

КАРТОТЕКА РУССКИХ-НАРОДНЫХ ИГР



Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств. Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

ЛЕТИТ – НЕ ЛЕТИТ

Цели: Развивать, выдержку. Упражнять детей в прыжках на двух ногах, беге в различных направлениях.

Описание: Все становятся в круг.

Тара – бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!

Выбирается ведущий.

Ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. и при назывании летающего объекта все игроки подпрыгивают. Если назван объект нелетающий, они стоят на месте.

Правила игры: Прыгать можно только если назван летающий объект.

Варианты: вместо прыжков можно использовать бег. А можно чередовать.

Варёная репка

Цели: Упражнять детей в удерживании равновесия, развивать умение действовать по сигналу.

Описание: Дети становятся друг против друга на поставленные под ноги чурки, в руках у них концы одного жгута. Тянут друг друга к себе, стараясь столкнуться с чурок. Остальные играющие поют:

Варёная репка
Держись крепко,
Кто обрывается,
Тому достанется.

Кто сошёл с чурки, тот проиграл.

Правила: Начинать тянуть только после слов «тому достанется»

РАСТЕРЯХИ

Задачи: Развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

Описание: Игроки становятся в ряд, держа друг друга за руки и образуя таким образом цепь. Один из них — стоящий в конце ряда и более сильный «вожак» начинает бежать, увлекая за собой других, при этом постоянно и неожиданно поворачивает то в одну, то в другую сторону. Такие же движения приходится делать и всем остальным игрокам. Те, кому это не удастся, отрываются от цепи и выбывают из игры.

Правила игры. Вожаку можно начинать бежать только по сигналу педагога.

ХЛОП! ХЛОП! УБЕГАЙ!

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Не сколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После

слов ведущего:

*«Хлоп, хлоп, убегай,
Тебя кони стопчут»*

несколько игроков произносят:

*«А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь!»*

и начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.



БАБКА-ЁЖКА

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Описание: Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг неё дети водят хоровод и поют:

**Бабка Ёжка - Костяная Ножка
С печки упала, Ногу сломала,
А потом и говорит:
— У меня нога болит.**

После слов «у меня нога болит» Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Все разбегаются. К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры : «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много. Вариант: пойманный становится бабкой Ёжкой.

Зайцы и волк (прыжки)

Цель. Приучать детей внимательно

слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом. Учить ориентироваться в пространстве, находить свое место (куст, дерево).

Описание. Дети-зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идет!» — зайцы убегают и прячутся за кусты, под деревьями. Волк пытается догнать их.

В игре можно использовать небольшой текст:

**Зайки скачут: скок, скок, скок,
На зеленый на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают,
Не идет ли волк?**

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием текста появляется волк и начинает ловить зайцев.



ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Цели: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Описание: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!*

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший "горит", т. е. водит.

КОРШУН

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друг друга. Игра начинается **с диалога:**

- Коршун, коршун, что с тобой?
- Я ботинки потерял.
- Эти? («курица», а в след за ней «цыплята» выставляют в сторону правую ногу.
- Да! – отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры. Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»

Дядюшка Трифон или бабушка Маланья

Цели: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

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

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.

КАПУСТА

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами. упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». **«Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:**

Я на камушке сижу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и куница,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать.

Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры : Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

БУБЕНЦЫ

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Описание: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:
*Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!*

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

МОРОЗ - КРАСНЫЙ НОС

Цели: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:
**Я Мороз-Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?**

Играющие отвечают:
**Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.**

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры : Бежать можно только после слова «мороз». «замороженным» игрокам не сходить с места.

«ЖМУРКИ»

»

Развивает умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Игроки выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По сигналу участвующие в игре бросаются в разные стороны, а игрок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Игроки должны во время бега следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: **"огонь"!**

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который играющие передают друг другу.

ЦЕПИ КОВАНЫЕ

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению в две шеренги, беге.

Описание: Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. 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 встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Краткое описание:

Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания.

Воспитатель проводит иг-ру, меняя звучание бубна 3 - 4 раза.

СТРЕКОЗА

Задачи: Упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, развивать умение действовать по сигналу.

Описание: Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем,

Правила: Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.

Художественное слово:

*Попрыгунья Стрекоза
Лето красное пропела;
Оглянуться не успела,
Как зима катит в глаза.*

И.А. Крылов