

КАРТОТЕКА «РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

1.БУБЕНЦЫ.

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

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

2.МАТУШКА-ВЕСНА

Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май -

Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

3.ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

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

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

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 "торит", т. е. водит.

4. ФАНТЫ

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:
Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
"Да" и "Нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

5. МЯЧИК К ВЕРХУ.

Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону

водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

7.ИГРОВАЯ

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.

8.МОЛЧАНКА

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

9.КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ?

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В

центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды.

По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

10. СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ.

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую, т.е. ту руку, находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется

11. ИГРА "ГУСИ"

Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети - гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"

Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак,

Он шагает важно так -

Га-га-га!

Гуси все за вожаком
Вперевалочку, шажком.
Шаг шагнут, другой шагнут,
Низко головы нагнут.
Га-га-га!
Гуси крыльями взмахнут,
И скорей бегом на пруд!

12.ЛЯГУШКИ

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка.

Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

Весёлые, как девочки,
Проворные, как мальчики,
Зелёные, как листки,
Прыгучие, как мячики -
Весёлые,
Проворные,
Прыгучие подружки -
Зелёные,
Зелёные,
Зелёные лягушки!
Все квакают и квакают
И слышно вдалеке:
Ква-ква! Ква-ква!
Бре-ке-ке!

13.ВОРОБУШКИ

Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней - дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллею. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллею и т. д., до тех пор, пока не произнесут: "И на дерево от кошки - Шур! - скрылась!"

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки -

Не скачите по дорожке,

Не сидите на скамейке,

Не летайте по аллее,

Под окном не клюйте крошки:

Попадёте рыжей кошке -

Мур-мур-р-р! - в лапы.

Стайка дружных воробышек -

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,

Полетала по аллее,

Поклевала быстро крошки

И на дерево от кошки -

Шмур-р-р! - скрылась.

14.ЩЕНОК

Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, - такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч-"ватрушку".

Один из играющих - щенок, другой ребенок - хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: "Гав!" Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит "ватрушку", он убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит "ватрушку" хозяин, щенок должен "служить": хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его - тогда они вместе "идут домой". А если щенок убежит, играющие меняются ролями.

Ну, как я мог?

Ну, как я мог?
Я так щенка обидел!
Пропал щенок,
Пропал щенок,
Никто его не видел.
А он хотел,
А он хотел,
Попробовать ватрушку...
Вернись щенок,
Вернись щенок,
Коричневые ушки.

15.ГОРЕЛКИ

Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо -
Птички летят.
Колокольчики звенят!
Раз, два, три - беги.

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

16.МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС

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.

17.ЛЯГУШКИ В БОЛОТЕ

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.

18.ЛИСА И КУРЫ

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

19.ЛОШАДКИ

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

20.ВОРОБУШКИ И КОТ

Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

21.КУРОЧКА-ХОХЛАТКА

Воспитатель изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке.

Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: "Ко-ко,

Не ходите далеко".

Приближаясь к кошке, он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают