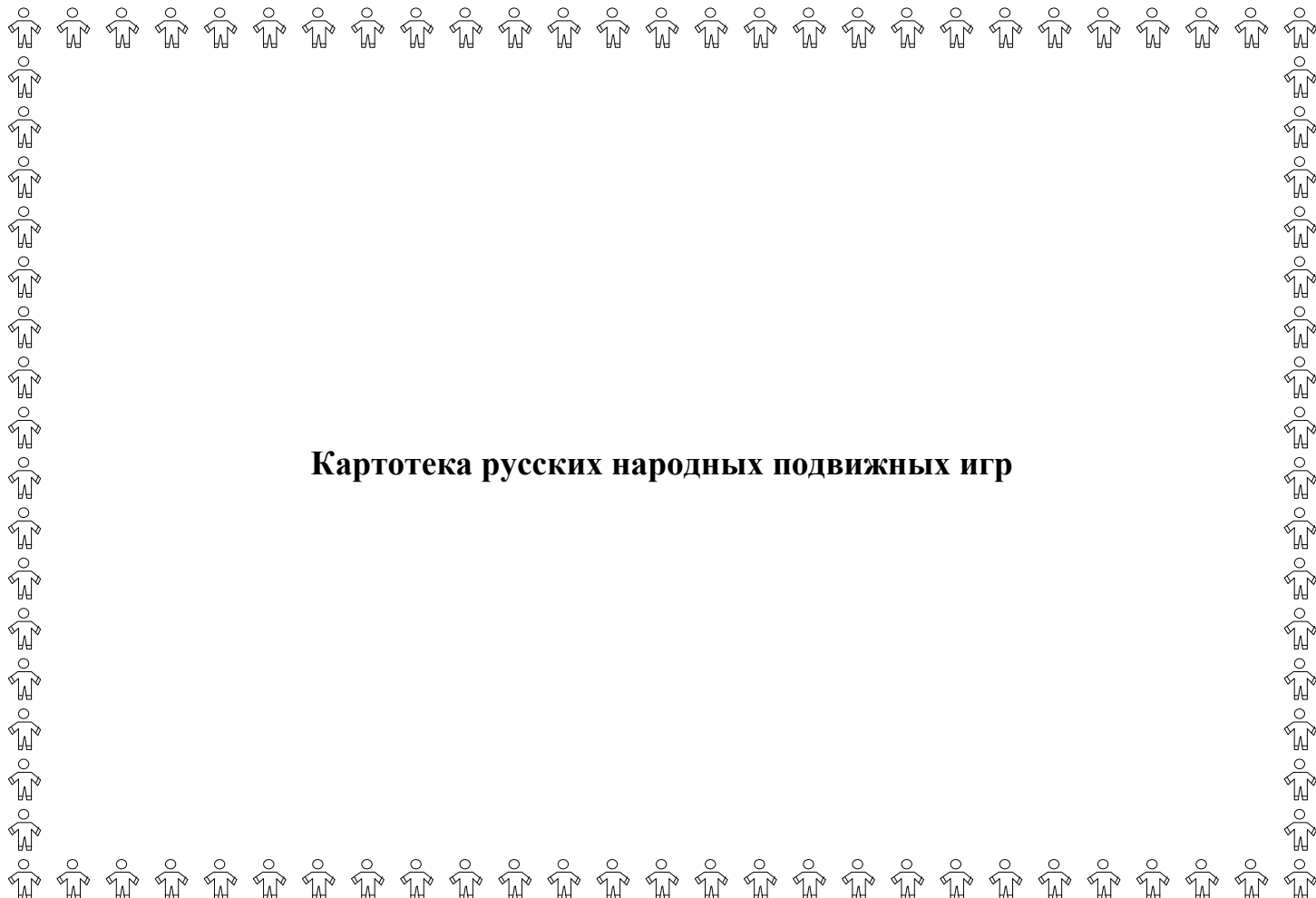
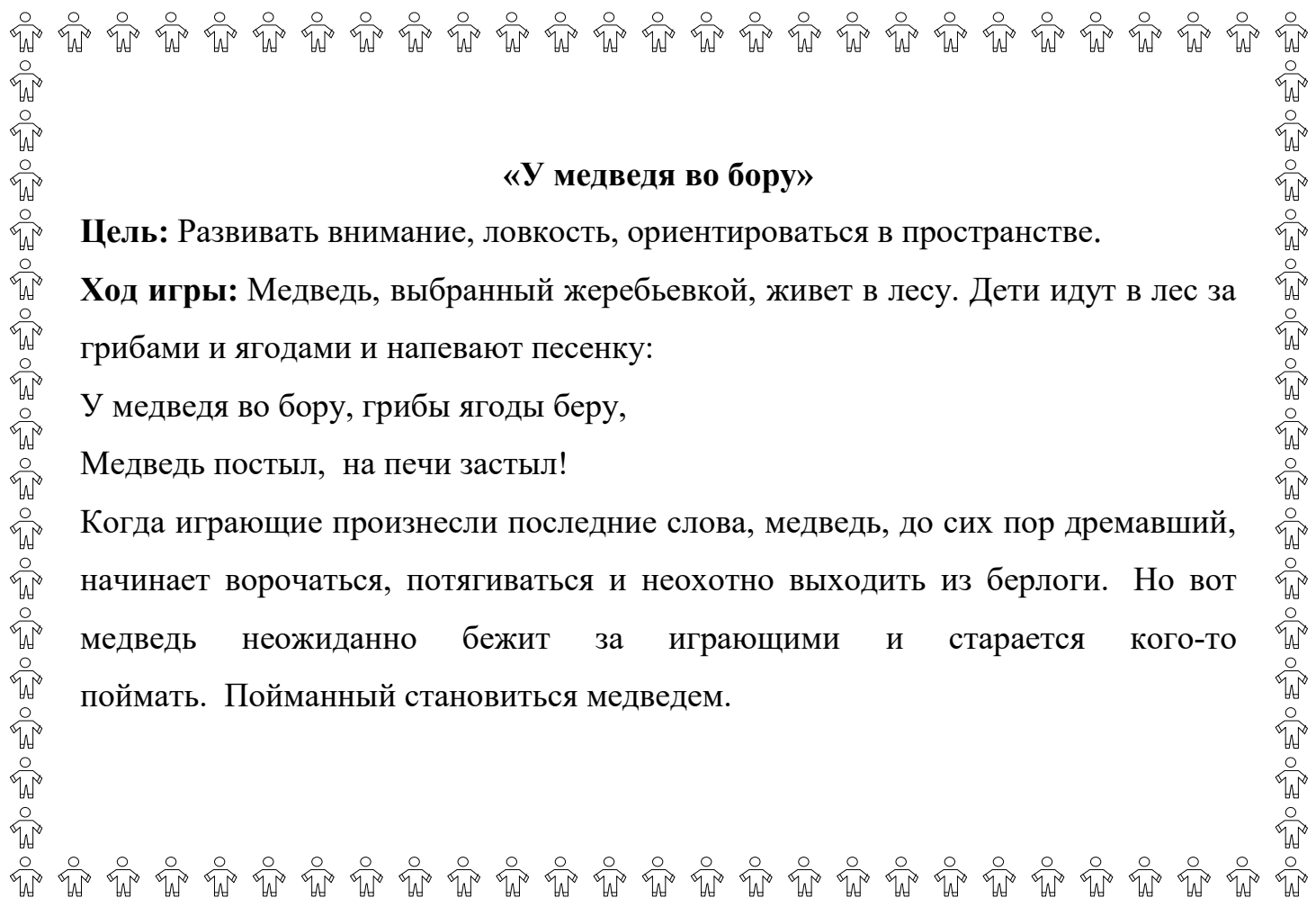




Картотека русских народных подвижных игр



«У медведя во бору»

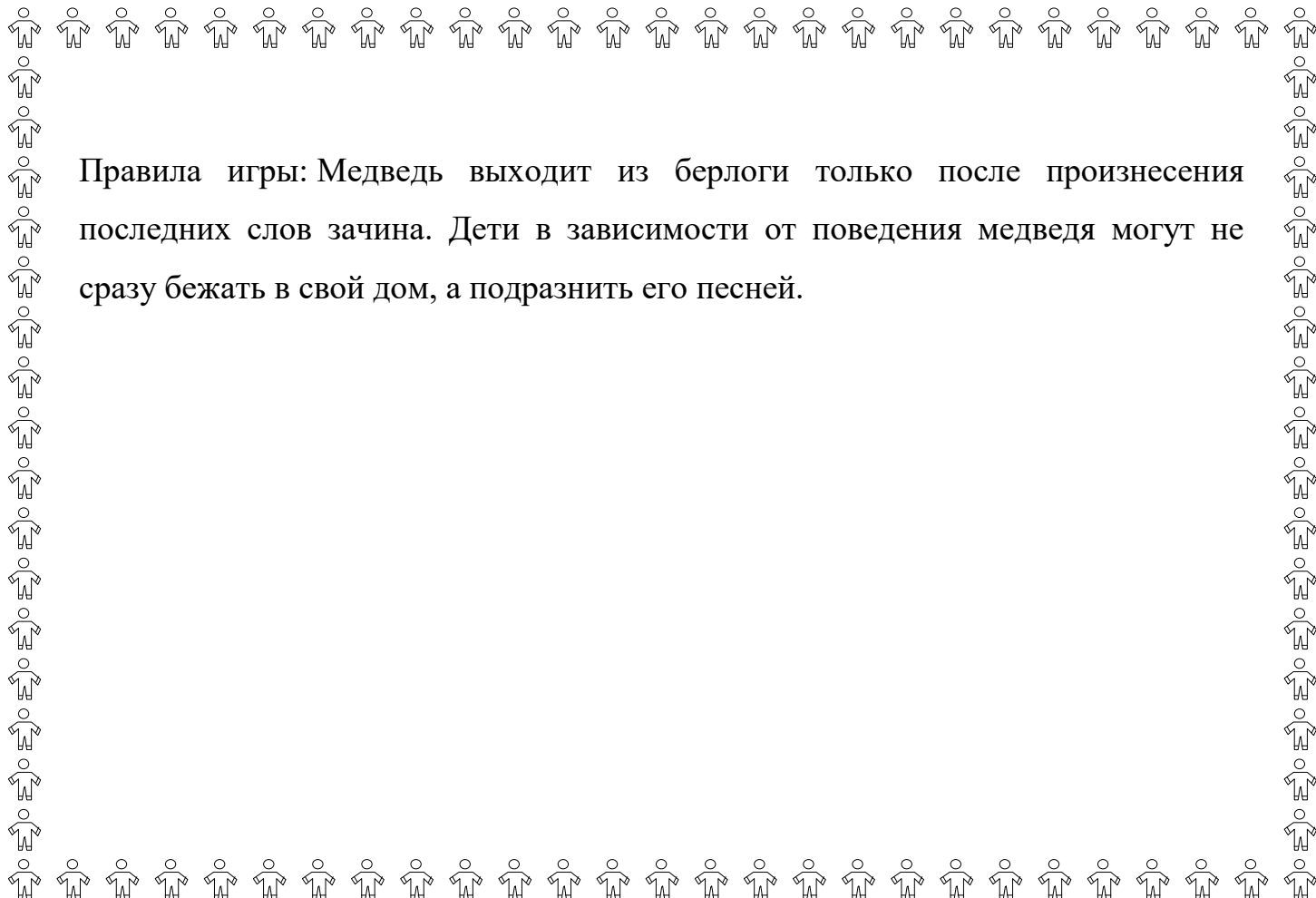
Цель: Развивать внимание, ловкость, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами и ягодами и напевают песенку:

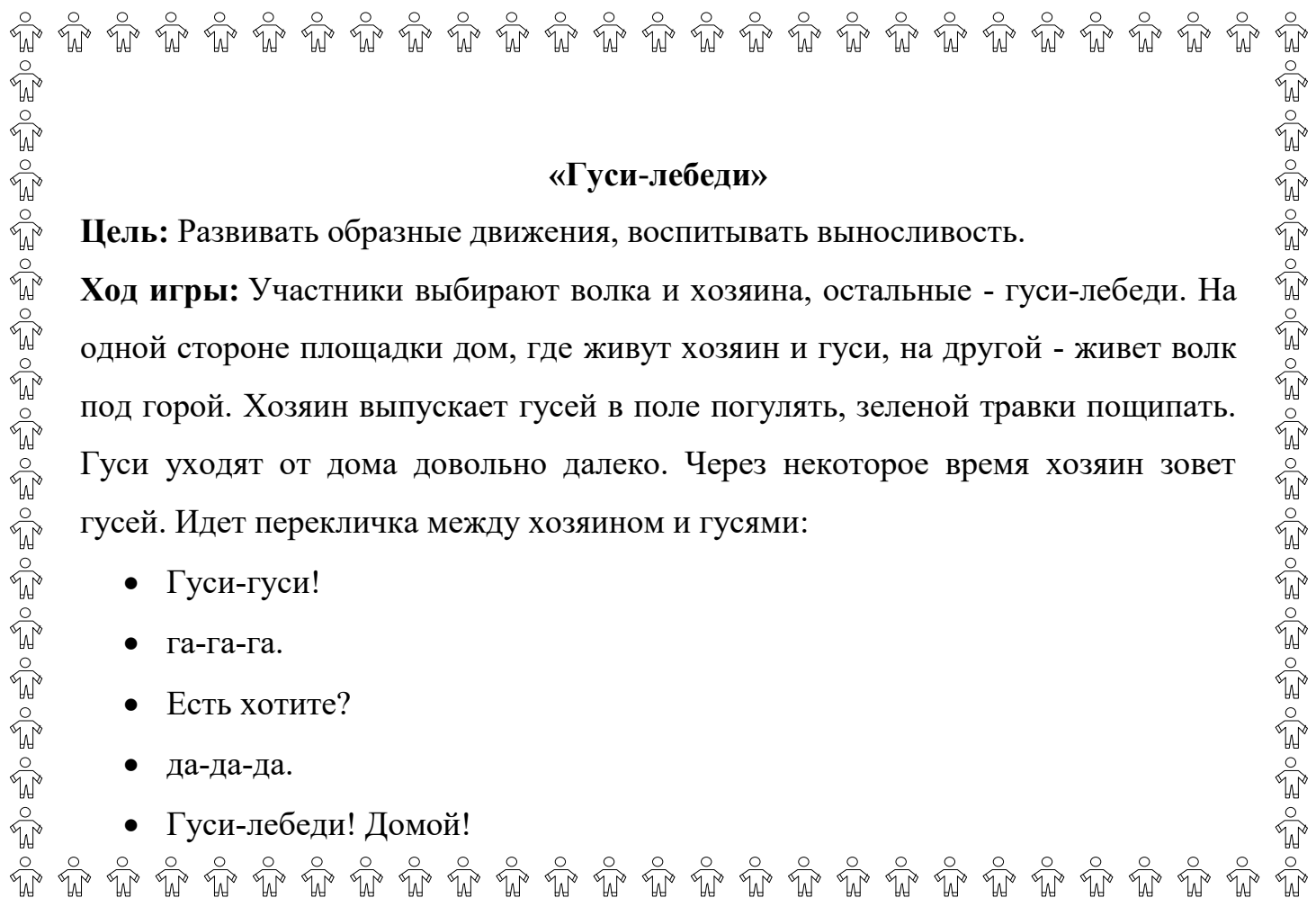
У медведя во бору, грибы ягоды беру,

Медведь постыл, на печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходить 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 произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

