай, а по прозвищу Шикбермес, что означает – «Не дающий и росинки». Сказывали: не то что случайный проезжий, даже божий гость у него глотка сырой воды не выпросит. Вот какой он был жадный.

- Ну, уж меня-то он накормит! – уверял всех Алдар Косе, - пусть только попробует не накормить!

И вот безлошадный Алдар Косе пешком отправился в аул жадного бая и через неделю, измученный и голодный, еле-еле добрался, наконец, до его юрты. А юрта Шигайбая стояла на вершине холма и дверца ее выходила на дорогу, чтобы бай мог издали увидеть всех прохожих и проезжих.

Алдар Косе осторожно подкрался сзади к юрте. Жадный бай разостлал за юртой сухой камыш, чтобы он шуршал под ногами и давал вест о непрошенном госте. Алдар Косе потихоньку собрал камыш в охапку, отнес его в сторонку, подошел к юрте и через прореху заглянул внутрь. И что он увидел? Сам жадюга – бай делал конскую колбасу – чужук. Жена ощипывала дикого гуся. Дочь месила тесто. А служанка скребла ножом опаленную баранью голову.

- Мир этому дому! – громко поздоровался Алдар Косе, неожиданно ввалившись в юрту. Тут же, в одном мгновенье, исчезли и колбаса, и гусь, и тесто, и баранья голова. Безбородый хитрец сделал вид, что ничего не заметил.

- Добро пожаловать, почтенный Алдар! – приветливо ответил на приветствие гостя жадный бай. – Проходи. Усаживайся. Только учти: попетчевать тебе в этом доме нечем. Мы сами голодаем.

- Не беда, - сказал Алдар Косе, - не еда мне дорога, а доброе внимание.

- Ну, и прекрасно, раз так считаешь. Тогда рассказывай, что нового в степи?

- О чем рассказывать, почтенный? О том, что видел или о том, что слышал?

- Э, слухи часто лживы. Говори о том, что видел.

- Тогда слушай. Иду я себе и иду, и вдруг вижу на дороге длиннющую змею. Заметив меня, она свернулась клубком таким же большим, как конская колбаса под тобой. Я тотчас схватил камень величиной с баранью голову, которую упрятала под себя твоя служанка, и швырнул его в змею. Она расплющилась, как тесто под твоей дочерью. Если я вру, пусть меня Бог накарает и ощиплет, как гуся, спрятанного твоей хозяйкой.

Жадный бай рассердился, побагровел весь, как созревший чирей, и с досадой швырнул круг конской колбасы в кипящий котел. Жена бросила туда

же ошипанного гуся, а служанка – опаленную баранью голову. И воскликнули они разом:

- Варитесь пять месяцев!

Алдар Косе стянул с ног сапоги, швырнул их к порогу и сказал:

- Отдыхайте десять месяцев!

А сам он растянулся на кошме и тотчас захрапел. Улеглись и хозяева. А за полночь, когда все в юрте уснули, Алдар Косе тихо встал, вытащил из котла мясо, наелся всласть, оставшиеся положил в мешок, а в котел кинул, изрезав на кусочки, кожаные сапоги хозяина. Сытый и довольный своей проделкой, Алдар Косе про себя сказал: «Пожалел пищу гостю – сам обгладывай кости. Мясом угостить гостя не смог – грызи голенища своих сапог».

### **ГРУБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ (казахская народная сказка)**

Сердитый бык, бодавший всех без разбору, как-то попал в яму. Как ни бороздил он рогами крутые стены этой ямы, он выбраться из нее никак не мог. Выбившись из сил, бык убедился, что дело плохо: придется пропадать. Стал он кричать громко – звать на помощь, авось кто –нибудь да услышит и поможет ему.

К счастью, недалеко от него паслось стадо баранов под охраной пастуха. Прибежали он на выручку.

- Будьте добры, - кричит им бык, вежливо и ласково, - не дайте погибнуть честной душе. Я отплачу вам. Я отроду не делал никому зла. Моя благодарность давно известна Зенг-бабе. Друзья, вытащите меня. Любезный пастушок! Я тебе обещаю целую сабу молока, а вам, бараны, стог свежего сена.

