

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад № 122»

Картотека «Русские народные подвижные игры»

Инструктор по физической культуре:
Калинина Анна Викторовна
2020 г.



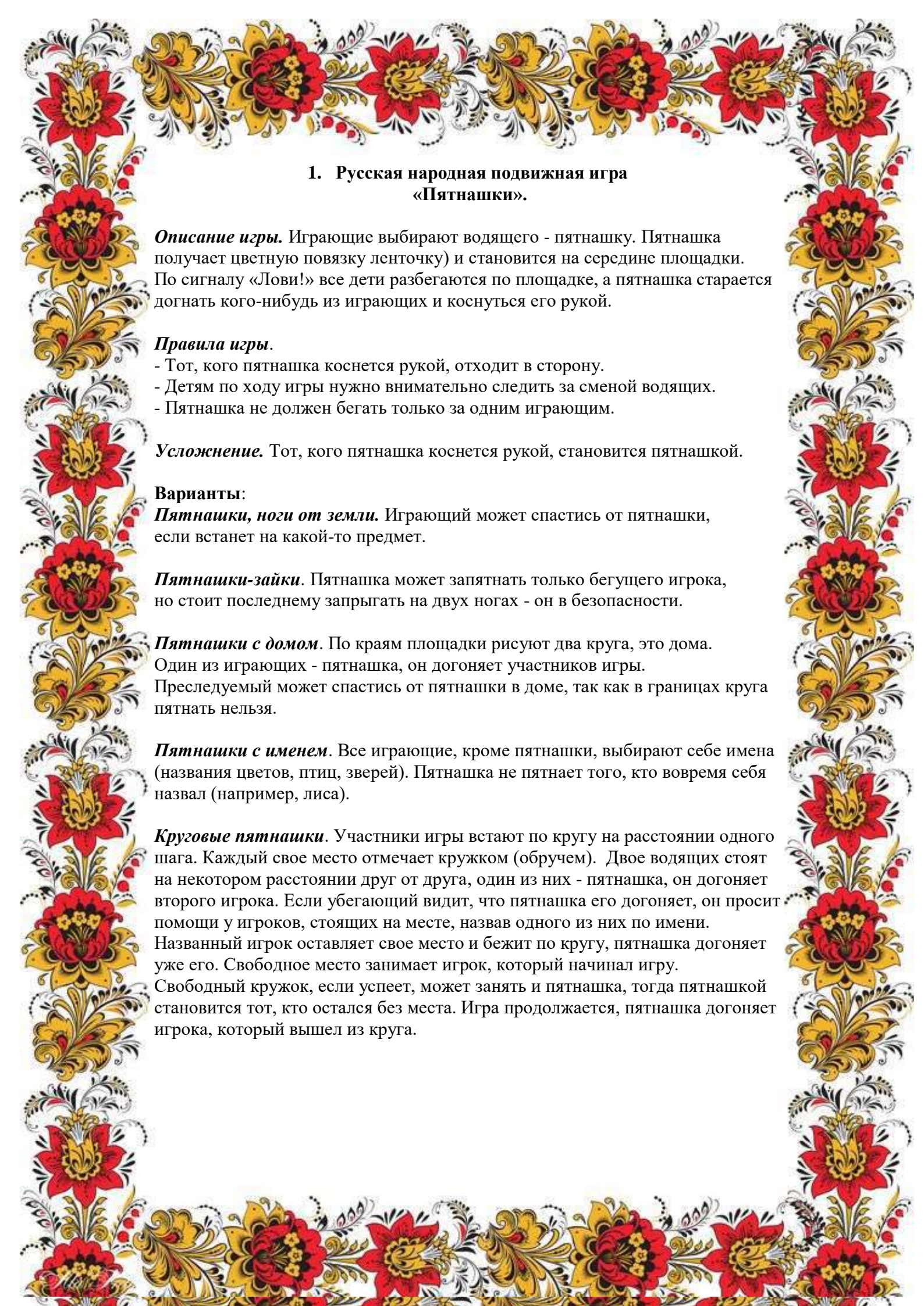
Содержание:

1. «Пятнашки».
2. «Пятнашки, берегись!».
3. «Ловишка, бери ленту!» или «Хвосты».
4. «Салка» или «Ляпка».
5. «Много троих, хватит двоих».
6. «Перебежки».
7. «Звонарь».
8. «Гуси».
9. «Гуси с гусятами».
10. «У медведя во бору».
11. «Волк и овцы».
12. «Волк во рву».
13. «Цепи кованные».
14. «Дятел».
15. «Горелки».
16. «Удочка».
17. «Бабка Ёжка»
18. «Хромая лиса».
19. «Жмурки».
20. «Кривой петух».
21. «Алёнушка и Иванушка».
22. «Тише едешь, дальше будешь».
23. «Кот и мышь».
24. «Белый камень».
25. «Игровая».
26. «Золотые ворота».
27. «Капканы».
28. «Ручеёк».
29. «Заря».
30. «Шатёр».
31. «Капустка».
32. «Кружева».
33. «Венок».
34. «Прятки».
35. «Палочка – выручалочка».
36. «Уголки» или «Кумушки».
37. «День и ночь».



Введение

С помощью игры дети учатся взаимодействовать друг с другом, со взрослыми и окружающим миром. В контексте современных учебно-воспитательных программ внимание именно к народным играм — особое, поскольку эти игры способствуют сохранению национальных традиций, культурного наследия, а также помогают формировать национальное самосознание. Для реализации этих целей важно разработать методически корректную систему включения образцов народного творчества в повседневный образовательный процесс, что достигается не только обеспечением подходящего инвентаря, но и особой творческой атмосферой, которую должен создать педагог.



1. Русская народная подвижная игра «Пятнашки».

Описание игры. Играющие выбирают водящего - пятнашку. Пятнашка получает цветную повязку (ленточку) и становится на середине площадки. По сигналу «Лови!» все дети разбегаются по площадке, а пятнашка старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой.

Правила игры.

- Тот, кого пятнашка коснется рукой, отходит в сторону.
- Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.
- Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

Усложнение. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты:

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имена (названия цветов, птиц, зверей). Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком (обручем). Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

2. Вариант игры «Пятнашки» «Пятнашки, берегись!»

Описание игры. С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!»

Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру.

С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур. Игра повторяется, но пятнашек становится двое.

Правила.

1. Играющие бегут в свой дом только после слов пятнашки: «Берегись три!»
2. Пятнашке разрешается салить только одного игрока.
3. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но если, перепрыгивая, он задевает шнур, то повторяет прыжок.
4. За чертой дома салить игроков нельзя.

Указания к проведению. Игра проводится на большой свободной площадке. Расстояние между домом играющих и местом, где находится пятнашка, 10—20 м. Высоту шнура по ходу игры можно менять: чем выше шнур, тем труднее водящему через него перепрыгивать.

Слова «Берегись раз, берегись два, берегись три!» пятнашка произносит медленно, чтобы играющие могли ближе подойти к шнуру.

Чем ближе они находятся от шнура, тем легче их осалить.

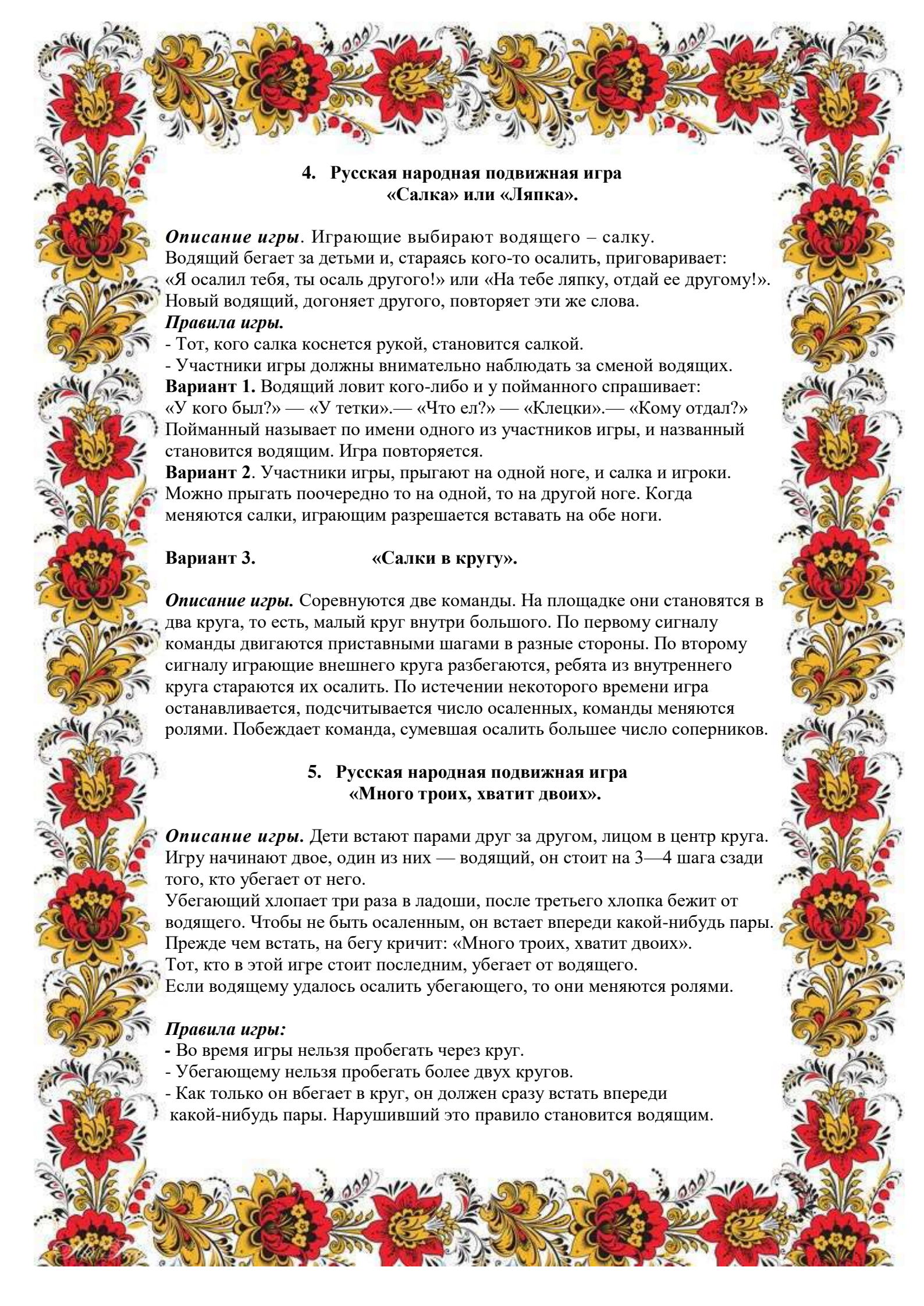
Вариант. Играющие догоняют пятнашку и игрока, которого он уводит с собой, и стараются запятнать одного из них, пока они не перепрыгнут через Шнур. Тот, кого они запятнали, возвращается на иоле.

3. Русская народная подвижная игра «Ловишка, бери ленту!» или «Хвосты».

Описание игры. Дети стоят по кругу. У каждого есть цветная лента (верёвочка, «косичка»), которую можно заложить за пояс или за ворот. В центре круга стоит «ловишка». По сигналу «Беги!», дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими стремясь вытянуть ленточку. По сигналу «Раз-два-три, в круг скорей беги!» играющие строятся в круг. Подсчитывается количество взятых лент. Выбирается новый ловишка, игра повторяется.

Правила игры:

- ленту не следует придерживать руками,
- лишившийся ленточки временно выбывает из игры.



4. Русская народная подвижная игра «Салка» или «Ляпка».

Описание игры. Играющие выбирают водящего – салку. Водящий бежит за детьми и, стараясь кого-то осалить, приговаривает: «Я осалил тебя, ты осаль другого!» или «На тебе ляпку, отдай ее другому!». Новый водящий, догоняет другого, повторяет эти же слова.

Правила игры.

- Тот, кого салка коснется рукой, становится салкой.
- Участники игры должны внимательно наблюдать за сменой водящих.

Вариант 1. Водящий ловит кого-либо и у пойманного спрашивает: «У кого был?» — «У тетки». — «Что ел?» — «Клецки». — «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим. Игра повторяется.

Вариант 2. Участники игры, прыгают на одной ноге, и салка и игроки. Можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

Вариант 3. «Салки в кругу».

Описание игры. Соревнуются две команды. На площадке они становятся в два круга, то есть, малый круг внутри большого. По первому сигналу команды двигаются приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу играющие внешнего круга разбегаются, ребята из внутреннего круга стараются их осалить. По истечении некоторого времени игра останавливается, подсчитывается число осаленных, команды меняются ролями. Побеждает команда, сумевшая осалить большее число соперников.

5. Русская народная подвижная игра «Много троих, хватит двоих».

Описание игры. Дети встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила игры:

- Во время игры нельзя пробегать через круг.
- Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
- Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

6. Русская народная подвижная игра «Перебежки».

Описание игры. На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

Вариант 2. «Перебежки с выручалкой».

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробегая мимо, берет осаленного игрока, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды.

Вариант 3. «Перебежки, перемена мест».

Две команды выстраиваются лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки, за линиями домов, расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее оказаться за чертой дома. Затем поворачиваются лицом к центру площадки и строятся в шеренгу. Побеждает команда сделавшая это быстрее.

7. Русская народная подвижная игра «Звонарь».


Описание игры. Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.



8. Русская народная подвижная игра «Гуси».

С мая крестьяне выгоняли гусей на пруд, на луг пастись, травушку - муравушку щипать. Не уследит хозяйка за птицей, утянет серый волк гусёнка в своё логово.

Описание игры: Один играющий изображает волка, другой – хозяйку, все остальные – гуси. Для гусей отводится дом, и для волка «логово» в стороне. «Хозяйка» гонит «гусей» пастись, а сама возвращается домой и начинает их созывать обратно:

Хозяйка: - Гуси- гуси!

Гуси: - Га-га-га!

Хозяйка: - Есть хотите?

Гуси: - Да-да-да.

Хозяйка: - Ну, летите же домой!

Гуси: - Серый волк под горой, не пускает нас домой, зубы точит, съест нас хочет!

Хозяйка: - Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманных гусей волк отводит к себе в дом.

Вариант 2. Когда волк всех переловит, хозяйка идет к нему.

Хозяйка: - Что, у вас гуси?

Волк: - Нет, одни утки. (Дети крикают по-утиному.)

Хозяйка: - Что, у вас утки?

Волк: - Нет, у нас вороны. (Дети каркают.)

Хозяйка: - Пойду, погляжу. (Хозяйка узнает гусей, гонит их домой.)

Вариант 3. Хозяйка идёт к волку забирать гусей:

Хозяйка: Волк, ты не видел моих гусей?

Волк: - А какие были гуси?

Хозяйка: - Серые да белые.

Дети начинают хлопать в ладоши – «гуси хлопают крыльями».

Хозяйка: - Что это такое?

Волк: - Ложки падают с полки.

Дети топают ногами.

Хозяйка: - А это что такое?

Волк: - Это лошади на конюшне топчут.

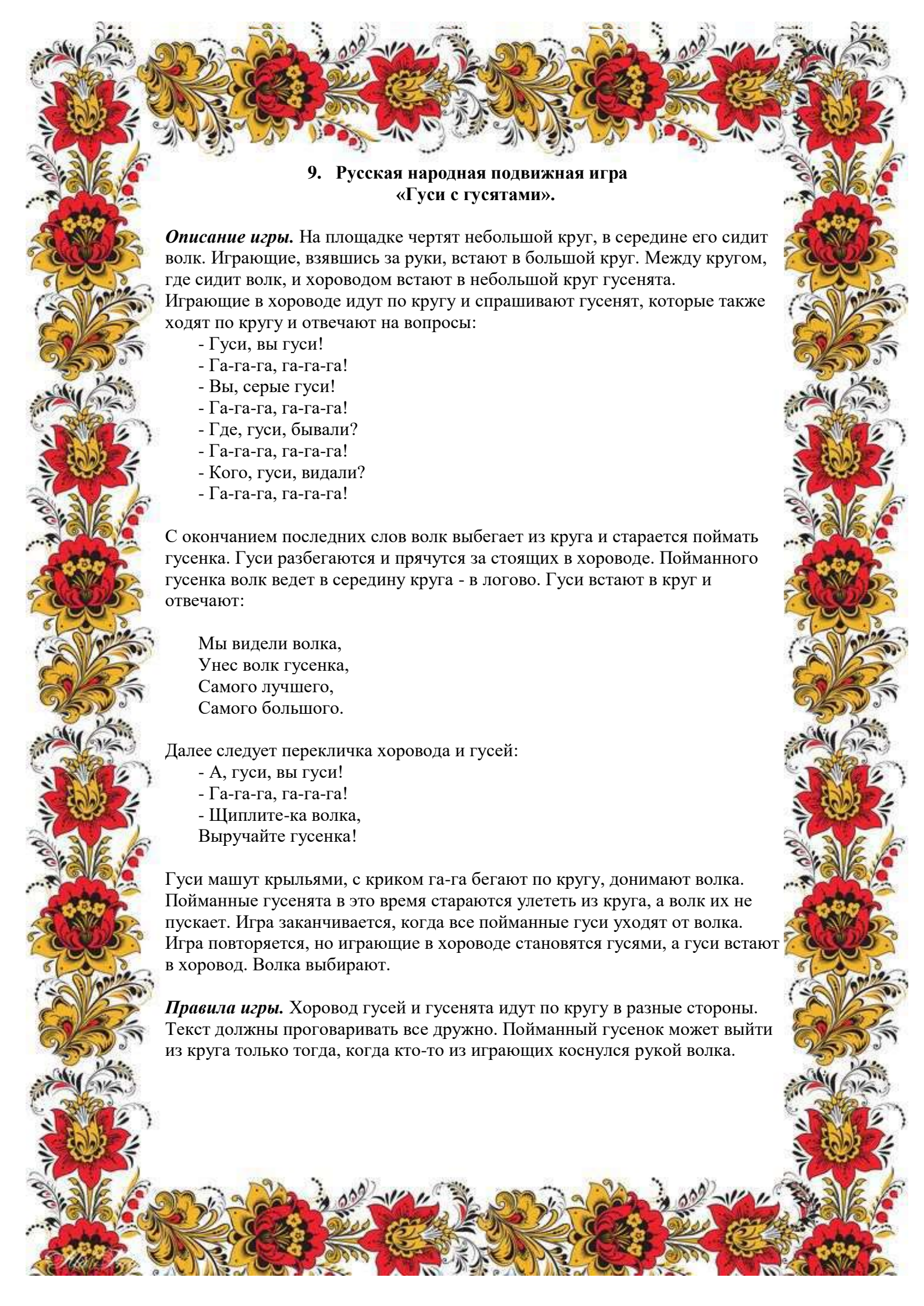
Дети шипят.

Хозяйка: - А это что такое?

Волк: - Это щи кипят.

Хозяйка: - Пойду, посмотрю.

«Хозяйка» идёт и забирала своих «гусей». Тогда «волк» велит всем «гусям» крепко сжать кисти рук. У каждого по очереди «хозяйка» пытается разнять кисти рук, у кого ей удаётся это сделать, тот и «гусь».



9. Русская народная подвижная игра «Гуси с гусятами».

Описание игры. На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

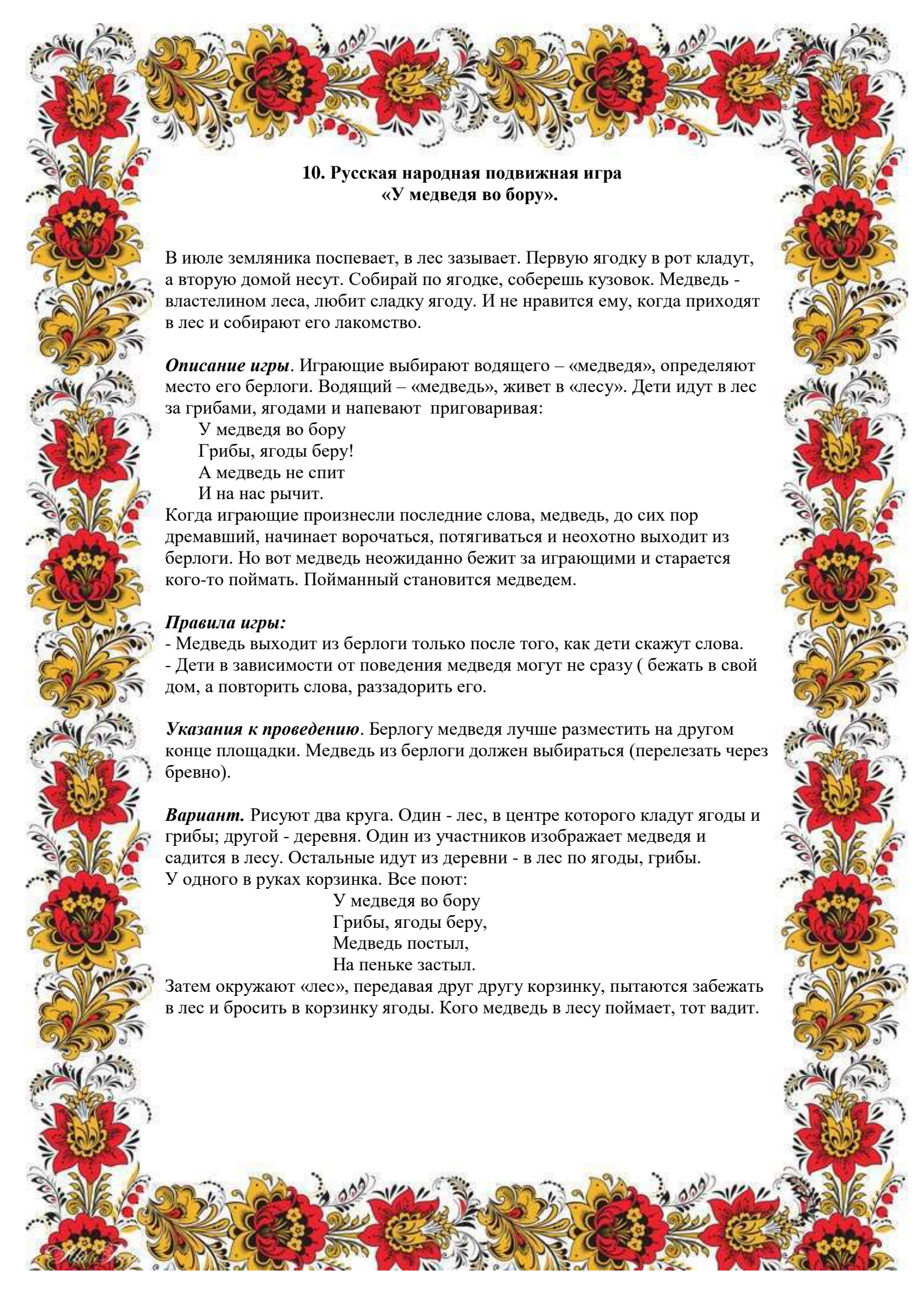
Мы видели волка,
Унес волк гусенка,
Самого лучшего,
Самого большого.

Далее следует переключка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Щиплите-ка волка,
Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.



10. Русская народная подвижная игра «У медведя во бору».

В июле земляника поспевает, в лес зазывает. Первую ягодку в рот кладут, а вторую домой несут. Собирай по ягодке, соберешь кузовок. Медведь - властелином леса, любит сладку ягоду. И не нравится ему, когда приходят в лес и собирают его лакомство.

Описание игры. Играющие выбирают водящего – «медведя», определяют место его берлоги. Водящий – «медведь», живет в «лесу». Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают приговаривая:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит
И на нас рычит.

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры:

- Медведь выходит из берлоги только после того, как дети скажут слова.
- Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу (бежать в свой дом, а повторить слова, раззадорить его).

Указания к проведению. Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно).

Вариант. Рисуют два круга. Один - лес, в центре которого кладут ягоды и грибы; другой - деревня. Один из участников изображает медведя и садится в лесу. Остальные идут из деревни - в лес по ягоды, грибы. У одного в руках корзинка. Все поют:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
Медведь постыл,
На пеньке застыл.

Затем окружают «лес», передавая друг другу корзинку, пытаются забежать в лес и бросить в корзинку ягоды. Кого медведь в лесу поймает, тот вадит.



11. Русская народная подвижная игра

«Волк и овцы».

Описание игры. Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

Пастушок, пастушок,
Заиграй в рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая.
Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила игры. «Волк» не имеет выходить из логова раньше, чем начнут выходить из загона «овцы». «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек». «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

Вариант 1. Если волку удаётся кого-либо поймать, пойманный становится его помощником. Игра возобновляется. И теперь ловить «овец» волк выходит уже с помощником. Когда в логове «волка» будет несколько помощников, они помогают «волку» ловить «овец», выбегая цепью, взявшись за руки.

Правила игры. Нельзя разрывать цепь. «Овцы» могут миновать цепь, подлезая под руки.

Вариант 2.

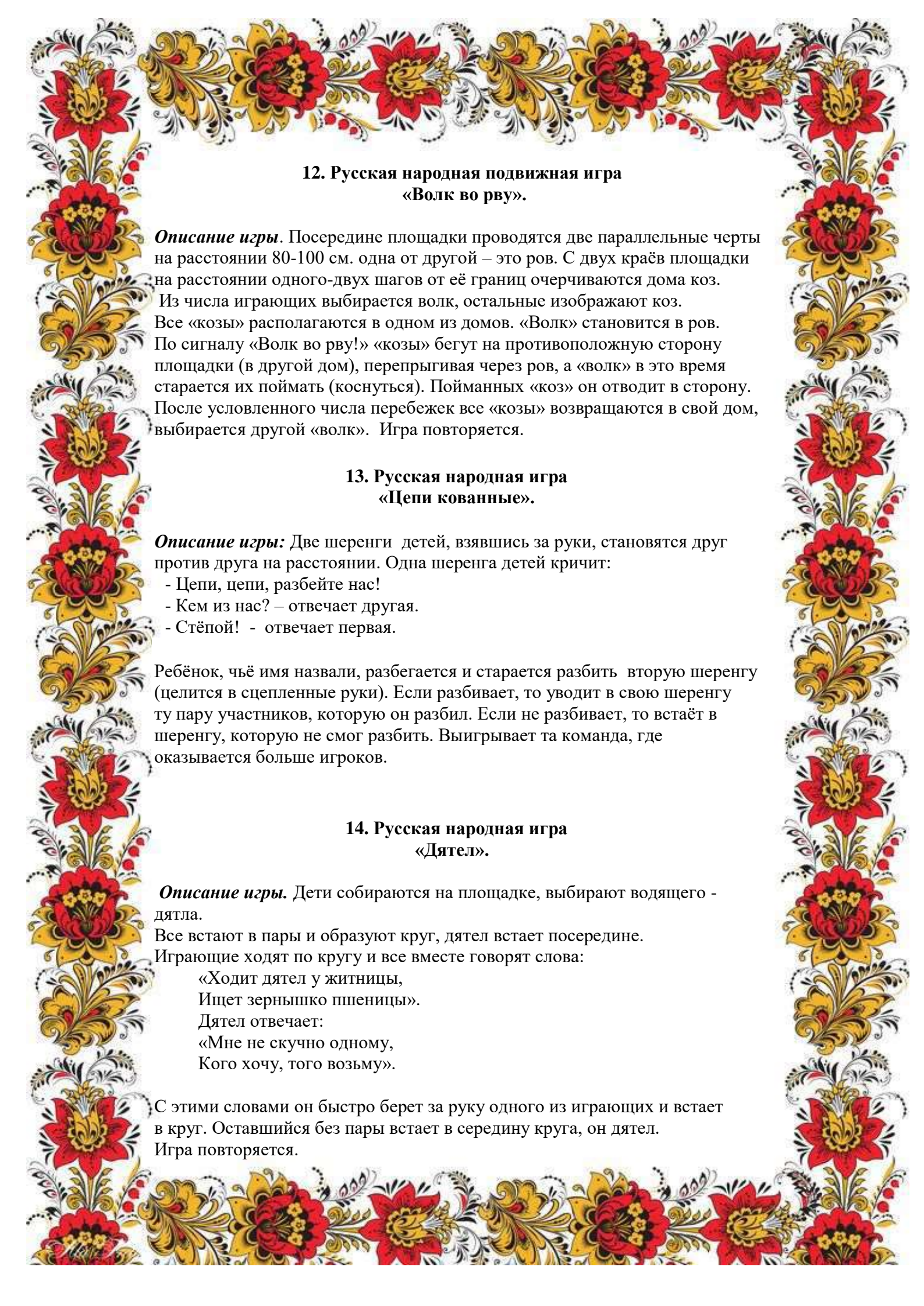
Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разрешите нам, волк, погулять в вашем лесу!»

Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем».

Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку,
Зеленую муравку,
Бабушке на рукавички,
Дедушке на кафтанчик,
Серому волку
Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.



12. Русская народная подвижная игра «Волк во рву».

Описание игры. Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100 см. одна от другой – это ров. С двух краёв площадки на расстоянии одного-двух шагов от её границ очерчиваются дома коз.

Из числа играющих выбирается волк, остальные изображают коз. Все «козы» располагаются в одном из домов. «Волк» становится в ров. По сигналу «Волк во рву!» «козы» бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а «волк» в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных «коз» он отводит в сторону. После условленного числа перебежек все «козы» возвращаются в свой дом, выбирается другой «волк». Игра повторяется.

13. Русская народная игра «Цепи кованные».

Описание игры: Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!
- Кем из нас? – отвечает другая.
- Стёпой! - отвечает первая.

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

14. Русская народная игра «Дятел».

Описание игры. Дети собираются на площадке, выбирают водящего - дятла.

Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине.