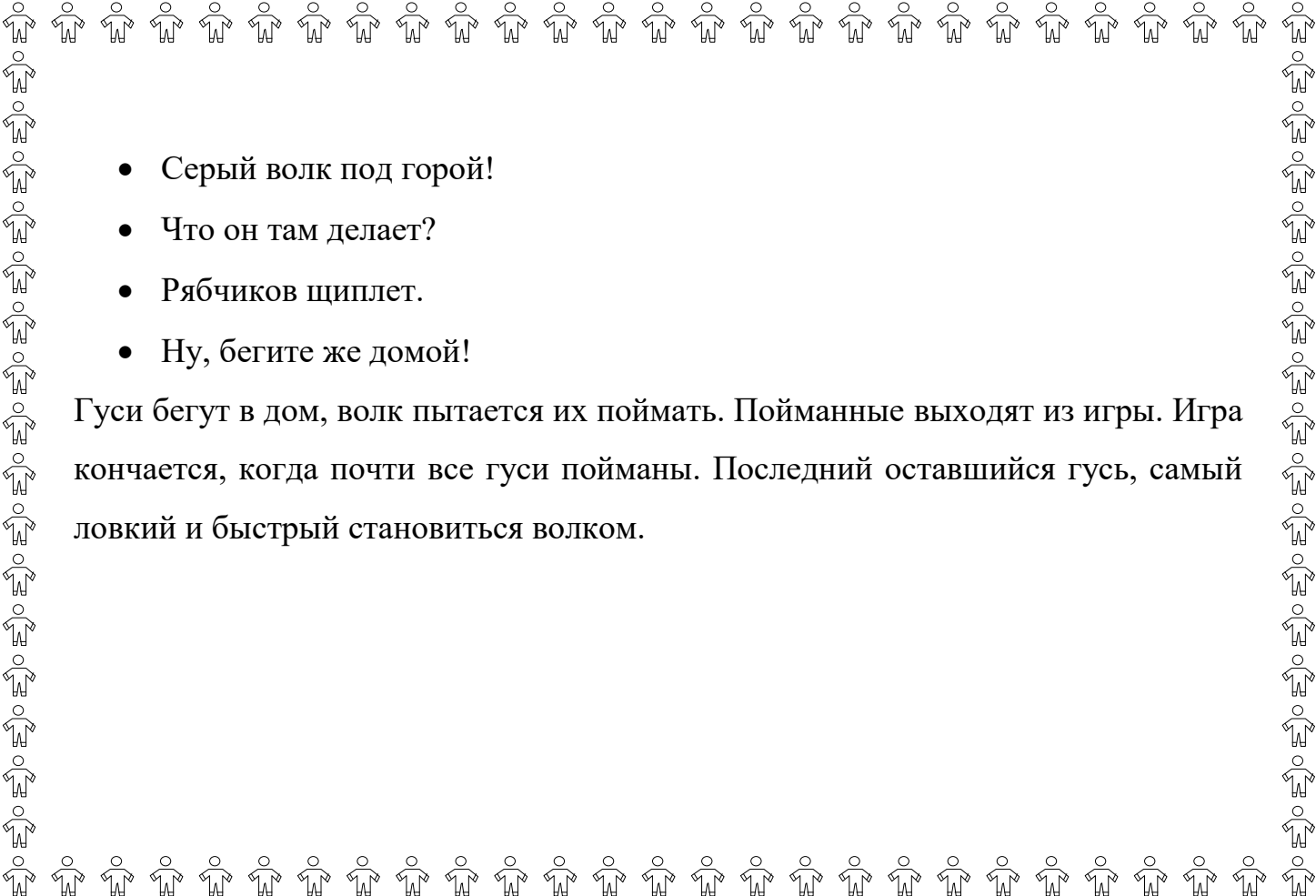
A decorative border composed of small stick figures arranged in a rectangular frame around the text. The top and bottom rows consist of 20 figures each, while the left and right sides consist of 10 figures each.

«Гуси-лебеди»

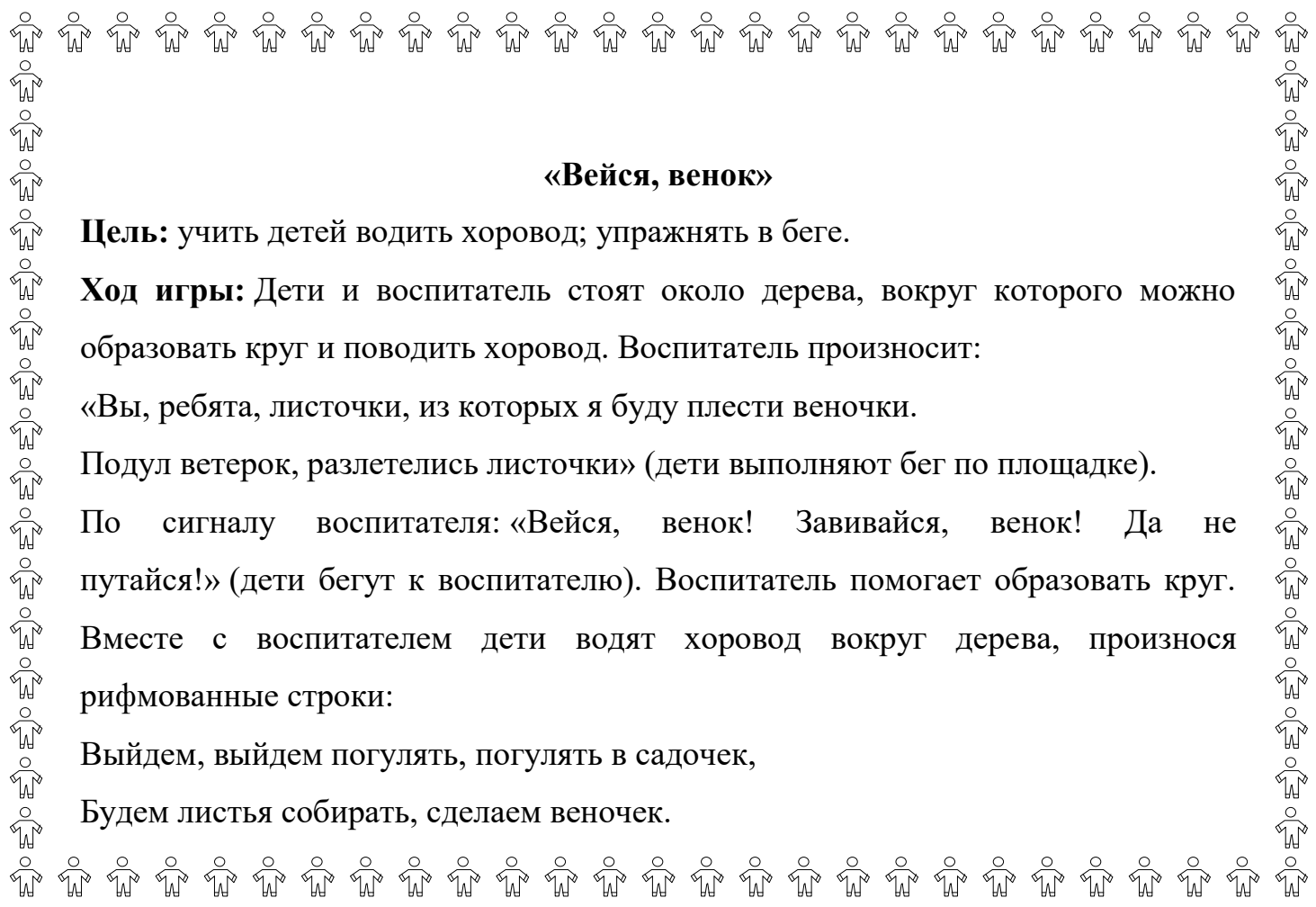
Цель: Развивать образные движения, воспитывать выносливость.

Ход игры: Участники выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- 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 в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый становится волком.

A decorative border made of small stick figures. There are 20 figures in each of the four horizontal rows (top, bottom, left, and right) that frame the central text.

«Вейся, венок»

Цель: учить детей водить хоровод; упражнять в беге.

Ход игры: Дети и воспитатель стоят около дерева, вокруг которого можно образовать круг и поводить хоровод. Воспитатель произносит:

«Вы, ребята, листочки, из которых я буду плести веночки.

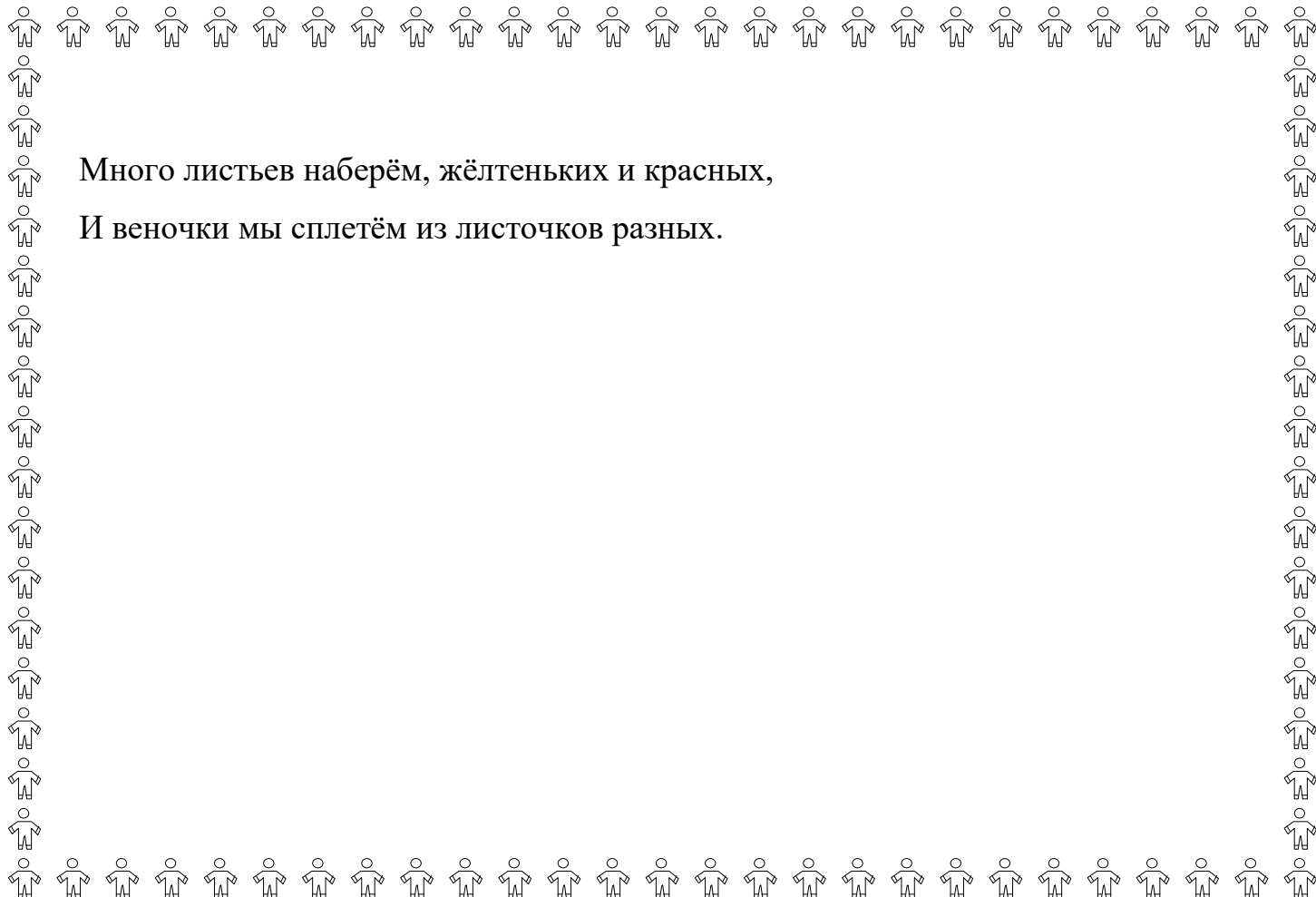
Подул ветерок, разлетелись листочки» (дети выполняют бег по площадке).

По сигналу воспитателя: «Вейся, венок! Завивайся, венок! Да не путайся!» (дети бегут к воспитателю). Воспитатель помогает образовать круг.