- Бараны, - сказал пастух, - вытащим его и получим награду.

- Ну, что же, мы непрочь освободить невинного, - сказали бараны и помогли пастуху вытащить рогатого из ямы.

- Я сейчас отблагодарю вас, - сказал бык, - дайте мне сначала отдохнуть и собраться с силой.

А когда бык отдохнул, то стал опять бодать всех без разбора.

### **СЕГИЗБАЙ И ДЕВОЧКА – МЫШКА**

Жил когда то старый охотник по имени Сегизбай. Жена и дети у него давно умерли. Скучно было жить на свете одинокому старику.

Раз вышел он в степь на охоту и видит, кружит в небе коршун, а в когтях держит какого-то зверька. Вскинул Сегизбай лук и пустил в коршуна стрелу. Уронил раненый хищник свою добычу. А была это серая мышка.

Поднял ее сердобольный старик, стал гладить и ласкать. Превратилась вдруг мышка в девочку. Обрадовался Сегизбай.

- Вот и у меня теперь есть дочка.

Прижимая малютку к сердцу, прибежал в юрту, уложил дитя в постель, подоив корову, напоил молочком. Прошли годы. Выросла девочка, невестой стала. Лучше жигиты сватались к ней, хороший калым давали, а она не хочет и слушать о замужестве. Опечалился Сегизбай. Однажды говорит он дочери:

-Дочь моя, ты достигла уже совершеннолетия, пора тебе разжечь очаг в собственной юрте. Выбери же себе мужа по душе.

-Хочу, - ответила девушка, - чтобы мужем моим был тот, кто всех сильнее на свете.

«Это Солнце», - подумал старик. Пришел он к Солнцу.

-О, всесильное светило! У меня есть дочь. Она хочет быть женой сильнейшего в мире. Возьми ее в жены.

Отвечало Солнце:

-Иди к Облаку. Оно сильнее меня. Облако заслоняет от меня землю, и я не в силах сладить с ним.

Пришел Сегизбай к Облаку. А Облако говорит:

-Ветер сильнее меня. Он гонит меня с юга на север, с запада на восток и не дает нигде остановиться.

Отправился к Ветру Сегизбай. Выслушав старика, расшумелся Ветер:

-Да разве я сильный? Вон стоит Утес. Сколько не тружусь, не могу его сдвинуть с места.

Поклонился Сегизбай Утесу:

-Ты сильнее всех. Возьми мою дочь в жены.

Утес ему отвечает:

-Если хочешь отыскать самого сильного, так знай: это серый мышонок, что изо дня терзает и точит меня, роя себе норы и ходы. Я ничего не могу с ним поделать.

Выскочил из норы мышонок и пищит:

-Нравится мне твоя дочь, старик, взял бы я ее в жены, да вот беда: не поместится она в моем жилище.

Тут дочь старика прибежала.

-Не хочу другого жениха! Этот мне милее всех. Сделалась снова серой мышкой и юркнула в норку к мышонку.

Засмеялся Сегизбай:

-Ворон летит на крик ворона. Кони по ржанию друг друга. Наконец –то и моя дочь нашла себе пару.

## **АКСАК КУЛАН** (казахская народная легенда)

В далекие времена в бескрайних казахских степях жил музыкант по имени Кербуга. Он сочинял прекрасные мелодии и искусно исполнял их на домбре.

После дневных трудов вокруг него жители аула собирались и с упоением слушали чарующую музыку. Дети забывали свои игры и сидели как завороченные, внимая звукам домбры.

Но ожажды на землю казахов налетели, как саранча, бесчисленные орды Шынгыс хана, превращая в пепел белые города, разоряя аула, убивая всех, кто им сопротивлялся.

Воины Шынгыс хана приносили своему владыке награбленное добро.

Хан выбирал понравившиеся драгоценности и лучших степных скакунов, а молодых жигитов и девушек, взятых в плен, превращал в рабов.

Был у Шынгыс хана сын Джучи, как две капли воды похожий на своего отца.