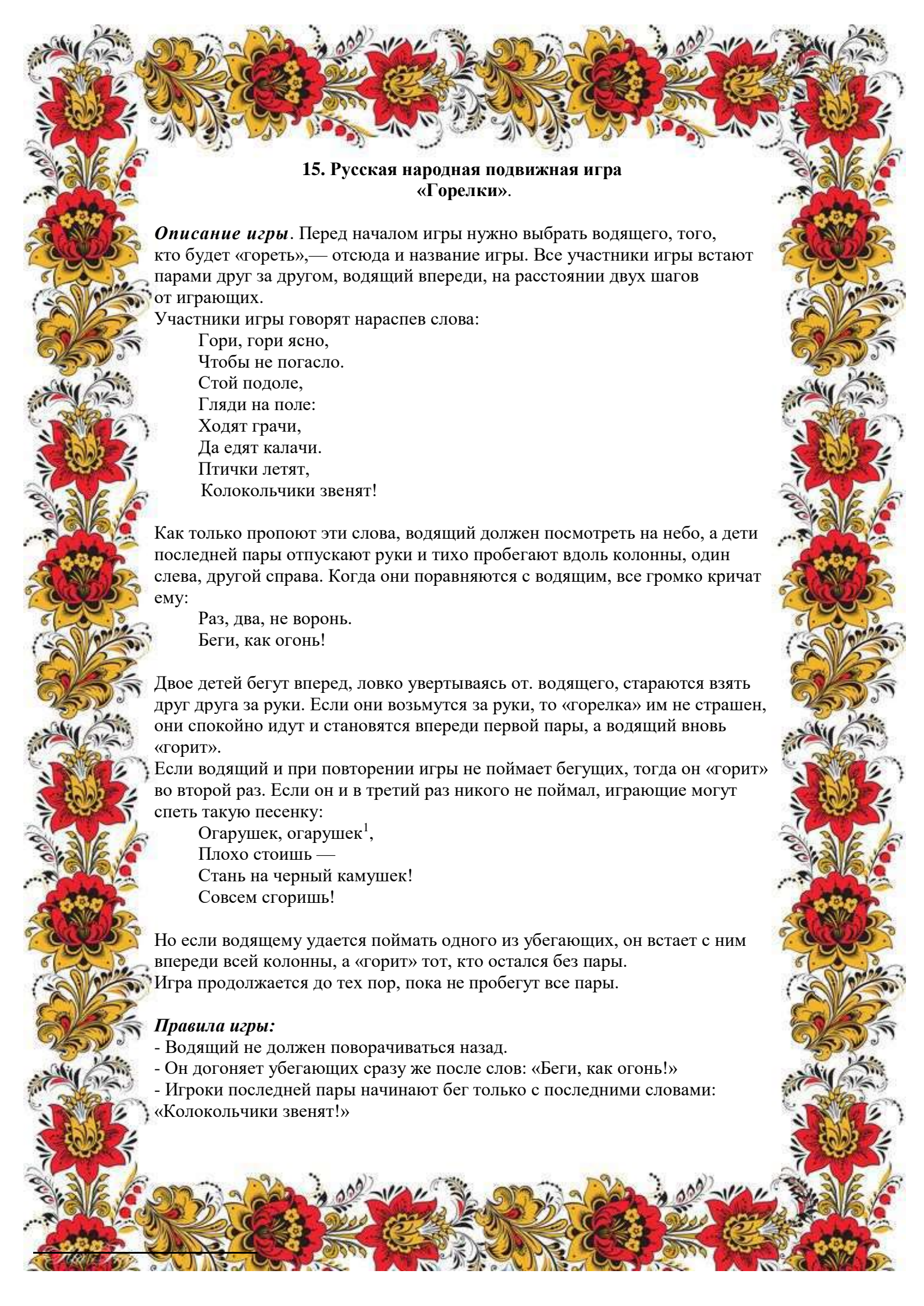
Играющие ходят по кругу и все вместе говорят слова:

«Ходит дятел у житницы,
Ищет зернышко пшеницы».

Дятел отвечает:

«Мне не скучно одному,
Кого хочу, того возьму».

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.



15. Русская народная подвижная игра «Горелки».

Описание игры. Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть», — отсюда и название игры. Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих.

Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле:
Ходят грачи,
Да едят калачи.
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

Раз, два, не воронь.
Беги, как огонь!

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

Огарушек, огарушек¹,
Плохо стоишь —
Стань на черный камушек!
Совсем сгоришь!

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Правила игры:

- Водящий не должен поворачиваться назад.
- Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»
- Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»



Вариант 2

«Горелки с платочком»

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек.

Играющие говорят хором:

Гори, гори, масло,
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят!
Колокольчики звенят.

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

Вариант 3.

«Двойные горелки»

Играющие встают в две колонны парами одна напротив другой на расстоянии 10—15 м. Первыми в колоннах стоят водящие.

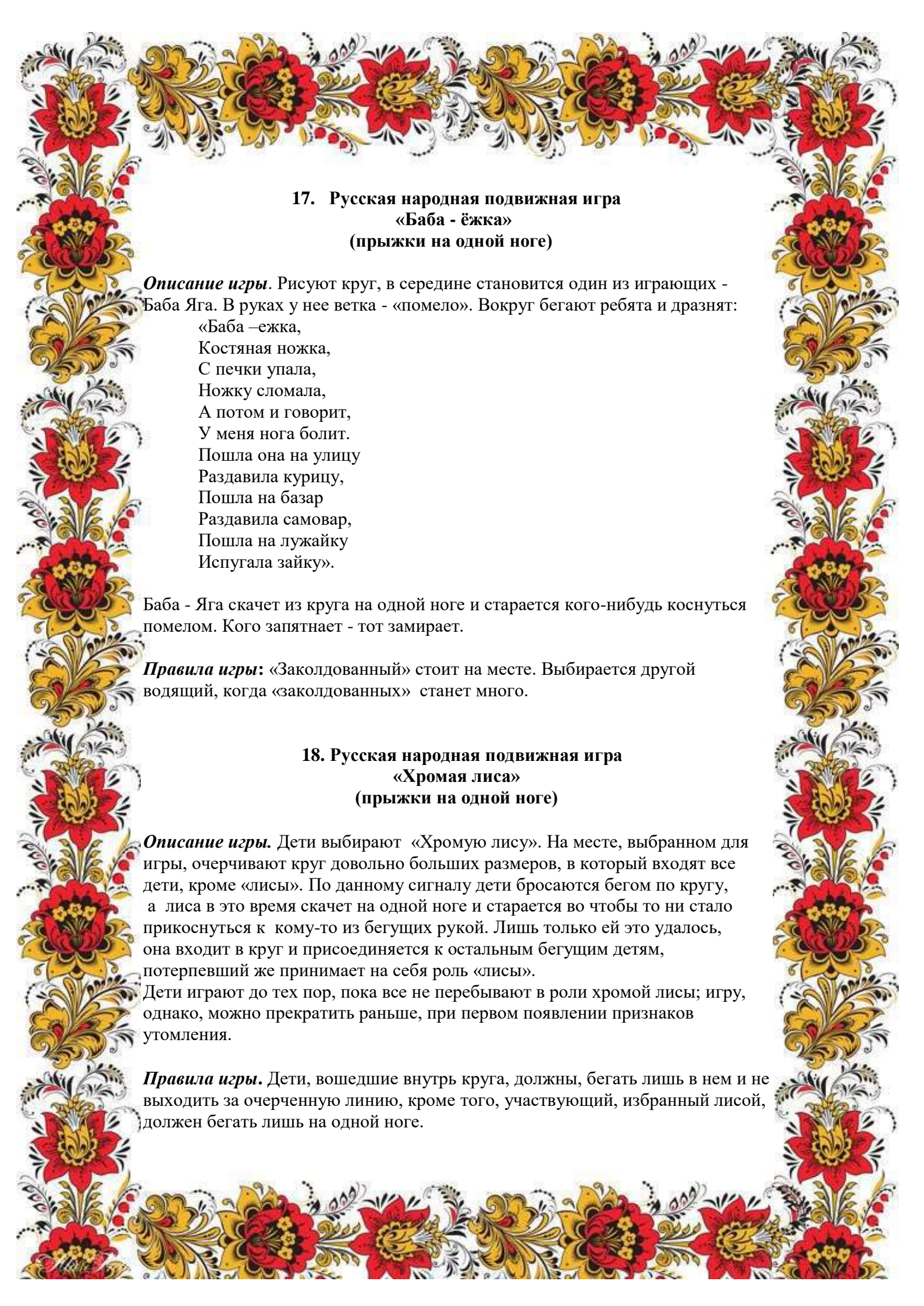
После слов «Колокольчики звенят!» дети последних пар из каждой колонны отпускают руки и бегут вперед, стараясь соединиться в пары с игроками противоположной колонны. Взявшись за руки, они встают впереди одной из колонн.

Водящие стараются осалить одного из игроков, пока они не соединились. Водящий и игрок, которого он осалил, встают впереди колонны. Тот из играющих, кто остался без пары, «горит».

16. Русская народная подвижная игра «Удочка».

Описание игры. Удочка – это верёвка (скакалка). Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину верёвки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Указание: верёвку можно крутить в любую сторону.



**17. Русская народная подвижная игра
«Баба - ёжка»
(прыжки на одной ноге)**

Описание игры. Рисуют круг, в середине становится один из играющих - Баба Яга. В руках у нее ветка - «помело». Вокруг бегают ребята и дразнят:

«Баба –ежка,
Костяная ножка,
С печки упала,
Ножку сломала,
А потом и говорит,
У меня нога болит.
Пошла она на улицу
Раздавила курицу,
Пошла на базар
Раздавила самовар,
Пошла на лужайку
Испугала зайку».

Баба - Яга скачет из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться помелом. Кого запянтает - тот замирает.