Вместе с воспитателем дети водят хоровод вокруг дерева, произнося рифмованные строки:

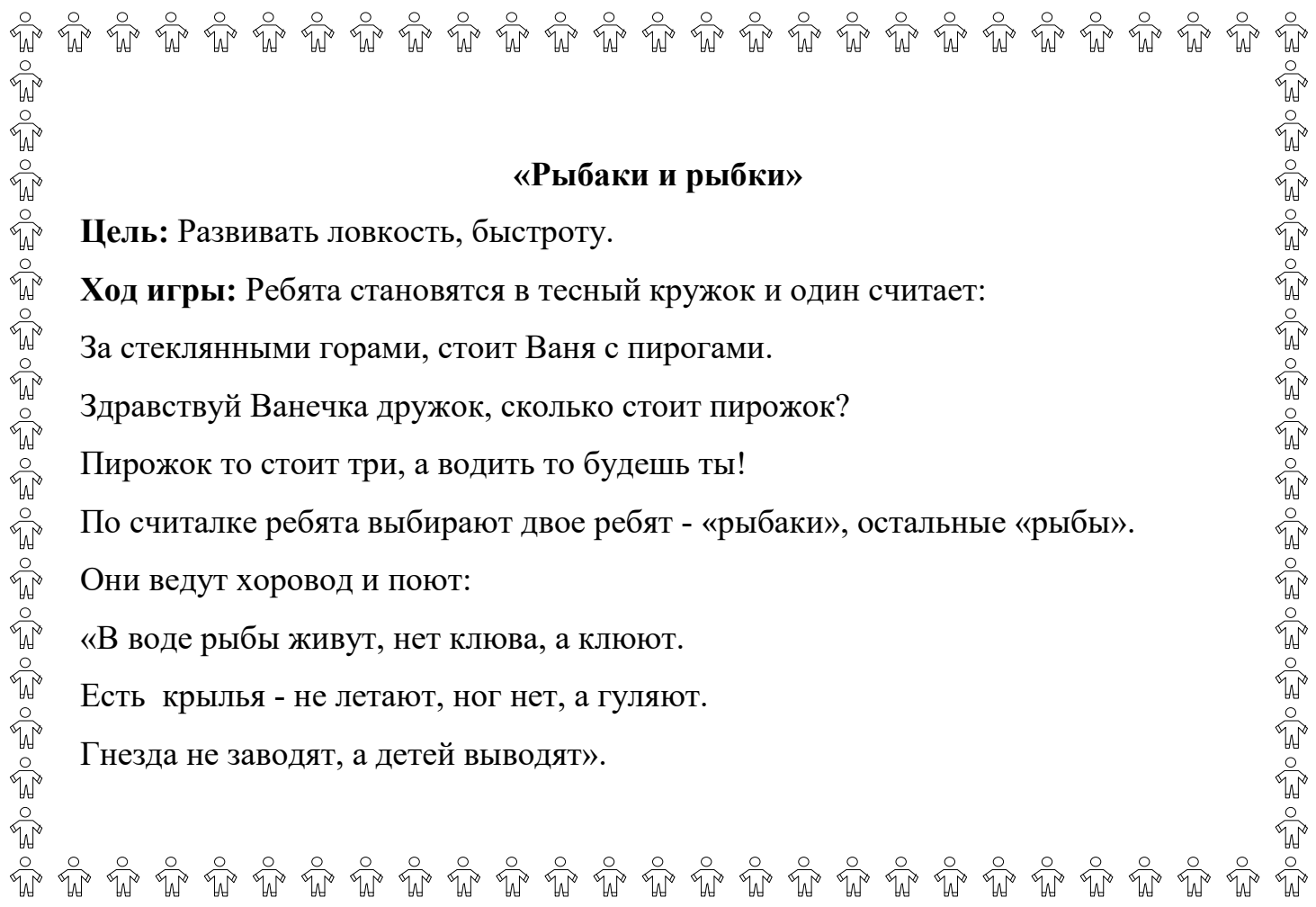
Выйдем, выйдем погулять, погулять в садочек,

Будем листья собирать, сделаем веночек.



Много листьев наберём, жёлтеньких и красных,

И веночки мы сплетём из листочков разных.

A decorative border made of small stick figures. There are 20 figures in each of the four rows (top, bottom, left, and right), forming a rectangular frame around the text.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Ребята становятся в тесный кружок и один считает:

За стеклянными горами, стоит Ваня с пирогами.

Здравствуй Ванечка дружок, сколько стоит пирожок?

Пирожок то стоит три, а водить то будешь ты!

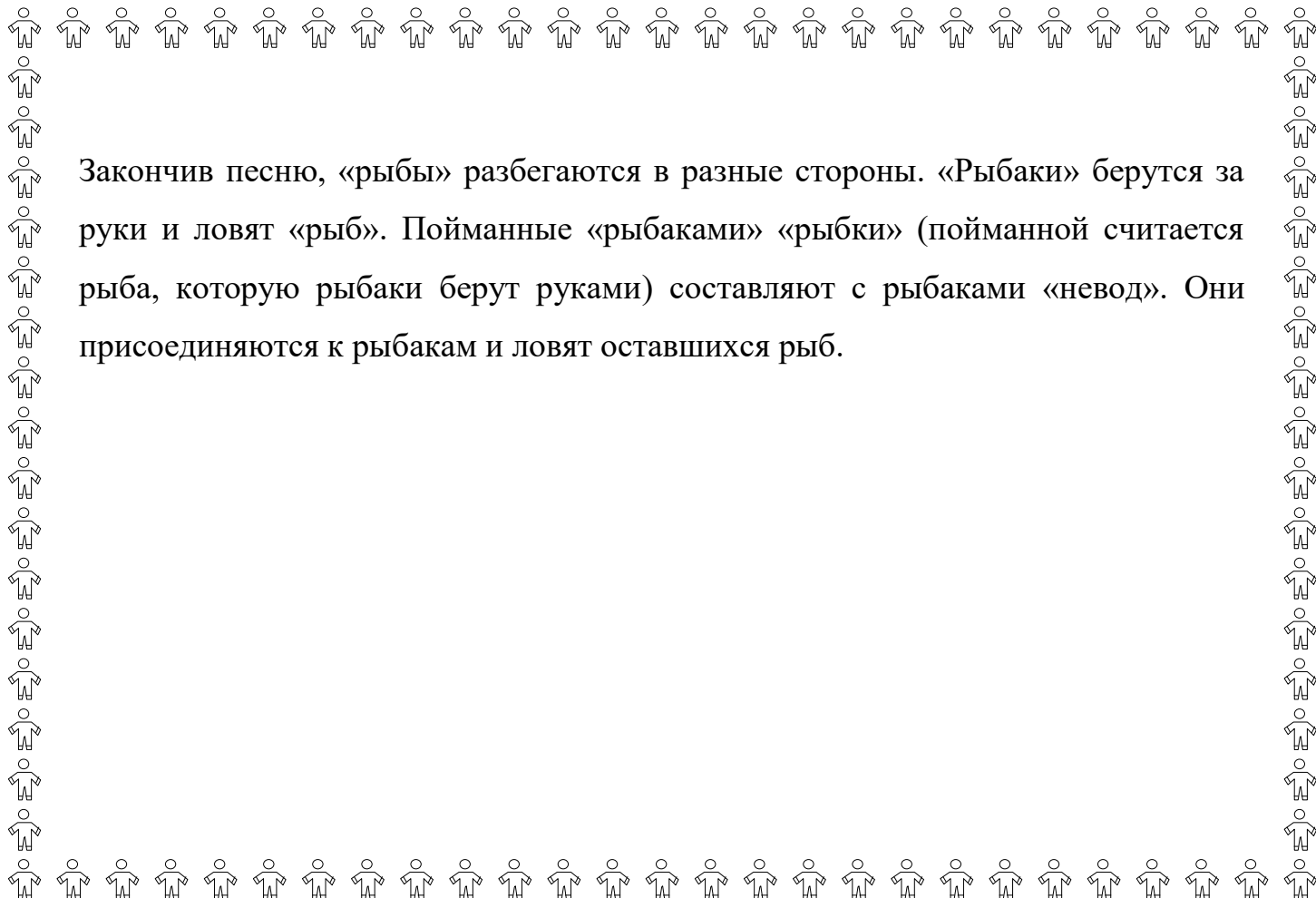
По считалке ребята выбирают двое ребят - «рыбаки», остальные «рыбы».

Они ведут хоровод и поют:

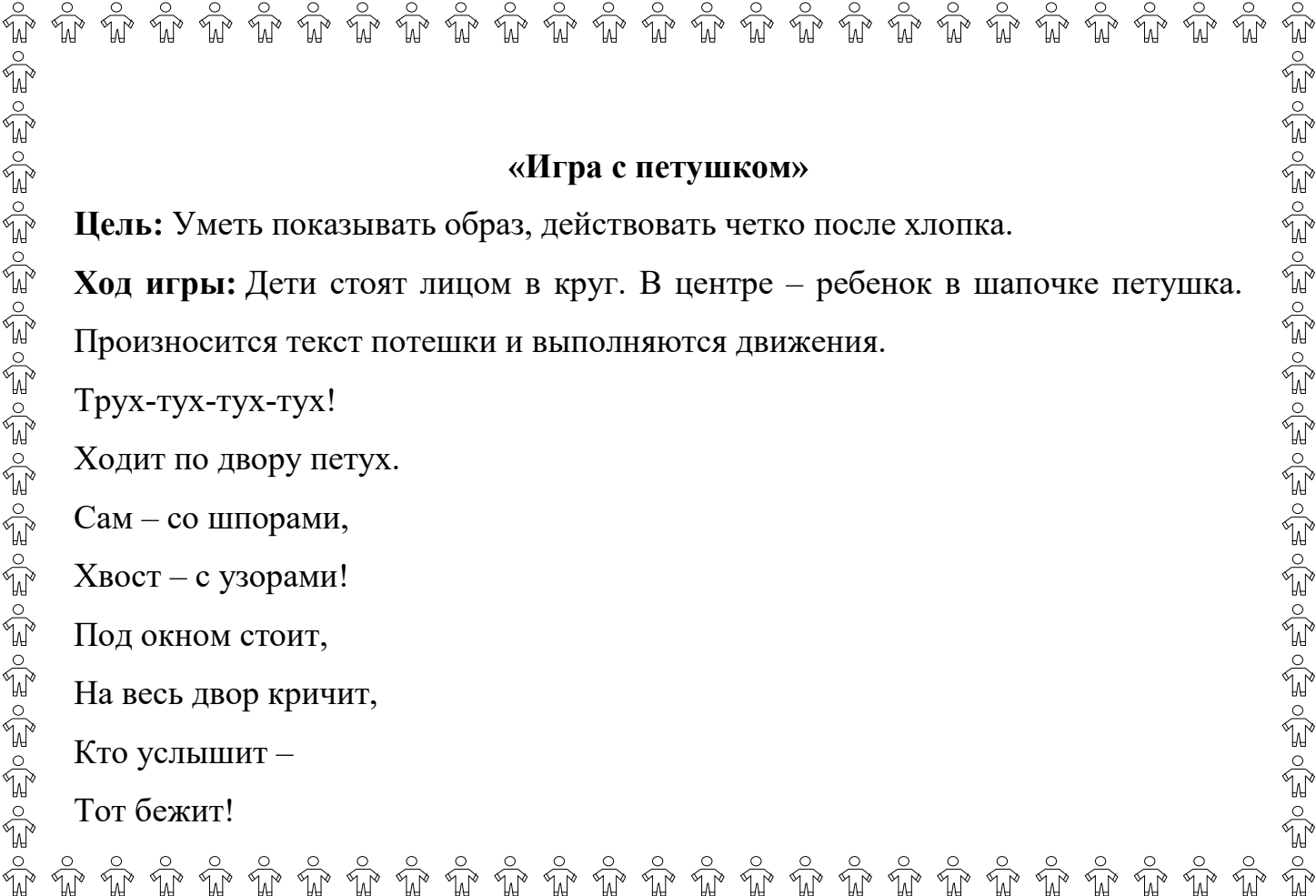
«В воде рыбы живут, нет клюва, а клюют.

Есть крылья - не летают, ног нет, а гуляют.

Гнезда не заводят, а детей выводят».



Закончив песню, «рыбы» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбаками» «рыбки» (пойманной считается рыба, которую рыбаки берут руками) составляют с рыбаками «невод». Они присоединяются к рыбакам и ловят оставшихся рыб.



«Игра с петушком»

Цель: Уметь показывать образ, действовать четко после хлопка.

Ход игры: Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка.

Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам – со шпорами,

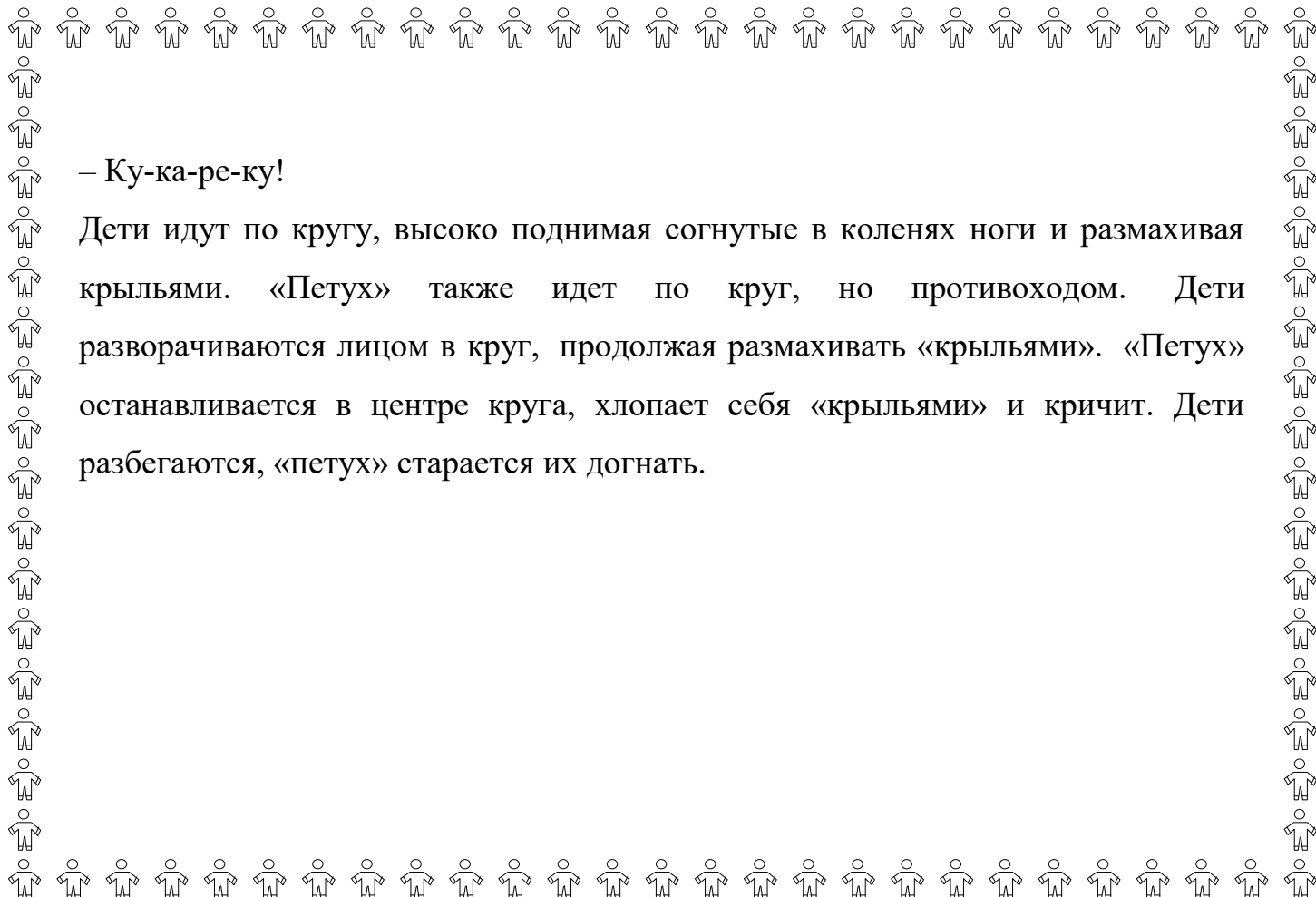
Хвост – с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