Любимым занятием Джучи была охота. В те времена в казахских степях водилось много золотистых куланов – диких коней. Быстры как ветер были те куланы.

Но стрелы, пущенные кровожадным Джучи, оказывались быстрее.

Повсюду настигали они бедных животных. А ханский сын забавлялся, истребляя куланов.

Однажды Джучи заметил Аксак Кулана (Хромого кулана), рядом с которым пасся жеребенок.

Предвидя легкую добычу, ханский сын погнался за ним.

Быстро бежал Аксак Кулан, хотя и был хромым, но жеребенок едва поспевал за ним.

И стрела поразила куланенка насмерть. Как вихрь налетел Аксак Кулан на ханского сына и выбил его из седла. Это была последняя охота Джучи.

Долго ждал Шынгыс хан своего сына, но сын не возвращался, и послал тогда он своих слуг на розыски, сказав им грозно:

-Если кто-нибудь осмелится принести мне плохую весть, я залью ему глотку расплавленным свинцом!

Слуги хана долго бродили по безбрежной степи в поисках Джучи, и уже было отчаялись, как вдруг увидели его бездыханное тело. Что теперь делать? – Никто не решался явиться к хану с черной вестью.

И тут вдруг донеслись звуки печальной мелодии. Это домбрист Кербуга оплакивал горькую участь своего народа.

Обрадовались ханские слуги: вот кто спасет их! И приказали они Кербуге под страхом пыток рассказать Шынгыс хану о смерти его сына.

Кербуга, зная, что хан обещал расправиться с черным вестником, молчал.

Грозный хан ждал.

И тут заиграла домбра Курбуги. Она рассказала о злодеяниях хана, о страданиях народа, о том, как ханский сын расплатился за отцовскую и свою жестокость.

И понял Шынгыс хан песню домбры, понял, что потерял сына. Но как расправиться с музыкантом за черную весть – ведь тот не сказал ни слова!

Приказал тогда хан казнить... дombру. И повелел он палачу залить ее расплавленным свинцом.

С тех пор живет в народе эта легенда – о быстром как ветер Аксак Кулане и о дombре, которая и жестоко пострадала за правду, но продолжает в своей песне славить любовь к свободе.

## **БЕДНЯК АХМЕТ И НЕСПРАВЕДЛИВЫЕ СОВЕТНИКИ ХАНА**

Давным – давно в степях Сарыарки кочевал мудрый и справедливый хан. И было у хана четыре советника: трое – знатные богачи и один – старик-бедняк. Однажды поспорили ханские советники: кто добрее и сострадательнее, бедняки или богачи? Богатые советники говорили, что только им присуще чувство им присуще чувство милосердия и сострадания, что только они отзываются на чужие страдания. Бедный советник промолчал, а через день пришел к хану и сказал:

-Мудрый хан, если хочешь узнать правду, оденься похуже и пойдем со мной.

Так и сделали. Одел бедняк хана в грязные лохмотья, посадил на ишака и повез по степи. Подъехали к юрте первого богатого советника.

-Ассалямалейкум, - приветствовали они его.

-Кто вы такие и куда едите? – спросил богач, не отвечая на приветствие.

-Мы каирши, - ответил старик, - кто что подаст, тем и питаемся. Будь милостив, пусти переночевать.

-Нет-нет, - замахал руками советник,- тесно у меня в ауле, вот вам чашечка проса – и ступайте отсюда.

Не пустил ночевать и второй советник. Он подал им кусочек заплесневелого хлеба. Третий, самый богатый советник, не только ничего не дал, но еще и собак на них спустил.

Долго ехали они степью и пред закатом солнца увидели три юрты. Две из них были байские, а третья – его работника, бедняка Ахмета. Увидел гостей Ахмет, вышел из юрты, принял ишака, помог слезть хану и ввел гостей в свою бедную юрту. Постелил самую лучшую кошму и приготовился колоть барана.

-Что ты хочешь делать, сын мой? – спросил старик.

-Заколоть барана для вас.

-Но мы едим только почки, сын мой, а чтобы накормить нас, нужно четырнадцать почек.