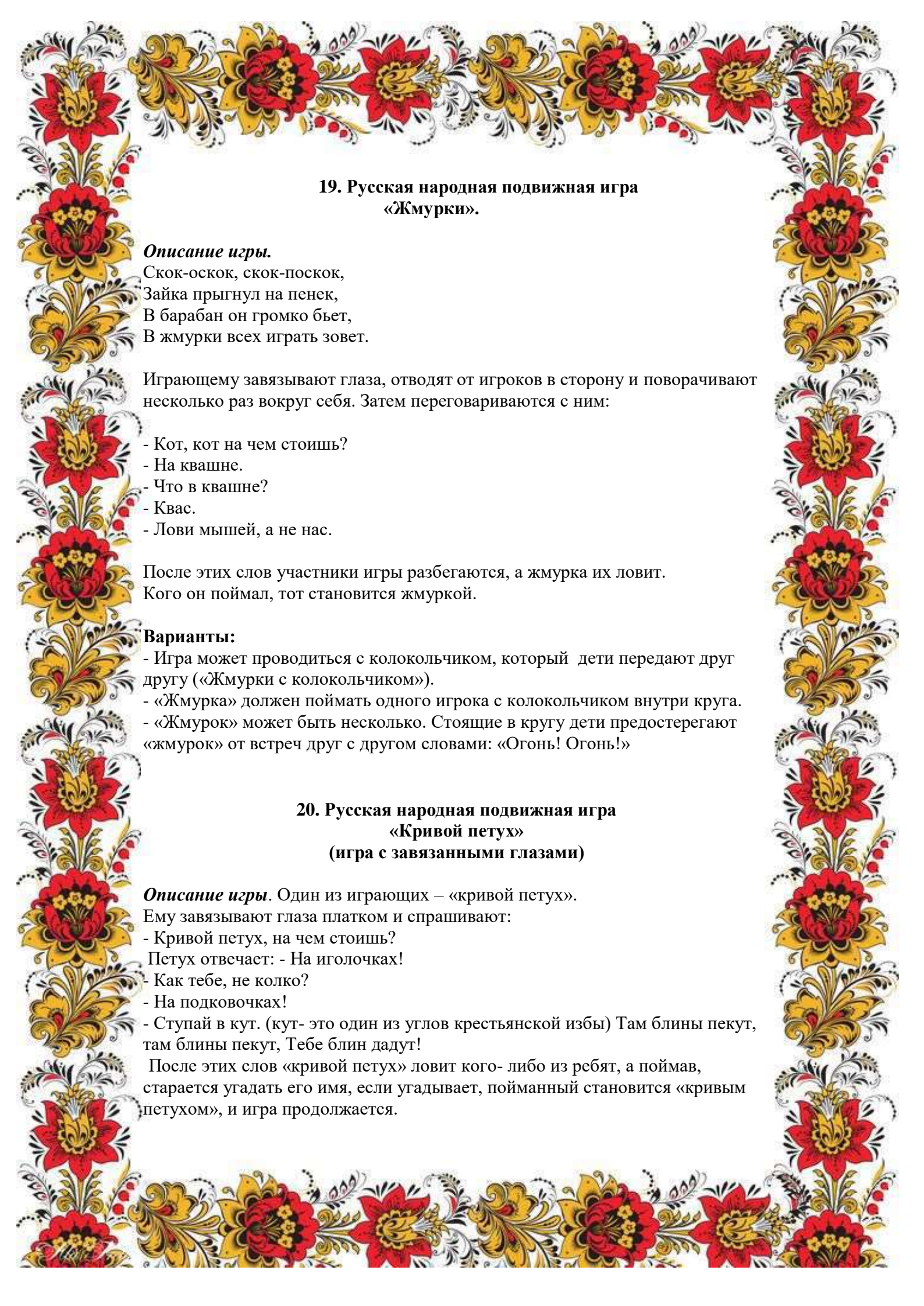
Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

**18. Русская народная подвижная игра
«Хромая лиса»
(прыжки на одной ноге)**

Описание игры. Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы».

Дети играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Правила игры. Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.



19. Русская народная подвижная игра «Жмурки».

Описание игры.

Скок-оскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.

Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- Кот, кот на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Варианты:

- Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу («Жмурки с колокольчиком»).
- «Жмурка» должен поймать одного игрока с колокольчиком внутри круга.
- «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

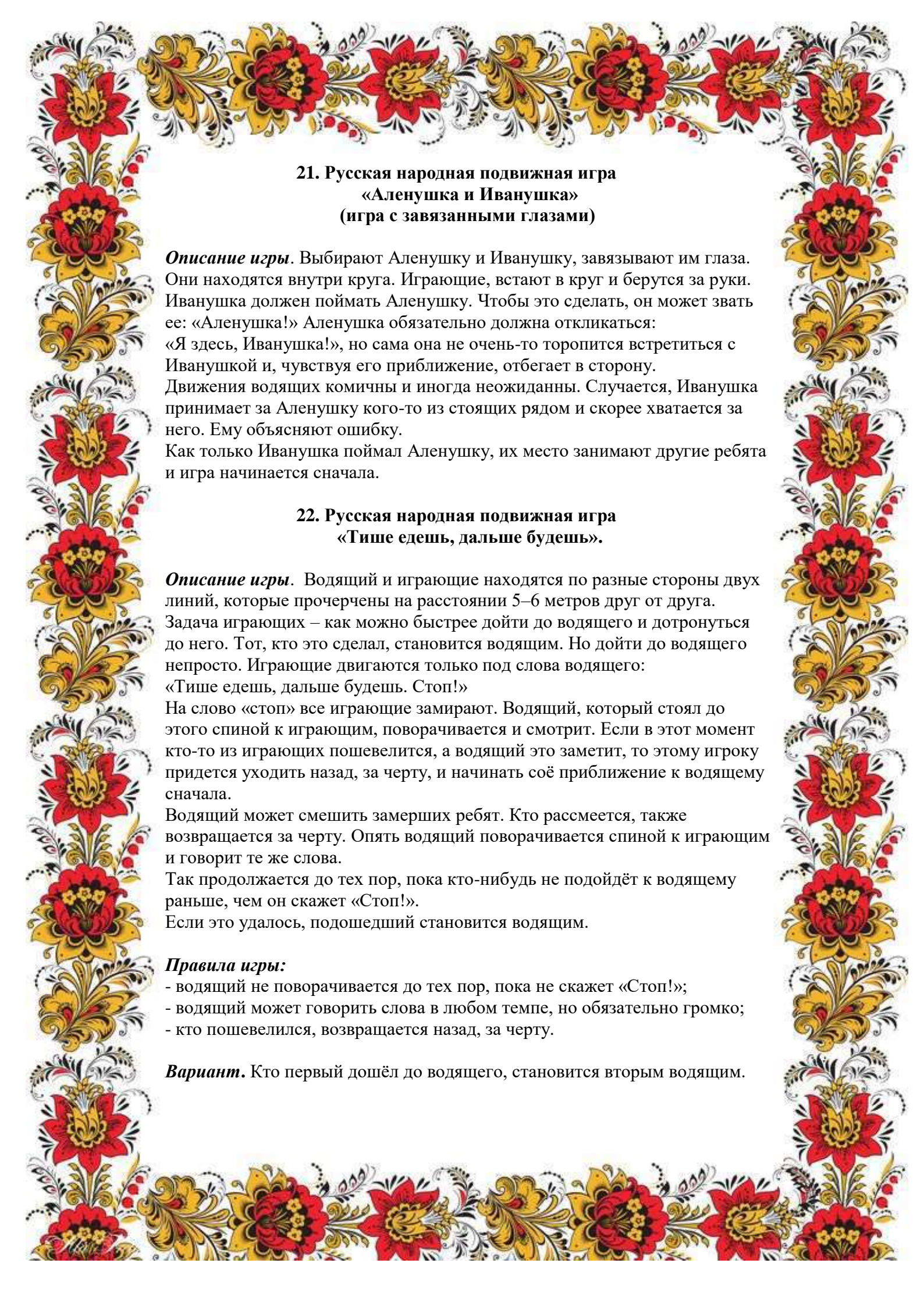
20. Русская народная подвижная игра «Кривой петух» (игра с завязанными глазами)

Описание игры. Один из играющих – «кривой петух».

Ему завязывают глаза платком и спрашивают:

- Кривой петух, на чем стоишь?
- Петух отвечает: - На иголочках!
- Как тебе, не колко?
- На подковочках!
- Ступай в кут. (кут- это один из углов крестьянской избы) Там блины пекут, там блины пекут, Тебе блин дадут!

После этих слов «кривой петух» ловит кого- либо из ребят, а поймав, старается угадать его имя, если угадывает, пойманный становится «кривым петухом», и игра продолжается.



21. Русская народная подвижная игра «Аленушка и Иванушка» (игра с завязанными глазами)

Описание игры. Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие, встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. Движения водящих комичны и иногда неожиданны. Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку. Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

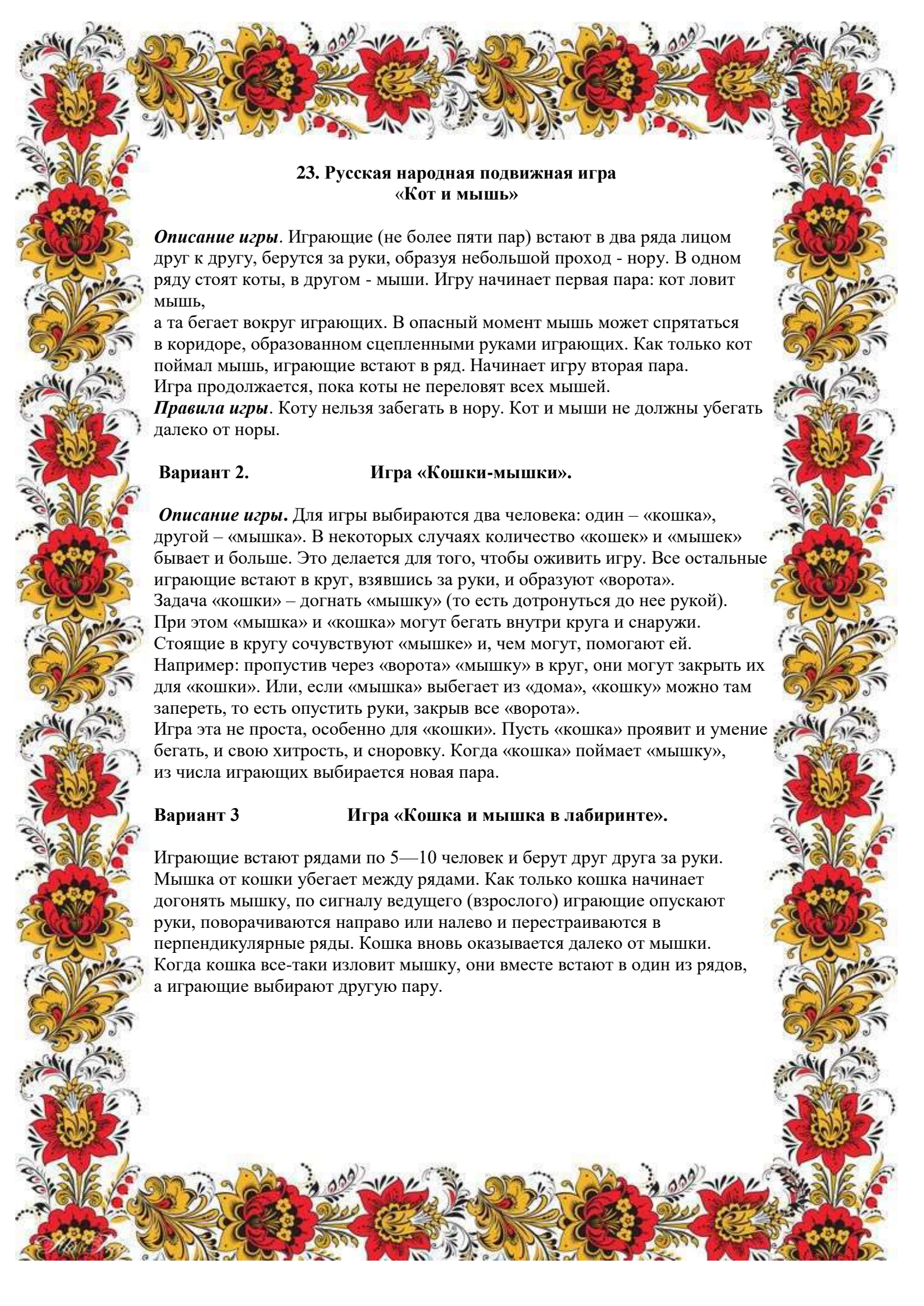
22. Русская народная подвижная игра «Тише едешь, дальше будешь».