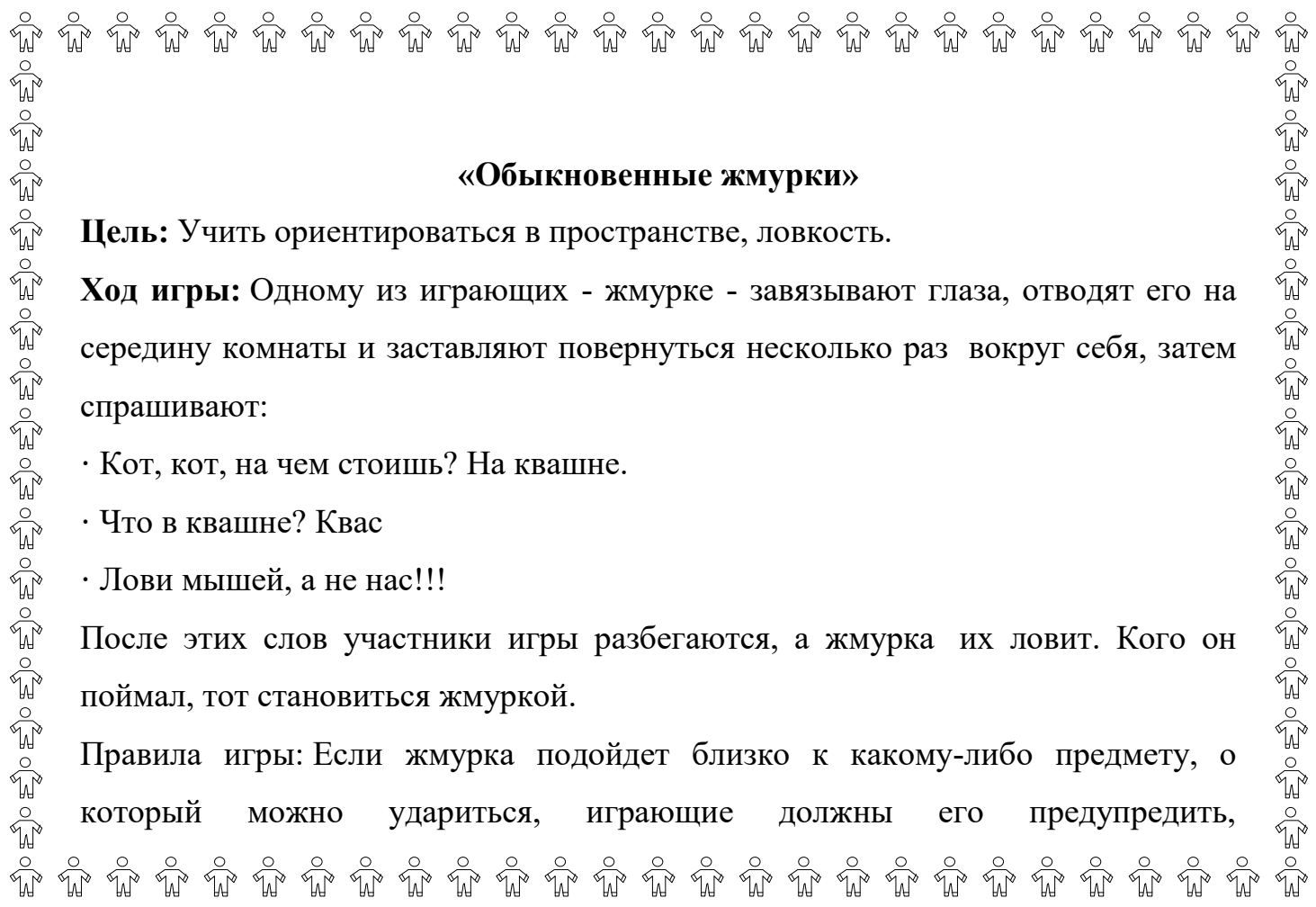
Кто услышит –

Тот бежит!



– Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по круг, но противоходом. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

A decorative border composed of small stick figures arranged in a rectangular frame around the text. The top and bottom rows consist of 20 figures each, while the left and right sides consist of 10 figures each.

«Обыкновенные жмурки»

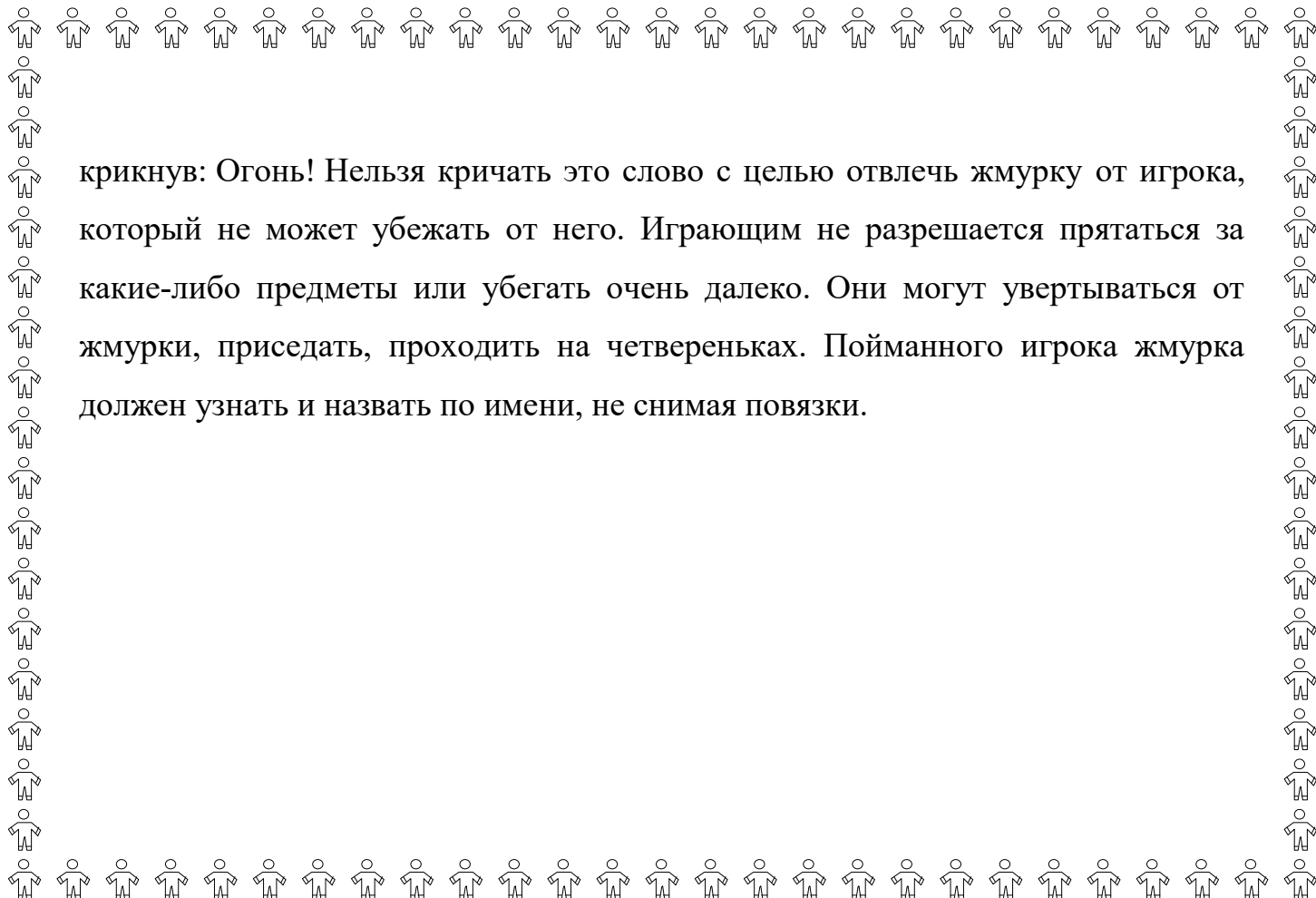
Цель: Учить ориентироваться в пространстве, ловкость.

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

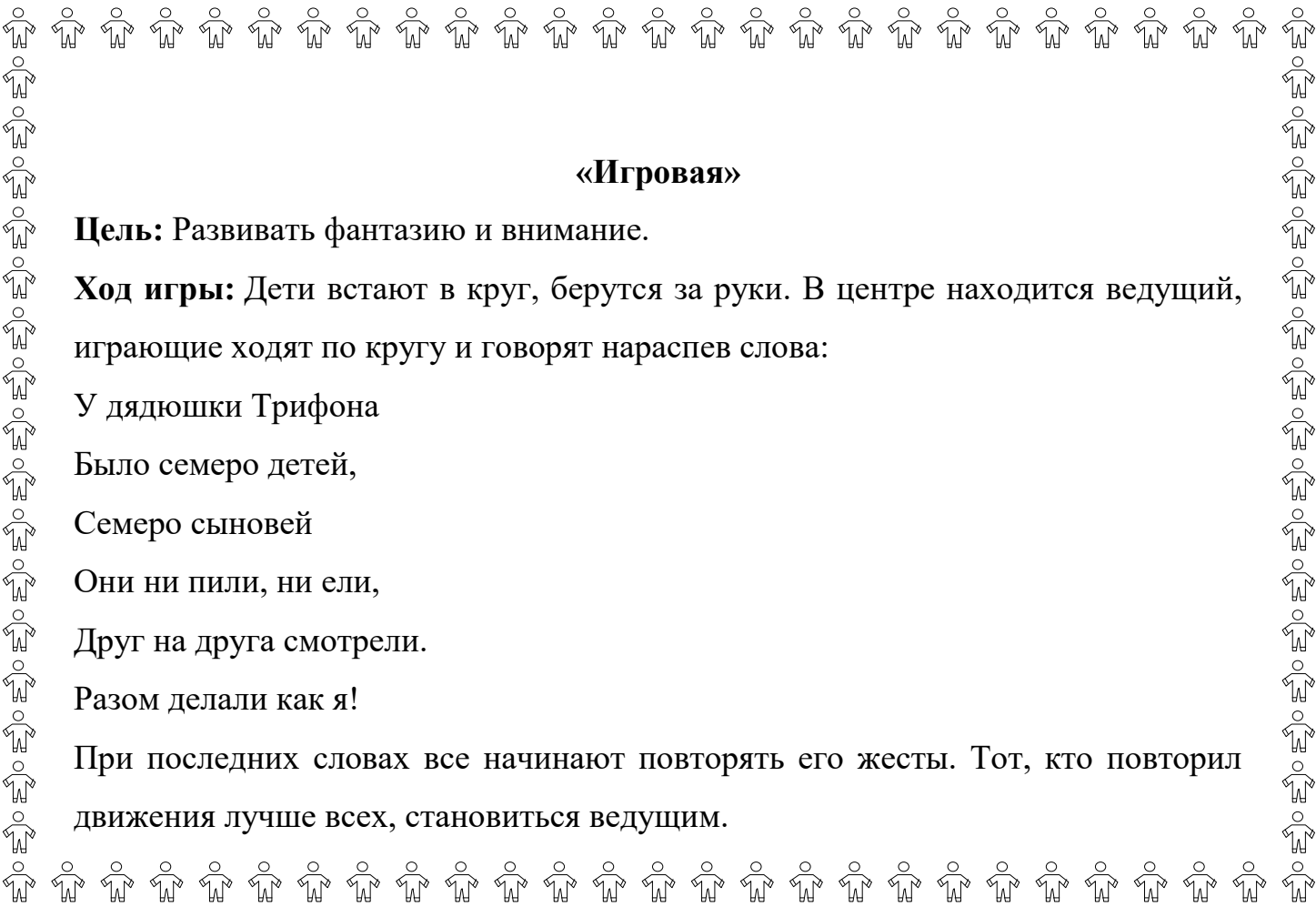
- Кот, кот, на чем стоишь? На квашне.
- Что в квашне? Квас
- Лови мышей, а не нас!!!

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

Правила игры: Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить,



крикнув: Огонь! Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо 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.

A decorative border made of small stick figures. There are 20 figures in each of the four horizontal rows (top, bottom, left, and right). The figures are arranged in a rectangular frame around the central text.

«Игровая»

Цель: Развивать фантазию и внимание.