Ахмет вышел из юрты и посоветовался со своей старой матерью, потому что было у них всего-навсего семь баранов.

-Нельзя не накормить гостей, - говорила мать.

Зарезали они баранов, сварили почки, а мясо решили продать на базаре и на эти деньги купить три-четыре барана. На утро хан и старик уехали. Вот хан созывает своих советников и объявляет им, что у него кто-то украл семь баранов. Поехали богатые советники искать вора и первым делом бросились

на базар. Застали они там Ахмета, который продавал мясо семи баранов, взяли они его и повели к хану.

-Вот, - кричали они, - вор, укравший твоих баранов!

Выслушал их хан и сказал:

-Вы не только скупы и жадны, но и несправедливы. Не крал он никаких баранов. А вот – ваше милосердие, - и он вынул чашечку проса и кусочек хлеба. –Вы не только не накормили меня, но даже ночевать не пустили. И вилел мудрый хан трем советникам отдать Ахмету по десять баранов.

## СЦЕНАРИИ ОРГАНИЗОВАННЫХ ДЕЯТЕЛЬНОСТЕЙ

### «Моя Родина — Казахстан» (старшая группа)

**Цель:** формирование у детей представлений о родной стране, её символах, культуре и традициях.

**Задачи:**

- Ознакомление с флагом, гербом и гимном Республики Казахстан.
- Знакомство с традициями и обычаями казахского народа.
- Воспитание чувства гордости за свою страну.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о Казахстане, его символах, истории и культуре.

2. **Игра «Угадай символ»** — дети по очереди показывают изображения флага, герба и карты Казахстана, другие дети должны угадать, что это за символ.

3. **Знакомство с традициями:** педагог рассказывает о традициях казахского народа, таких как «бесікке салу» (укладывание в колыбель), «тұсау кесу» (перерезание пут), «шашу» (благословение).

4. **Творческая деятельность:** дети изготавливают поделки, символизирующие традиции Казахстана.

5. **Заключительная часть:** дети поют казахскую народную песню и танцуют традиционный танец.

### «День Независимости Республики Казахстан» (предшкольная группа/класс)

**Цель:** воспитание чувства патриотизма и гордости за свою страну.

**Задачи:**

- Ознакомление с историей Дня Независимости.
- Знакомство с достижениями Казахстана.
- Воспитание уважения к символам государства.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о значении Дня Независимости для Казахстана.

2. **Игра «Собери флаг»** — дети по частям собирают изображение флага Казахстана.

3. **Знакомство с достижениями страны:** педагог рассказывает о достижениях Казахстана в различных сферах.

4. **Творческая деятельность:** дети рисуют картины на тему «Мой Казахстан».

5. **Заключительная часть:** дети поют гимн Республики Казахстан и исполняют танец.

### **«Наш дом — юрта» (средняя группа)**

**Цель:** ознакомление с традиционным жилищем казахов — юртой.

**Задачи:**

- Знакомство с устройством юрты.
- Ознакомление с предметами быта казахов.
- Воспитание уважения к традиционной культуре.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о юрте, её устройстве и значении в жизни казахов.

2. **Игра «Собери юрту»** — дети по частям собирают модель юрты.

3. **Знакомство с предметами быта:** педагог показывает детям традиционные предметы быта казахов, такие как «қасық» (деревянная ложка), «қумған» (кувшин для мытья), «домбыра» (народный музыкальный инструмент).

4. **Творческая деятельность:** дети изготавливают поделки, символизирующие предметы быта казахов.

5. **Заключительная часть:** дети поют казахскую народную песню и танцуют традиционный танец.

### **«Звуки казахской музыки» (старшая группа)**

**Цель:** знакомство с казахской народной музыкой и музыкальными инструментами.

**Задачи:**

- Ознакомление с музыкальными инструментами казахского народа.
- Развитие слухового восприятия и музыкального вкуса.
- Воспитание интереса к народной музыке.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о казахской народной музыке и её значении в культуре.

2. **Знакомство с музыкальными инструментами:** педагог показывает детям традиционные музыкальные инструменты, такие как домбыра, қобыз, шертер.

3. **Игра «Угадай инструмент»** — дети слушают звуки различных инструментов и угадывают, какой это инструмент.

4. **Творческая деятельность:** дети изготавливают музыкальные инструменты из подручных материалов.

5. **Заключительная часть:** дети исполняют казахскую народную песню под аккомпанемент самодельных инструментов.

### «Сезоны года в Казахстане» (средняя группа)

**Цель:** ознакомление с природой Казахстана и ее изменениями в разные сезоны года.

**Задачи:**

- Знакомство с природой Казахстана.
- Ознакомление с изменениями в природе в разные сезоны года.
- Воспитание любви и уважения к природе.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о природе Казахстана и её особенностях.
2. **Игра «Сезоны года»** — дети по очереди показывают, что происходит в природе в разные сезоны года.
3. **Знакомство с флорой и фауной:** педагог рассказывает о растениях и животных, характерных для разных сезонов года в Казахстане.
4. **Творческая деятельность:** дети рисуют картины на тему «Природа Казахстана».
5. **Заключительная часть:** дети поют песню о природе и исполняют танец.

### «Животные Казахстана» (подготовительная группа)

**Цель:** знакомство с животными, обитающими на территории Казахстана.

**Задачи:**

- Ознакомление с животными Казахстана.
- Развитие наблюдательности и памяти.
- Воспитание заботы о животных.

**Ход мероприятия:**

1. **Вступительное слово педагога:** рассказ о животных, обитающих на территории Казахстана.
2. **Игра «Угадай животное»** — дети по описанию угадывают, о каком животном идёт речь.
3. **Знакомство с особенностями животных:** педагог рассказывает о привычках и особенностях поведения различных животных.
4. **Творческая деятельность:** дети изготавливают поделки, изображающие животных Казахстана.
5. **Заключительная часть:** дети поют песню о животных и исполняют танец.

**ССЫЛКИ СЦЕНАРИЕВ ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ПОСТАНОВОК ПО  
ФОРМИРОВАНИЮ ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ ДЛЯ  
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

<b>№</b>	<b>Ссылка</b>	<b>Название театрализованно й постановки</b>	<b>Регион, наименование ДО</b>
1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0uDXWw6Es4Y">https://www.youtube.com/watch?v=0uDXWw6Es4Y</a>	«Ақсақ құлан»	Южно-Казахстанская область, г. Туркестан, ясли-сад «Әлия»
2	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gSrg8u8iwa8&amp;t=62s">https://www.youtube.com/watch?v=gSrg8u8iwa8&amp;t=62s</a>	«Аманат»	Мангистауская область, детский сад «Алпамыс»
3	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qry2viC6-rw&amp;t=24s">https://www.youtube.com/watch?v=Qry2viC6-rw&amp;t=24s</a>	«Анасынан адасқан балапандар»	Алматинская область, район Карасай детский сад «Сандуғаш»
4	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=tUICHC0XZPE">https://www.youtube.com/watch?v=tUICHC0XZPE</a>	«Жұмбақтар мен сырлар сиқырлы кітабы»	Костанайская область, г. Лисаков, ясли-сад «Мұрагер»
5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5XM5vf9sGDU&amp;t=10s">https://www.youtube.com/watch?v=5XM5vf9sGDU&amp;t=10s</a>	«Ертөстік»	Южно-Казахстанская область, г. Шымкент, ясли-сад № 65 «Балбұлақ»

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1</b>	Пояснительная записка	<b>59</b>
<b>2</b>	Колыбельная	<b>60</b>
<b>3</b>	Народные подвижные игры	<b>60</b>
<b>4</b>	Подвижные игры	<b>72</b>
<b>5</b>	Дидактические игры	<b>80</b>
<b>6</b>	Сказки	<b>89</b>
<b>7</b>	Сценарии организованных деятельностей	<b>97</b>
<b>8</b>	Ссылки сценариев театрализованных постановок по формированию духовно-нравственных ценностей для детей дошкольного возраста	<b>100</b>