Описание игры. Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту, и начинать соё приближение к водящему сначала. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Опять водящий поворачивается спиной к играющим и говорит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не подойдет к водящему раньше, чем он скажет «Стоп!». Если это удалось, подошедший становится водящим.

Правила игры:

- водящий не поворачивается до тех пор, пока не скажет «Стоп!»;
- водящий может говорить слова в любом темпе, но обязательно громко;
- кто пошевелился, возвращается назад, за черту.

Вариант. Кто первый дошёл до водящего, становится вторым водящим.



23. Русская народная подвижная игра «Кот и мышь»

Описание игры. Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь,

а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара.

Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

Вариант 2.

Игра «Кошки-мышки».

Описание игры. Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой).

При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей.

Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

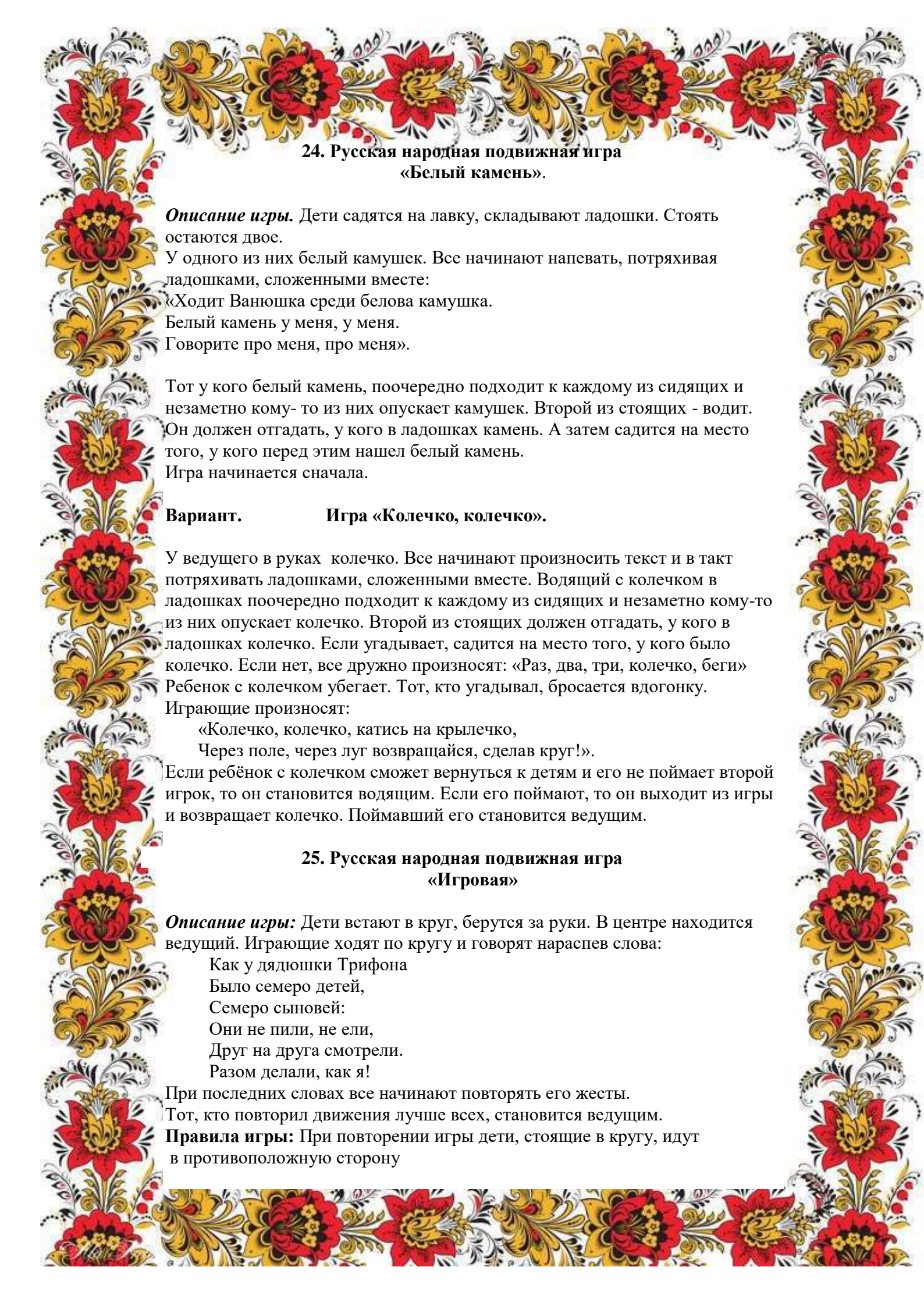
Вариант 3

Игра «Кошка и мышка в лабиринте».

Играющие встают рядами по 5—10 человек и берут друг друга за руки.

Мышка от кошки убегает между рядами. Как только кошка начинает догонять мышку, по сигналу ведущего (взрослого) играющие опускают руки, поворачиваются направо или налево и перестраиваются в перпендикулярные ряды. Кошка вновь оказывается далеко от мышки.

Когда кошка все-таки изловит мышку, они вместе встают в один из рядов, а играющие выбирают другую пару.



24. Русская народная подвижная игра «Белый камень».

Описание игры. Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое.

У одного из них белый камушек. Все начинают напевать, потряхивая ладошками, сложенными вместе:

«Ходит Ванюшка среди белого камушка.
Белый камень у меня, у меня.
Говорите про меня, про меня».

Тот у кого белый камень, поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает камушек. Второй из стоящих - водит. Он должен отгадать, у кого в ладошках камень. А затем садится на место того, у кого перед этим нашел белый камень.

Игра начинается сначала.

Вариант. Игра «Колечко, колечко».

У ведущего в руках колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку.

Играющие произносят:

«Колечко, колечко, катись на крылечко,
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!».

Если ребёнок с колечком сможет вернуться к детям и его не поймают второй игрок, то он становится водящим. Если его поймают, то он выходит из игры и возвращает колечко. Поймавший его становится ведущим.

25. Русская народная подвижная игра «Игровая»

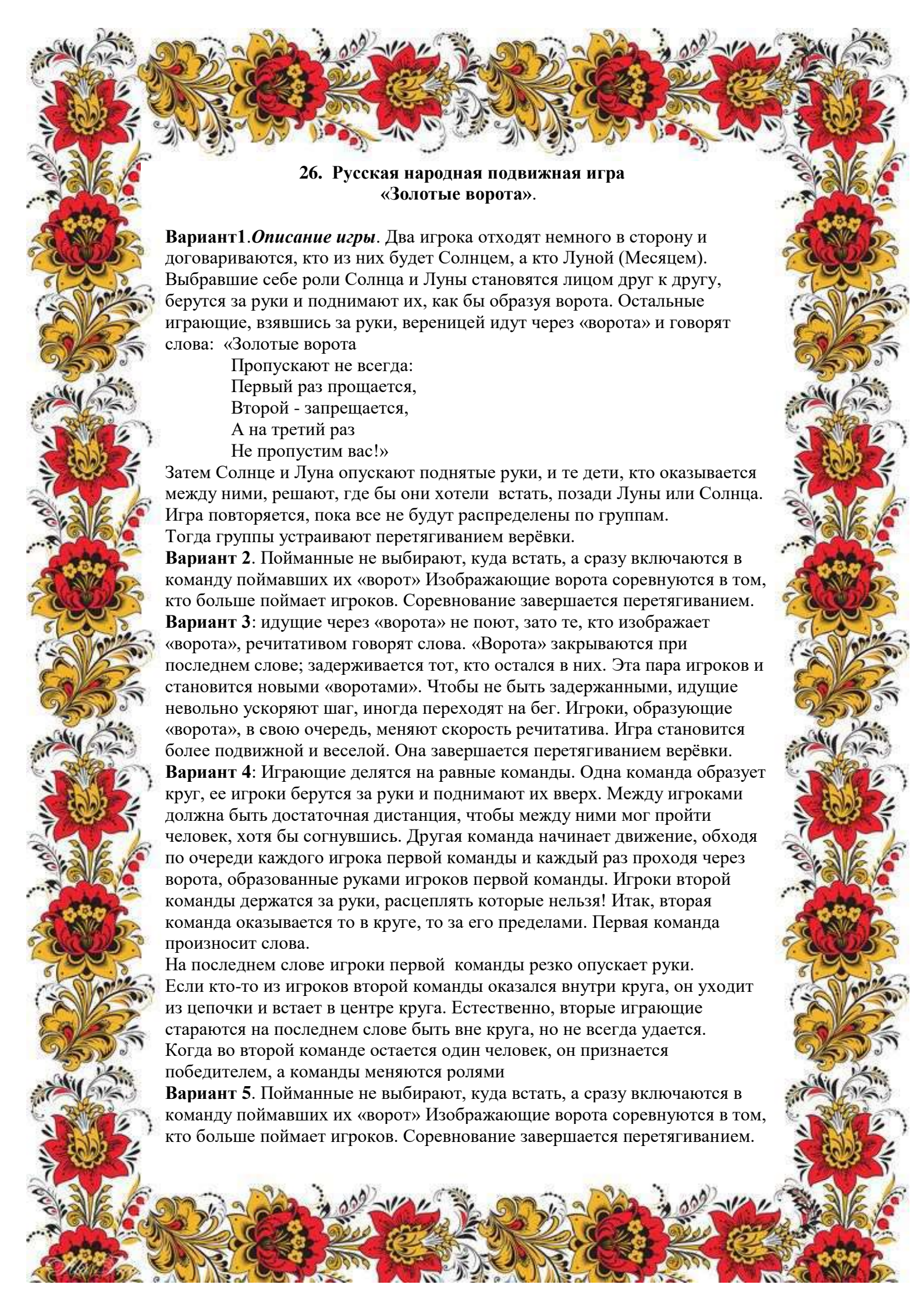
Описание игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

Как у дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей:
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты.

Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону



26. Русская народная подвижная игра «Золотые ворота».

Вариант 1. Описание игры. Два игрока отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет Солнцем, а кто Луной (Месяцем). Выбравшие себе роли Солнца и Луны становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие, взявшись за руки, вереницей идут через «ворота» и говорят слова: «Золотые ворота

Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй - запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!»

Затем Солнце и Луна опускают поднятые руки, и те дети, кто оказывается между ними, решают, где бы они хотели встать, позади Луны или Солнца. Игра повторяется, пока все не будут распределены по группам. Тогда группы устраивают перетягиванием верёвки.

Вариант 2. Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Вариант 3: идущие через «ворота» не поют, зато те, кто изображает «ворота», речитативом говорят слова. «Ворота» закрываются при последнем слове; задерживается тот, кто остался в них. Эта пара игроков и становится новыми «воротами». Чтобы не быть задержанными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег. Игроки, образующие «ворота», в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Она завершается перетягиванием верёвки.

Вариант 4: Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда произносит слова.

На последнем слове игроки первой команды резко опускает руки. Если кто-то из игроков второй команды оказался внутри круга, он уходит из цепочки и встает в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями

Вариант 5. Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.



27. Русская народная подвижная игра «Капканы»

Описание игры. Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу - это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, про бегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

Правила игры:

- Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей.
- Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «капканы».
- В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

28. Русская народная подвижная игра «Ручеек».

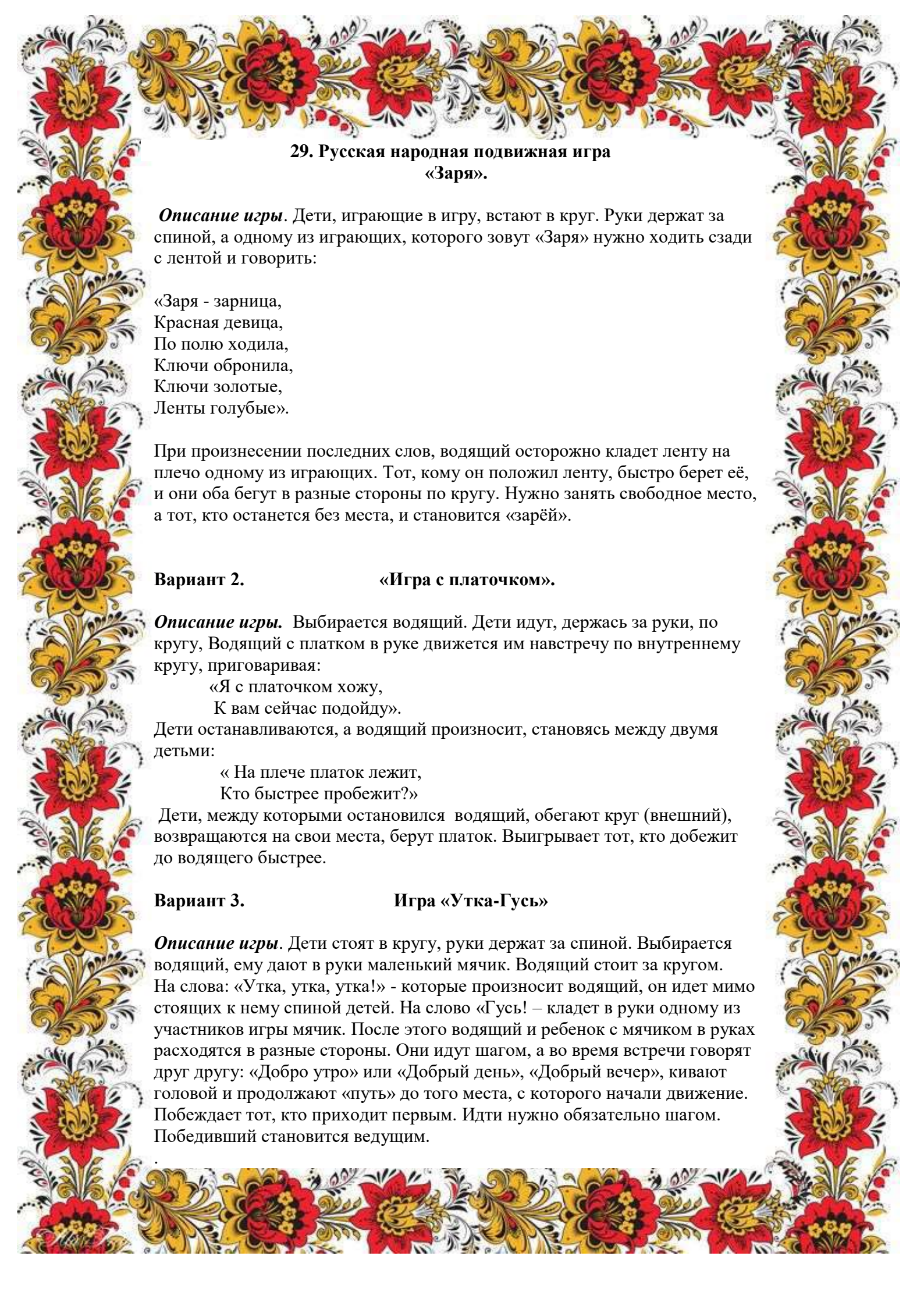
Описание игры. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому не досталась пара, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется – чем больше участников, тем веселее игра. Лучше проводить ее под музыку.

Вариант 2. У всех игроков есть пара. Пары по очереди начинают движение вперед, проходя вперед под сцепленными руками.

Вариант 3. У всех игроков есть пара. Пары по очереди начинают движение вперед, проходя то под поднятыми руками следующей пары, то поднимая сцепленные руки вверх и пропуская следующую пару назад.

Вариант 4. «Ручеек» начинает бежать назад. Дети по очереди, стоя парами, наклоняются и бегут спиной вперед в конец «ручейка».

Вариант 5. Дети стоят парами лицом друг к другу и держатся за руки. Пары продвигаются в начало ручейка, обходя по очереди каждую следующую пару, то с одной стороны, то с другой.



29. Русская народная подвижная игра «Заря».

Описание игры. Дети, играющие в игру, встают в круг. Руки держат за спиной, а одному из играющих, которого зовут «Заря» нужно ходить сзади с лентой и говорить:

«Заря - зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые».

При произнесении последних слов, водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих. Тот, кому он положил ленту, быстро берет её, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Нужно занять свободное место, а тот, кто останется без места, и становится «зарей».

Вариант 2.

«Игра с платочком».

Описание игры. Выбирается водящий. Дети идут, держась за руки, по кругу, Водящий с платком в руке движется им навстречу по внутреннему кругу, приговаривая:

«Я с платочком хожу,
К вам сейчас подойду».

Дети останавливаются, а водящий произносит, становясь между двумя детьми:

« На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?»

Дети, между которыми остановился водящий, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до водящего быстрее.

Вариант 3.

Игра «Утка-Гусь»

Описание игры. Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.



30. Русская народная подвижная игра «Шатер».

Описание игры. Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки (зала). В центре каждого круга ставится стул, на котором висит платок с узорами. Дети берутся за руки и идут по кругу вокруг стульев, приговаривают:

«Мы веселые ребята,
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок».

С окончанием стиха дети перестраиваются в один общий круг. Звучит русская народная мелодия. Взявшись за руки, дети подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки взрослый дает команду: «Строим шатер!». Дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первая построит «шатер».