Ход игры: 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,

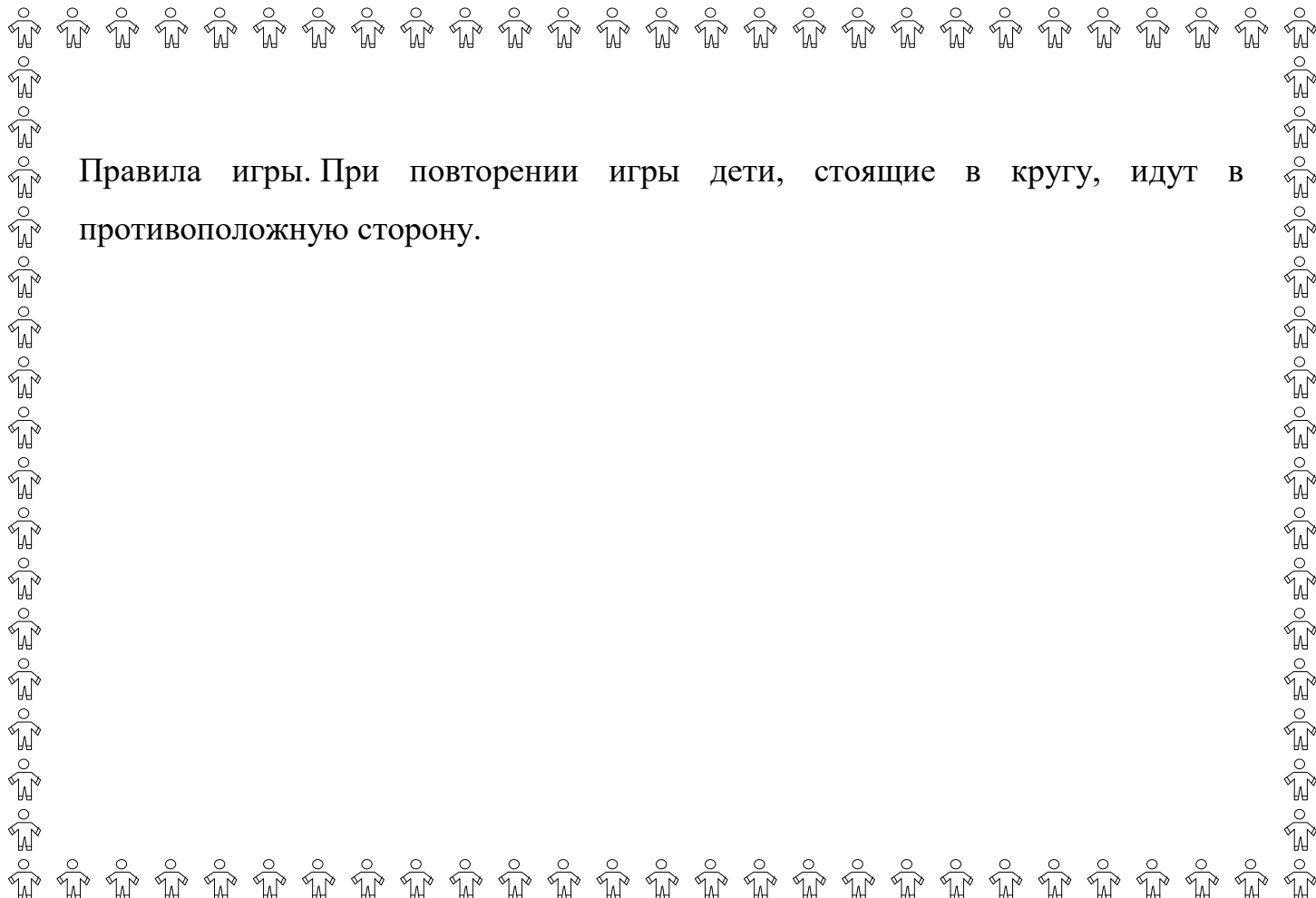
Семеро сыновей

Они ни пили, ни ели,

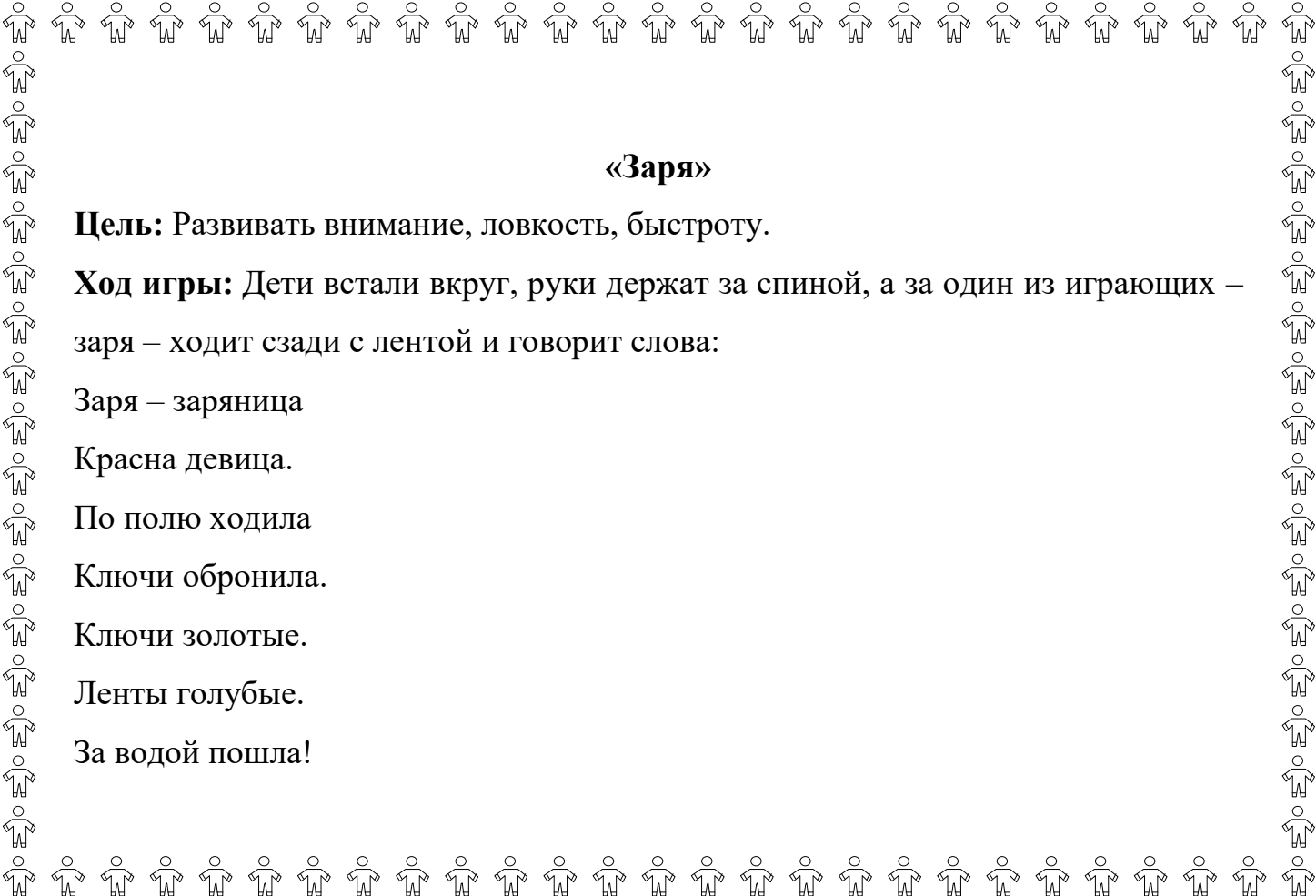
Друг на друга смотрели.

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.



«Заря»

Цель: Развивать внимание, ловкость, быстроту.

Ход игры: Дети встали вокруг, руки держат за спиной, а за один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит слова:

Заря – заряница

Красна девица.

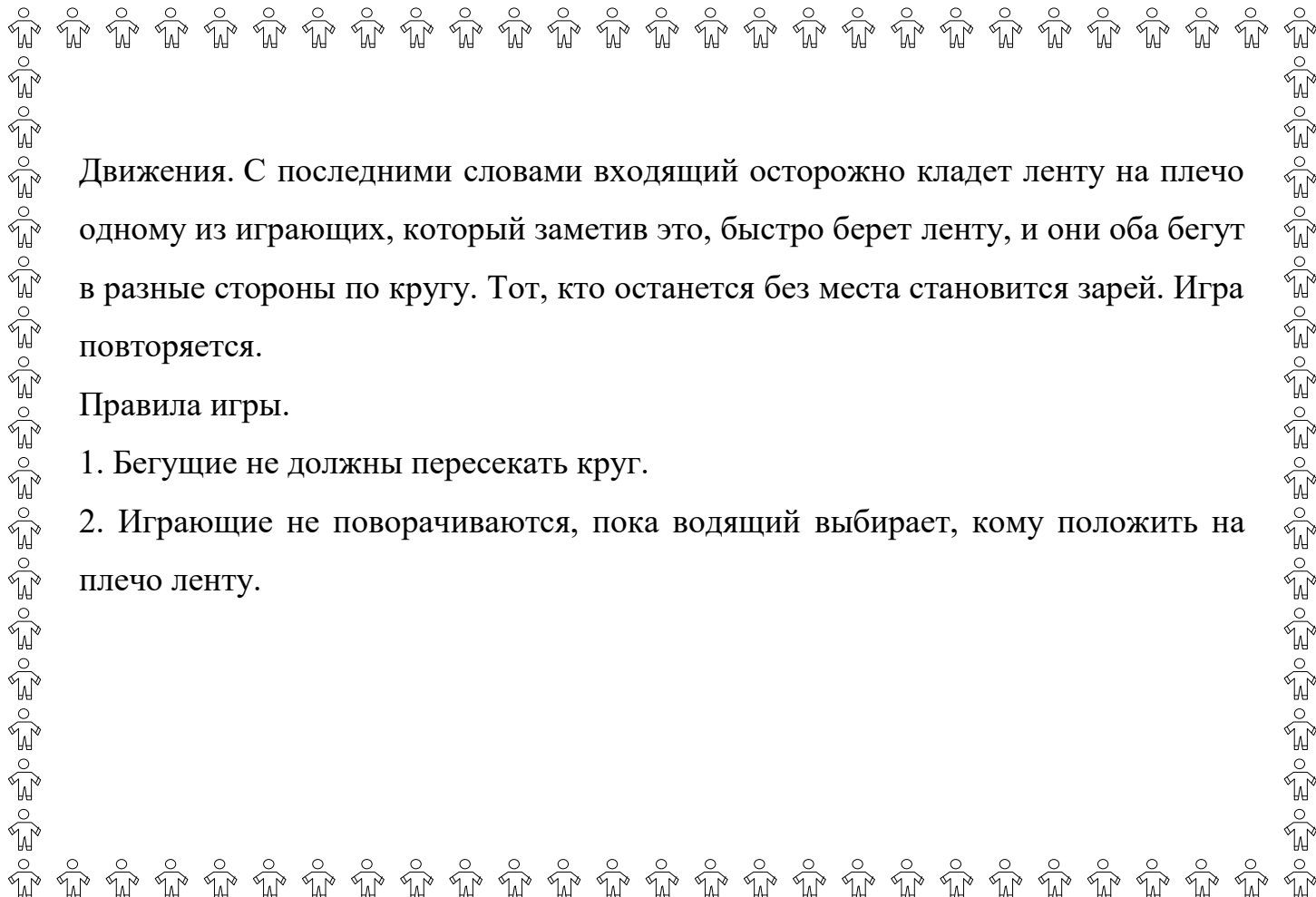
По полю ходила

Ключи обронила.

Ключи золотые.

Ленты голубые.

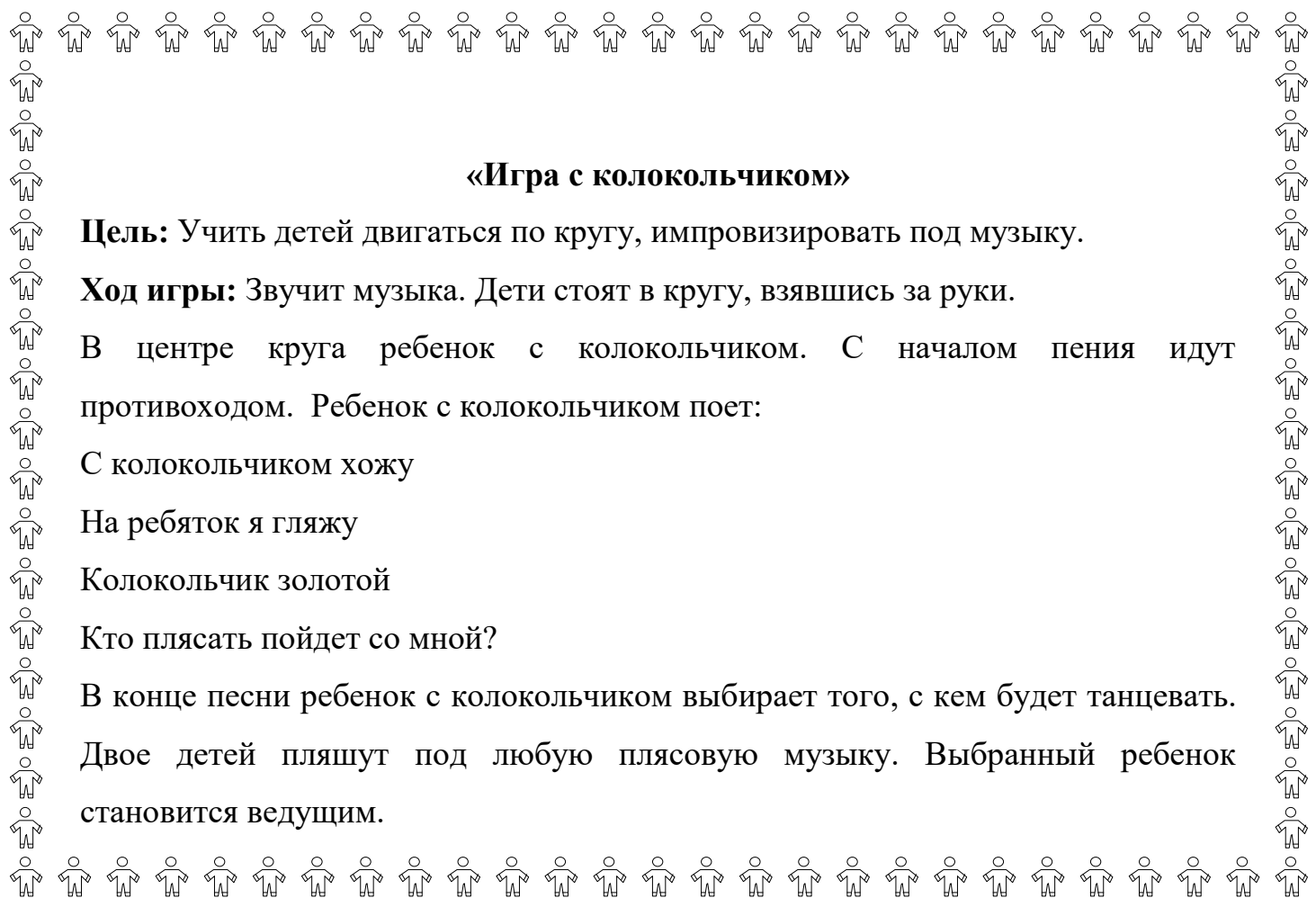
За водой пошла!



Движения. С последними словами входящий осторожно кладет 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 зарей. Игра повторяется.

Правила игры.

1. Бегущие не должны пересекать круг.
2. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

A decorative border composed of small stick figures arranged in a rectangular frame around the text. The top and bottom borders are horizontal, while the left and right borders are vertical. The figures are simple line drawings with circular heads and rectangular bodies.

«Игра с колокольчиком»

Цель: Учить детей двигаться по кругу, импровизировать под музыку.

Ход игры: Звучит музыка. Дети стоят в кругу, взявшись за руки.

В центре круга ребенок с колокольчиком. С началом пения идут
противоходом. Ребенок с колокольчиком поет:

С колокольчиком хожу

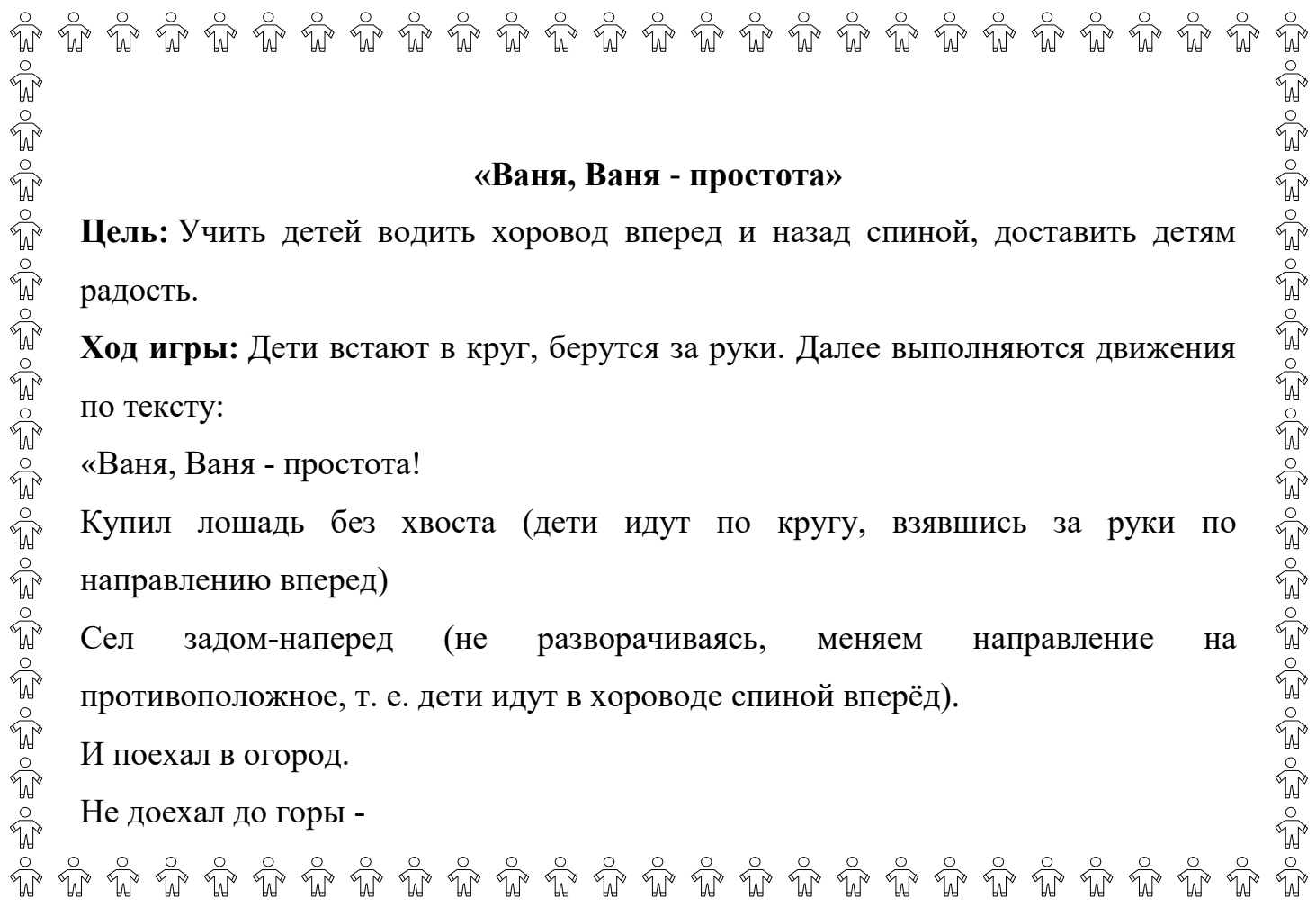
На ребяток я гляжу

Колокольчик золотой

Кто плясать пойдет со мной?

В конце песни ребенок с колокольчиком выбирает того, с кем будет танцевать.

Двое детей пляшут под любую плясовую музыку. Выбранный ребенок
становится ведущим.

A decorative border composed of small stick figures arranged in a rectangular frame around the text. The top and bottom edges have 20 figures each, while the left and right edges have 12 figures each.

«Ваня, Ваня - простота»

Цель: Учить детей водить хоровод вперед и назад спиной, доставить детям радость.

Ход игры: Дети встают в круг, берутся за руки. Далее выполняются движения по тексту:

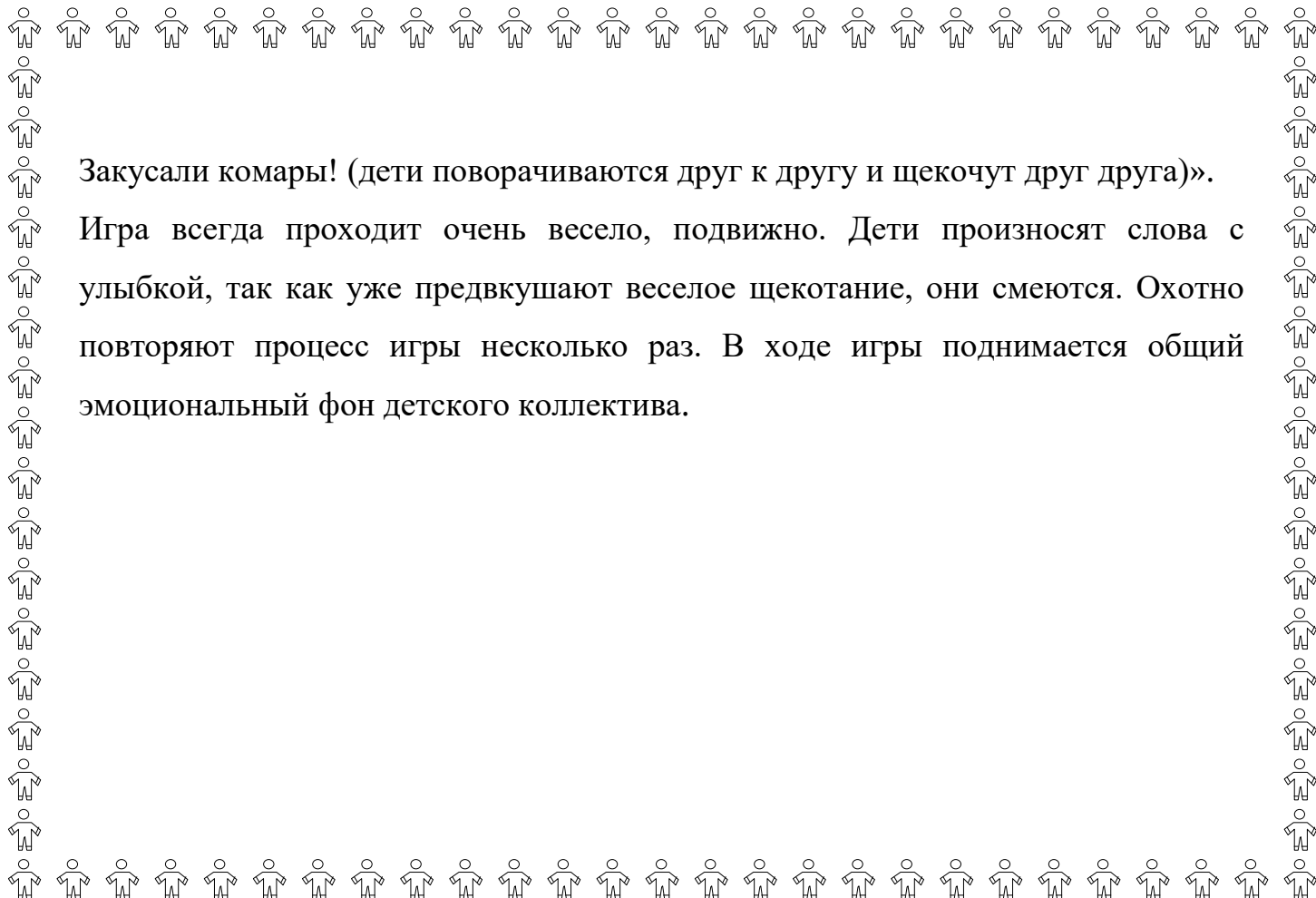
«Ваня, Ваня - простота!

Купил лошадь без хвоста (дети идут по кругу, взявшись за руки по направлению вперед)

Сел задом-наперед (не разворачиваясь, меняем направление на противоположное, т. е. дети идут в хороводе спиной вперёд).

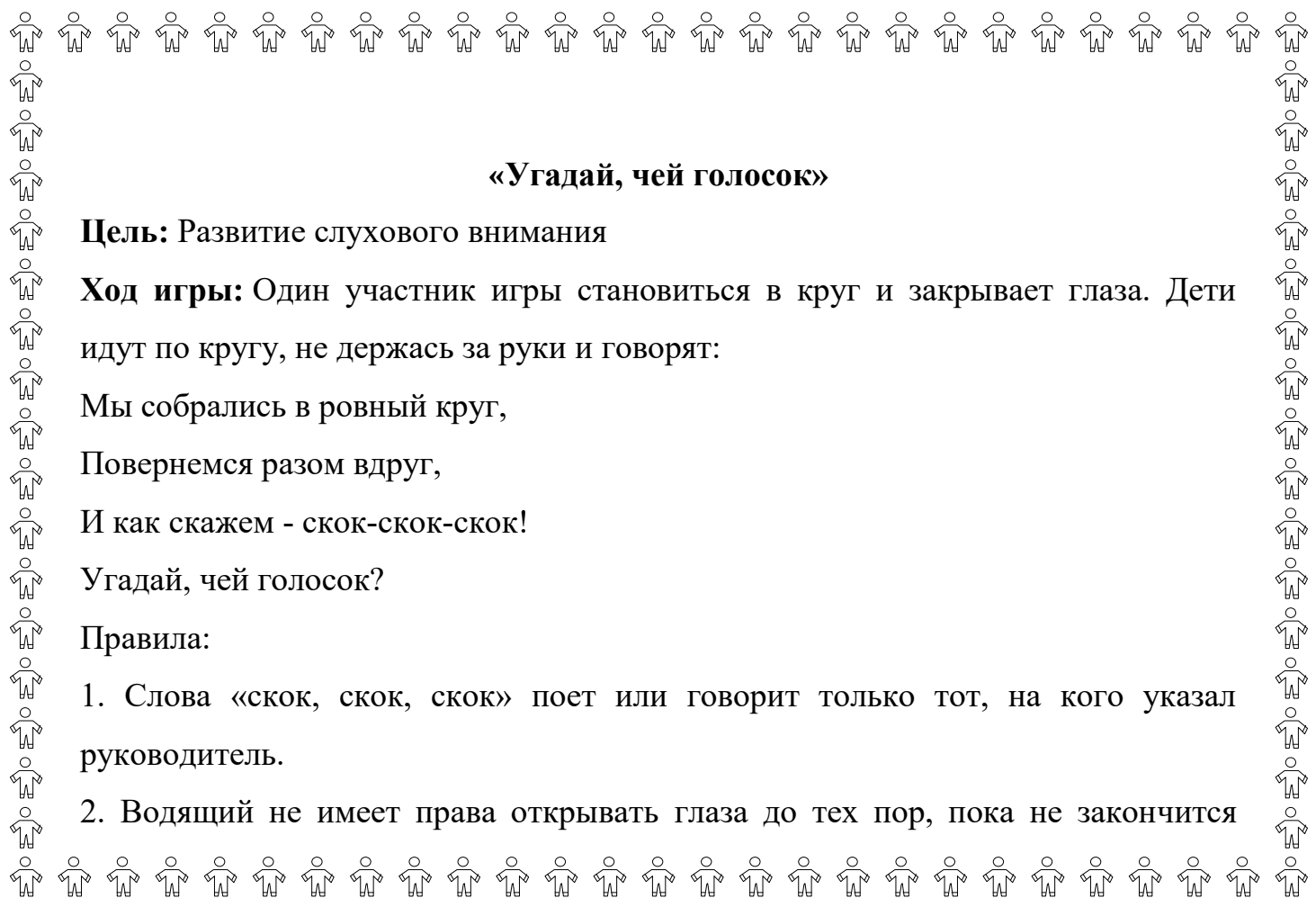
И поехал в огород.

Не доехал до горы -



Закусили комары! (дети поворачиваются друг к другу и щекочат друг друга)».

Игра всегда проходит очень весело, подвижно. Дети произносят слова с улыбкой, так как уже предвкушают веселое щекотание, они смеются. Охотно повторяют процесс игры несколько раз. В ходе игры поднимается общий эмоциональный фон детского коллектива.

A decorative border made of small stick figures. There are 20 figures in each of the four horizontal rows (top, bottom, left, and right). The figures are arranged in a rectangular frame around the central text.

