КАРТОТЕКА

ПОДВИЖНЫХ НАРОДНЫХ ИГР

НАРОДОВ РОССИИ

ГУСИ - ЛЕБЕДИ

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси – лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живее волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси гуляют от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями6

- Гуси – гуси!
- Га – га – га!
- Есть хотите?
- Да, да, да!
- Гуси – лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет!
- Ну бегите же домой!

Гуси бегут домой, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда все дети пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну бегите же домой!»

ОБЫКНОВЕННЫЕ ЖМУРКИ

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, и отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- 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.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Если жмурка подойдёт близко к какому-то предмету, о который он может удариться, играющие должны предупредить его криком «ОГОНЬ!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-то предметы или убегать очень далеко. Они

могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Медведь выбранный жеребьвкой, живет в лесу. Дети идут за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

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 стараясь кого-то поймать. Пойманный становиться медведем.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

ФИЛИН И ПТАШКИ

Перед началом игры дети выбирают для себя название тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражают крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успевает кого-либо поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только правильно названная птица становится филином.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

КРАСКИ

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину. Он приглашает одногоиз покупателей.

Покупатель стучит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель!

- Зачем пришел?
- За краской!
- За какой?
- За голубой!

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!». Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Хозяином становиться тот, который угадал больше красок.

ГОРЕЛКИ

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка.

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звёзды горят,
Журавли кричат:
-Гу,гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов, дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде, чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка снова горит. Игра повторяется. Если горелке удается запятпать одного из бегущих в паре, то он становится с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

КОТ И МЫШИ

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, беруться за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, а в другом – мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятать в коридоре, образованном сцепленными руками играющими. Как Толька кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

ПЯТНАШКИ

Играющие выбирают водящего – пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

П Р А В И Л А И Р Г Ы:

Тот, кого пятнашка коснется, становится пятнашкой.

ВАРИАНТЫ:

ПЯТНАШКИ, НОГИ ОТ ЗЕМЛИ.

Играющий может спастись от пытнашки, если он встанет на какой-то предмет.

ПЯТНАШКИ – ЗАЙКИ

Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах – он в безопасности.

ПЯТНАШКА 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. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

ПЯТНАШКА С ИМЕНЕМ

Все играющие кроме пятнашки. Выбирают себе название цветов, птиц, зверей. Пят.нашка не пятнает того, кто вовремя назвал себя (например, лиса).

КРУГОВЫЕ ПЯТНАШКИ

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Каждый свое место отмечает кружком. 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 от игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет своё место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал инру. 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.

ЛЯПКА

Один из играющих – водящий, его называю ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, стараясь кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай её другому!». Новый игрок догоняет игроков си старается кому-то из них передать ляпку.

П Р А В И Л А И Р Г Ы: Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

ЗАРЯ

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря- ходит сзади с лентой в руках.

Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй. Игра продолжается.

П Р А В И Л А И Р Г Ы: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

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!

На последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

П Р А В И Л А И Р Г Ы: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

КОРШУН

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные – цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходят вокруг него и нараспев говорят слова:

Вокруг коршуна хожу,
По три денежки ношу,
По копеечке,
По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

-Коршун, коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою!

- На что тебе ямка?

- Копеечку ищу.

-На что тебе копеечка?

- Иголочку куплю.

-Зачем тебе иголочка?

-Мешочек сшить.

- Зачем мешочек?

- Камешки класть.

-Зачем тебе камешки?

-В твоих деток кидать.

-З что?

- Ко мне огород лазят.

- Ты бы делал забор выше,
Коли не умеешь, так лови их!

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна. «Ши, ши злодей!»

Пойманный цыплёнок выходит из игры, коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на своё место. Курица, защищая своих цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

БОЛЬШОЙ МЯЧ

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим.но он встаёт за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг. Играющие опять поворачиваются лицом в друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. игра повторяется.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Играющие не берут мяч в течении всей игры, они перекатывают его только ногами.

ШЛЁПАНКИ

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку:

Петушок, петушок,

Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнём,
Сколько пёрышек на нём?
Раз, два, три, четыре, пять…
Невозможно сосчитать!

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чьё имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлёпает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договорённости, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. в этом случае игра начинается сначала.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: Отбивать мяч нужно на одном месте. Играющий встаёт на место водящего только в том случае, если он поймал мяч с земли.

ЛАПТА

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта – круглая палка (длиной 60см.,ручка толщиной 3см., ширина основания 5-10см.) на площадке проводится две линии на расстоянии 20м. с одной стороны площадки находится город, а с другой – кон. Участники игры делятся на две команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удается запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. На не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим.

П Р А В И Л А И Г Р Ы: подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЮРТА

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы весёлые ребята,
Соберёмся все в кружок.
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

ПРАВИЛА ИГРЫ: С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первая построившая юрту.

ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ

Три – четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенёчки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Пеньки не должны вставать с места.

СТРЕЛОК

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 -15 метров друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 метра. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

ПРАВИЛА ИГРЫ: В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент бросания мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЛОВИШКИ

По сигналу все игроки разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоём, затем втроём, вчетвером и т.д. они ловят, пока не поймают всех.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

УГАДАЙ И ДОГОНИ

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд (друг за другом). Впереди садиться водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроком подходит к водящему, кладёт руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он отгадает, быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

ПРАВИЛА ИГРЫ: В случае, если водящий не поймает товарища, можно повторить игру с ним. Как только поймает игрока, водящий садиться в конец колонны, а пойманный становиться водящим. В игре устанавливается строгая очерёдность.

ХЛОПУШКИ

На противоположных сторонах площадки или комнаты отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20-30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянутая вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп – сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегу к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот остается в новом городе, а отставший становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Пока водящий не коснулся чьей либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

ПРОДАЁМ ГОРШКИ

Играющие разделяются на две группы. Дети – горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, подай горшок!
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай!

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не больше трёх рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставшийся становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

УДМУРТСКИЕ ИГРЫ

ВОДЯНОЙ

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается водящий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова:

«Водяного нет, а людей-то много!»

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Водяной ловит не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водящему.

ИГРА С ПЛАТОЧКОМ

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре и встать на его место. Таким образом ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему даётся платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

СЕРЫЙ ЗАЙКА

На площадке чертится круг (6х6м) – это забор. У одного из сторон забора сидит зайка. Собаки (десять игроков) располагаются полукругом в 3 – 5 метрах у противоположных сторон забора. Участвующие в игре говорят:

Зайчонок, зайчонок,
Почему в огород заходил?
Почему мою морковку съел?

На последние слова зайка делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Заяц считается пойманным при полном смыканием круга. Выбегать из под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.