31. Русская народная подвижная игра «Капустка»

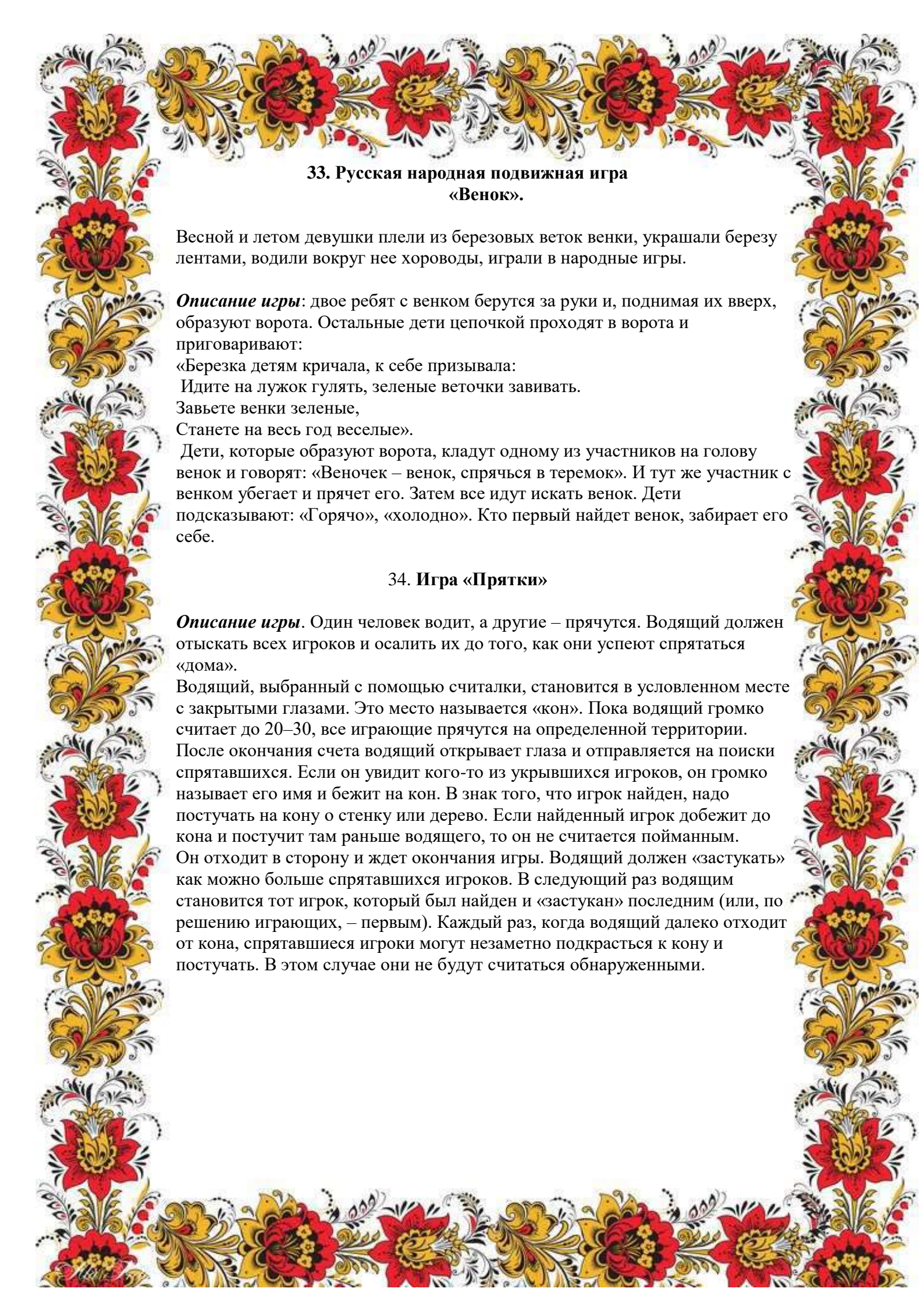
Описание игры. Дети, берутся за руки, образуя собой длинную вереницу. Идут неспешно и плавно, неторопливо при этом поют:

Вейся, вейся капустка моя,
Вейся, вейся белая,
Как мне, капустке, виться
Как мне зимой не валиться!

Ведущий вереницы проводит хоровод через своеобразные «ворота» — поднятые вверх сомкнутые руки, которые держат последние участники в веренице. Когда все играющие проходят через «ворота», то самый последний поворачивается и «завивает капустку», т. е. перебрасывает через плечо руку, которой держится за товарища. Затем хоровод проходит через вторые ворота, третьи и так далее до тех пор, пока не «завьются» все играющие. После этого действия последний стоящий участник в веренице остается стоять на месте, а весь хоровод «завивается» вокруг него, постепенно огибая и охватывая в кольцо все плотнее и плотнее, пока не получится своеобразный «вилок капусты». Затем «капустка» уже начинает «развиваться», пока не придет опять в своё первоначальное исходное положение. Игра все время сопровождается пением.

32. Русская народная подвижная игра «Кружева».

Описание игры. Выбираются двое водящих - «челнок», «ткач». Остальные встают парами, образуя круг. Пары берут друг друга за руки - делают ворота. «Челнок» встает у второй пары, а «ткач» - у первой. «Челнок» по сигналу «ткача» начинает бегать «змейкой», не пропуская ни одни ворота, а «ткач» его догоняет. Если «ткач» догонит «челнока» прежде чем он добежит до конца, тот становится «челноком». А «ткач» выбирается из других играющих.



33. Русская народная подвижная игра «Венок».

Весной и летом девушки плели из березовых веток венки, украшали березу лентами, водили вокруг нее хороводы, играли в народные игры.

Описание игры: двое ребят с венком берутся за руки и, поднимая их вверх, образуют ворота. Остальные дети цепочкой проходят в ворота и приговаривают:

«Березка детям кричала, к себе призывала:

Идите на лужок гулять, зеленые веточки завивать.

Завьете венки зеленые,

Станете на весь год веселые».

Дети, которые образуют ворота, кладут одному из участников на голову венок и говорят: «Веночек – венок, спрячься в теремок». И тут же участник с венком убегает и прячет его. Затем все идут искать венок. Дети подсказывают: «Горячо», «холодно». Кто первый найдет венок, забирает его себе.

34. Игра «Прятки»

Описание игры. Один человек водит, а другие – прячутся. Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории.

После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным.

Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым). Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

35. Вариант игры в прятки «Палочка-выручалочка».

Описание игры.

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 - 60 см, диаметром 2 - 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:

«Палочка пришла, никого не нашла.

Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет».

После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)».

Так водящий находит всех детей. Игра повторяется.

Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки - выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры.

- Нельзя подсматривать, когда дети прячутся.

- Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться.

- Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки.

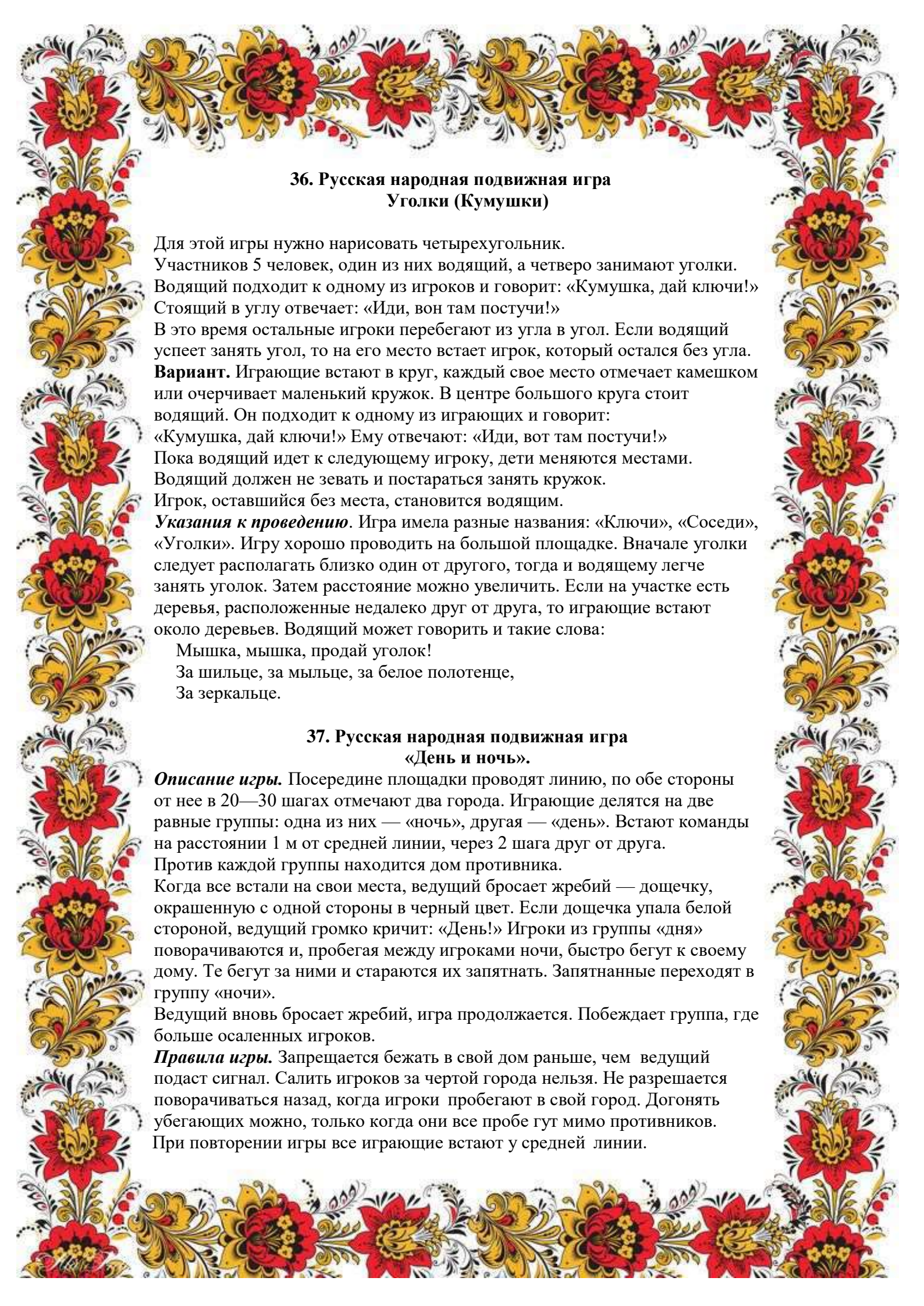
- Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли.

Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами:

«Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» - стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше.

Пока водящий ищет ее, дети прячутся.



36. Русская народная подвижная игра Уголки (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник.

Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки.

Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!»

Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!»

В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант. Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит:

«Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!»

Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок.

Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению. Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,

За зеркальце.

37. Русская народная подвижная игра «День и ночь».

Описание игры. Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — «ночь», другая — «день». Встают команды на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга.

Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы «дня» поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу «ночи».

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

Правила игры. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал. Салить игроков за чертой города нельзя. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.

При повторении игры все играющие встают у средней линии.



Литература:

1. Детские народные подвижные игры . Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина. – М., 1995 г.
2. Князева О.Л, Маханёва М.Д. Приобщение детей к истокам народной культуры С. Петербург Издательство «Акцидент» 1997
3. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. Под редакцией Русской Л.В. Москва «Просвещение» 1986.
4. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – СПб., 2001 г.
5. Сборник подвижных игр. Для занятий с детьми 2-7 лет. Авт. – сост. Э.Я. Степаненкова. – М.: МРЗАЙКА-СИНЕЗ, 2016 г.