«Угадай, чей голосок»

Цель: Развитие слухового внимания

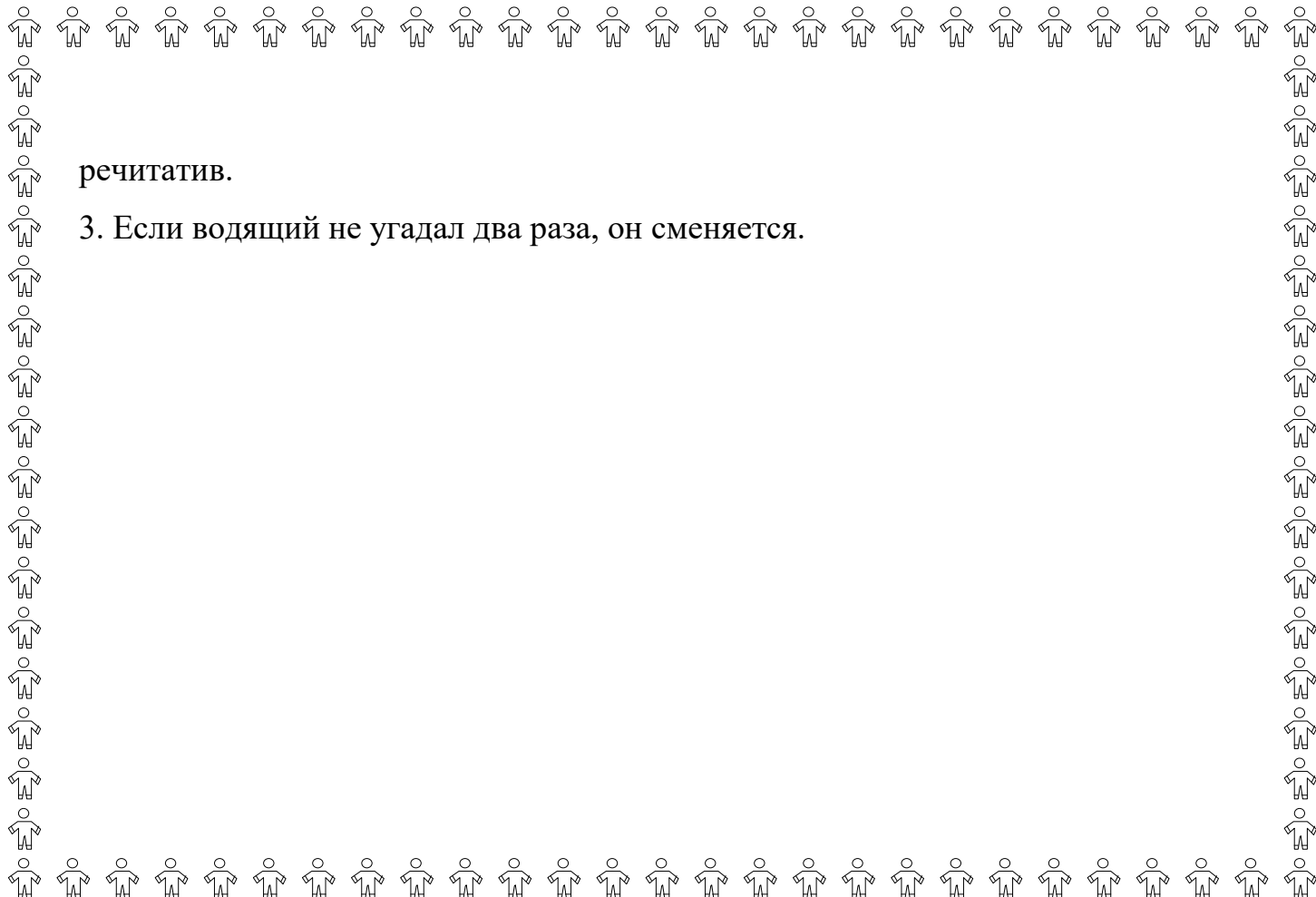
Ход игры: Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки и говорят:

Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
И как скажем - скок-скок-скок!

Угадай, чей голосок?

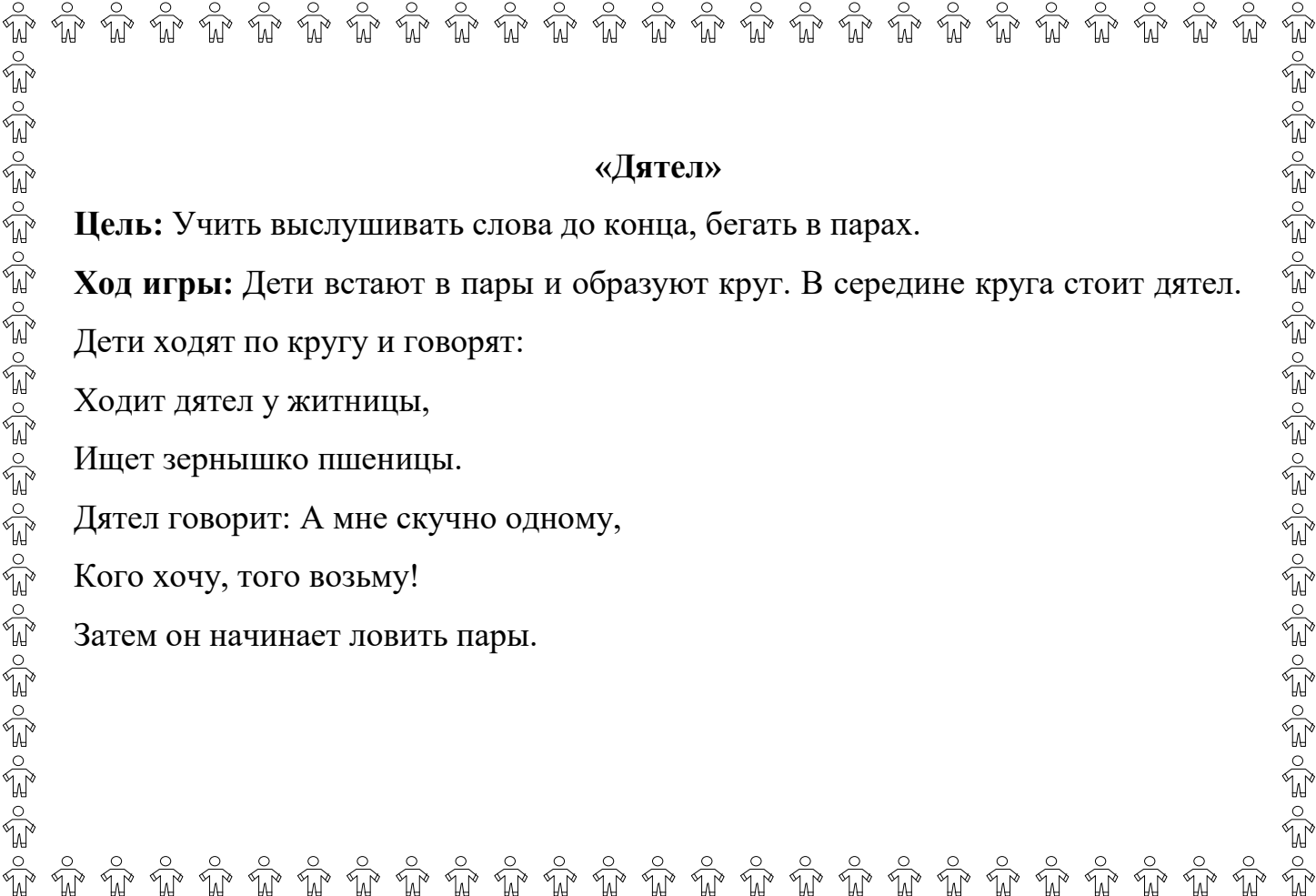
Правила:

1. Слова «скок, скок, скок» поет или говорит только тот, на кого указал руководитель.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится



речитатив.

3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.



«Дятел»

Цель: Учить выслушивать слова до конца, бегать в парах.

Ход игры: Дети встают в пары и образуют круг. В середине круга стоит дятел.

Дети ходят по кругу и говорят:

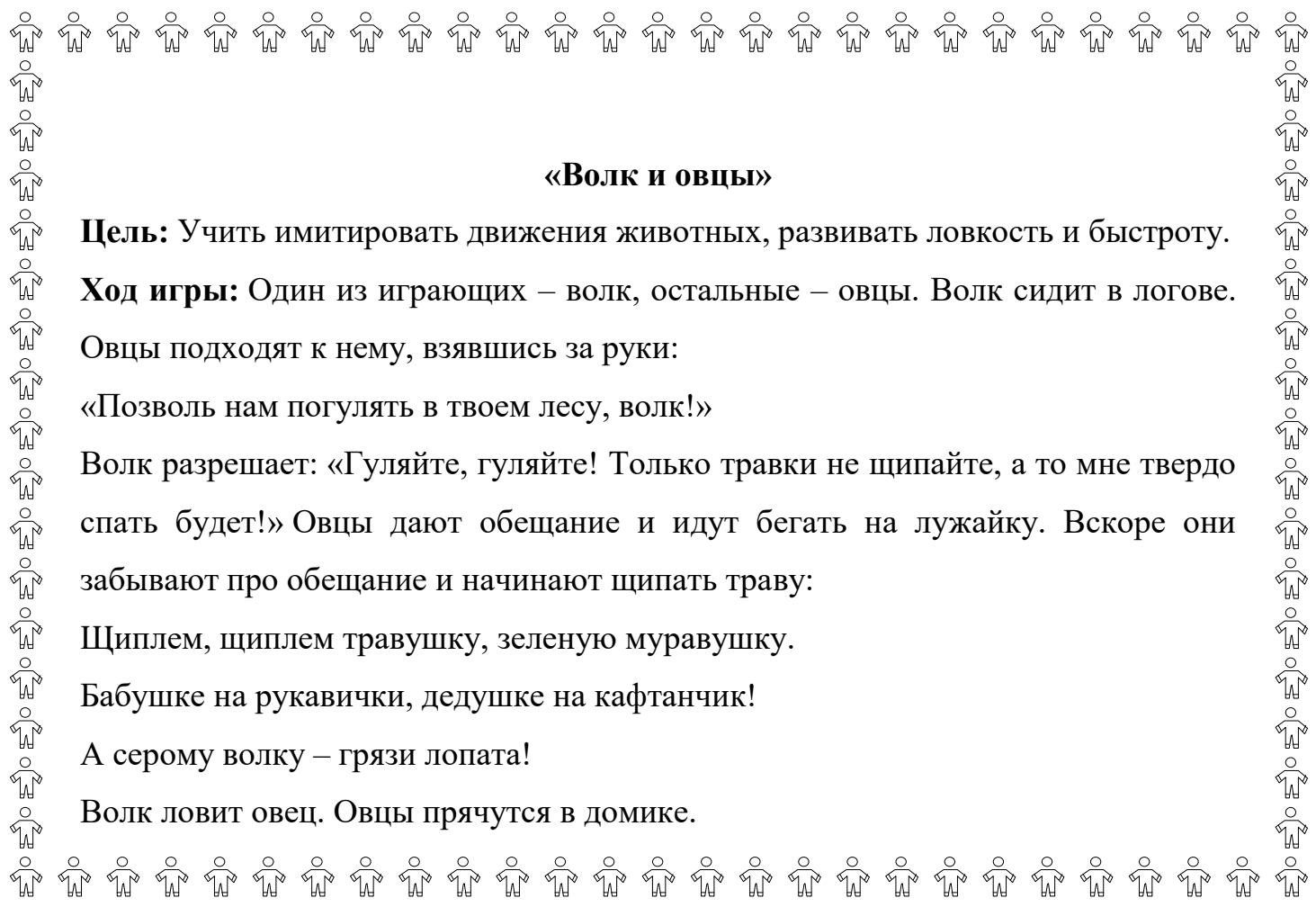
Ходит дятел у житницы,

Ищет зернышко пшеницы.

Дятел говорит: А мне скучно одному,

Кого хочу, того возьму!

Затем он начинает ловить пары.

A decorative border made of small stick figures surrounds the text. There are 20 figures in each of the four horizontal rows and 10 figures in each of the two vertical columns on the left and right sides.

«Волк и овцы»

Цель: Учить имитировать движения животных, развивать ловкость и быстроту.

Ход игры: Один из играющих – волк, остальные – овцы. Волк сидит в логове.

Овцы подходят к нему, взявшись за руки:

«Позволь нам погулять в твоём лесу, волк!»

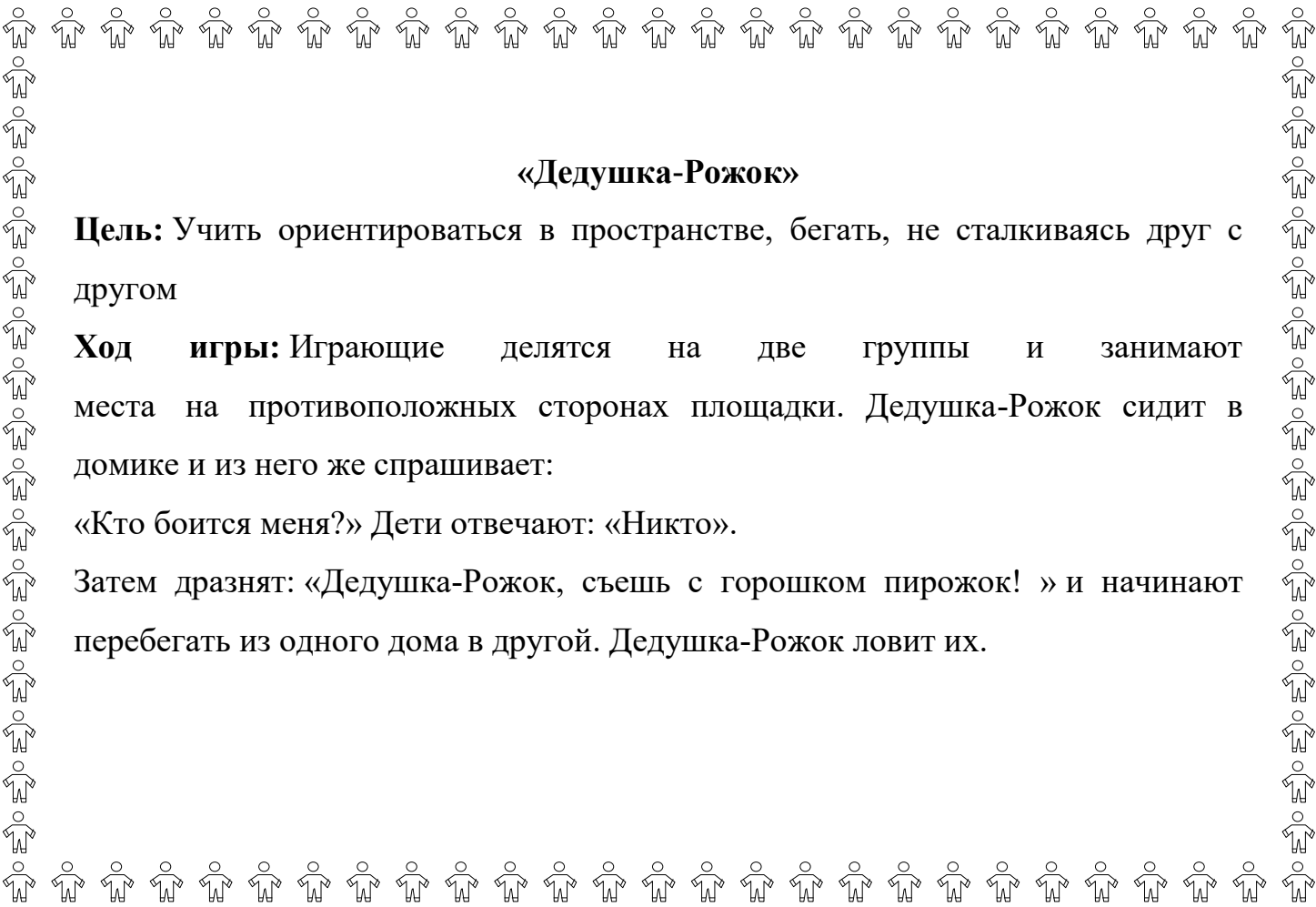
Волк разрешает: «Гуляйте, гуляйте! Только травки не щипайте, а то мне твердо спать будет!» Овцы дают обещание и идут бегать на лужайку. Вскоре они забывают про обещание и начинают щипать траву:

Щиплем, щиплем травушку, зеленую муравушку.

Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик!

А серому волку – грязи лопата!

Волк ловит овец. Овцы прячутся в домике.



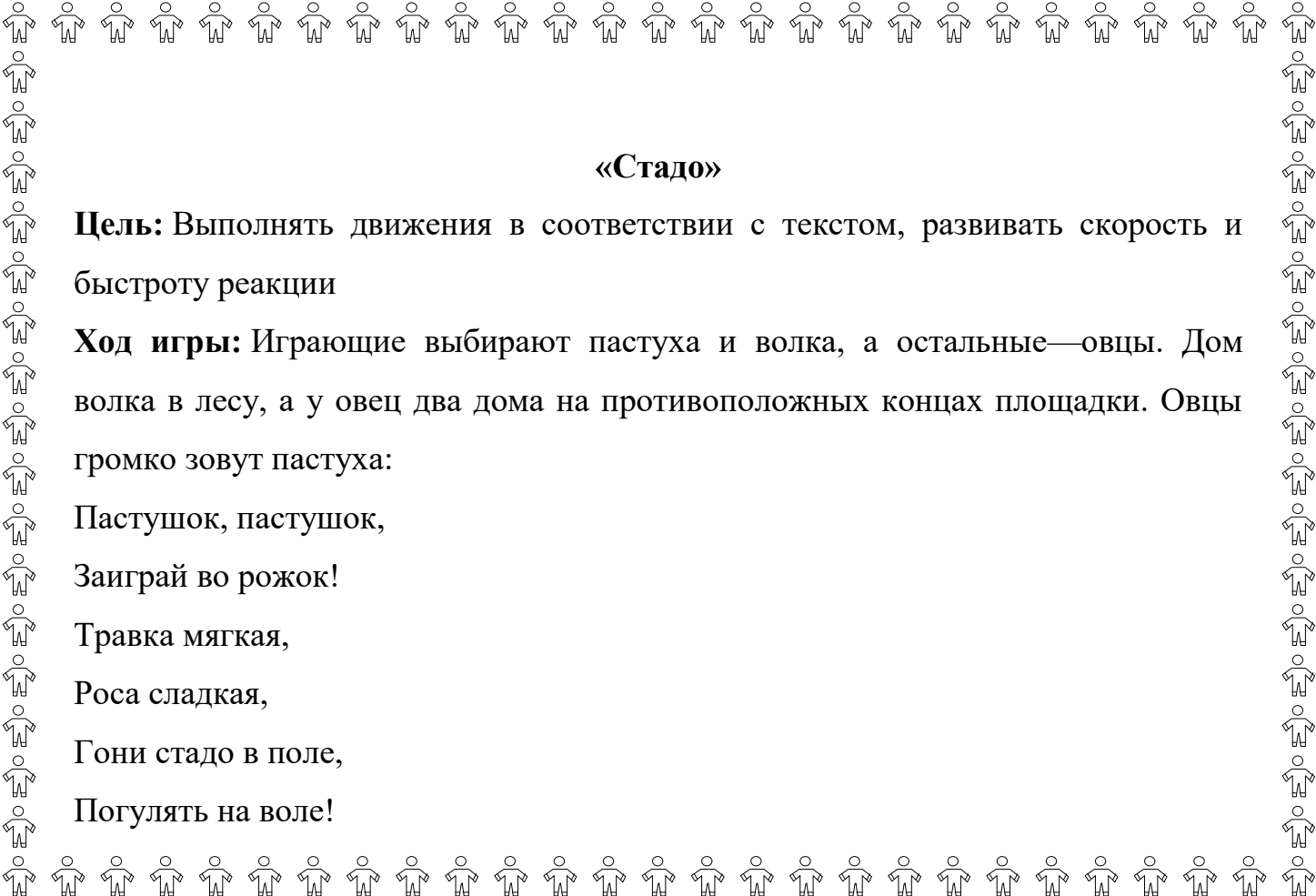
«Дедушка-Рожок»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве, бегать, не сталкиваясь друг с другом

Ход игры: Играющие делятся на две группы и занимают места на противоположных сторонах площадки. Дедушка-Рожок сидит в домике и из него же спрашивает:

«Кто боится меня?» Дети отвечают: «Никто».

Затем дразнят: «Дедушка-Рожок, съешь с горошком пирожок! » и начинают перебегать из одного дома в другой. Дедушка-Рожок ловит их.



«Стадо»

Цель: Выполнять движения в соответствии с текстом, развивать скорость и быстроту реакции

Ход игры: Играющие выбирают пастуха и волка, а остальные—овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,

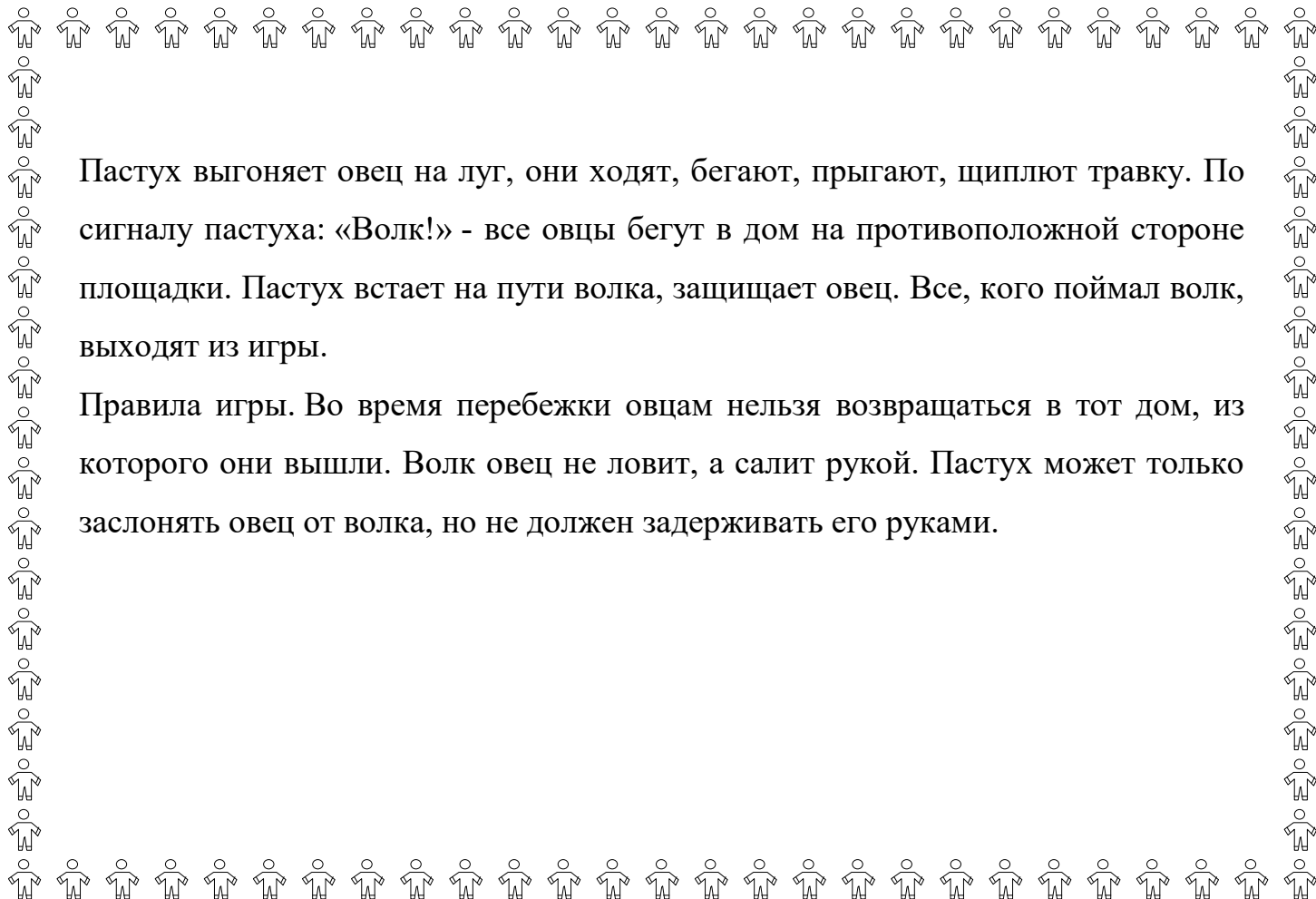
Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

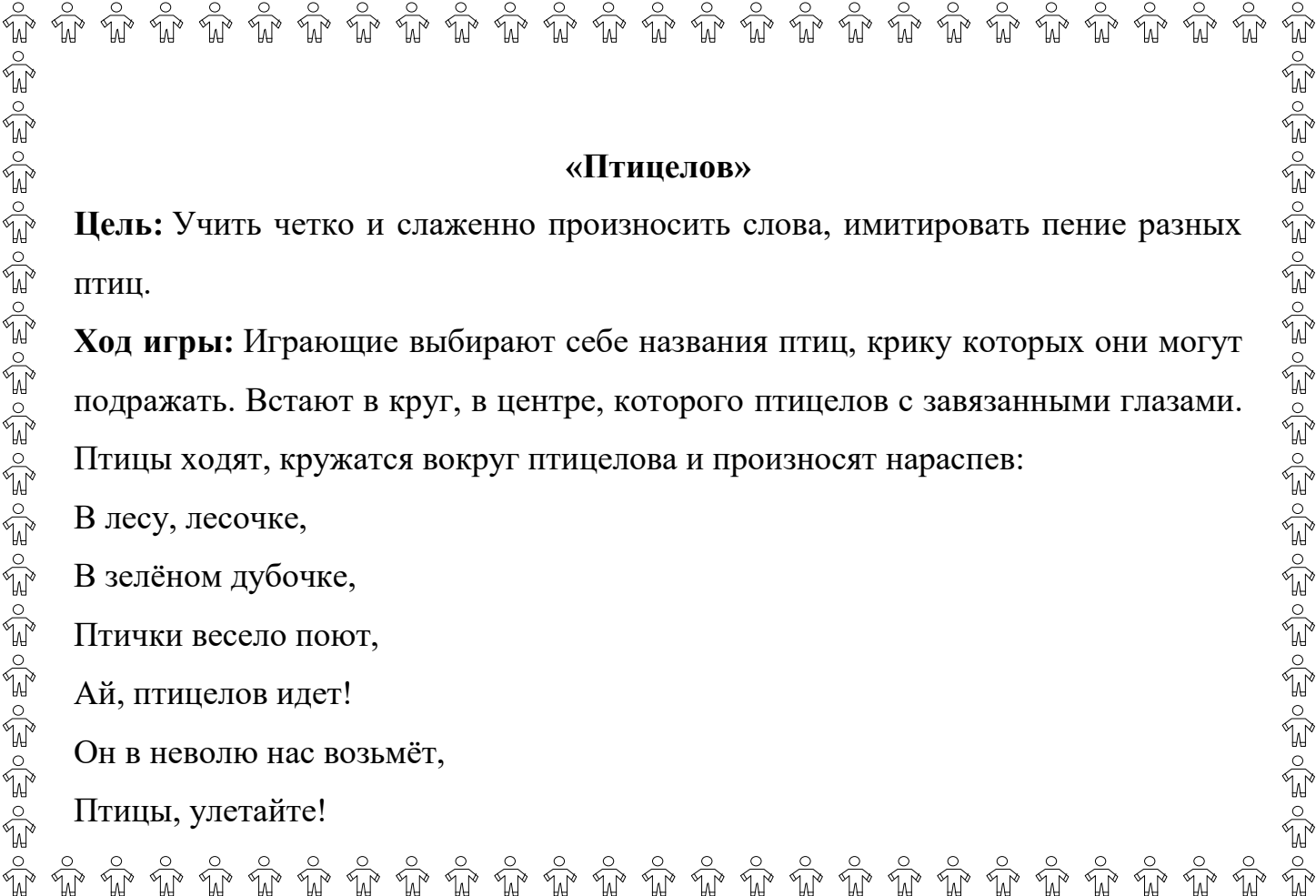
Гони стадо в поле,

Погулять на воле!



Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположной стороне площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.



«Птицелов»

Цель: Учить четко и слаженно произносить слова, имитировать пение разных птиц.

Ход игры: Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре, которого птицелов с завязанными глазами.

Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, лесочке,

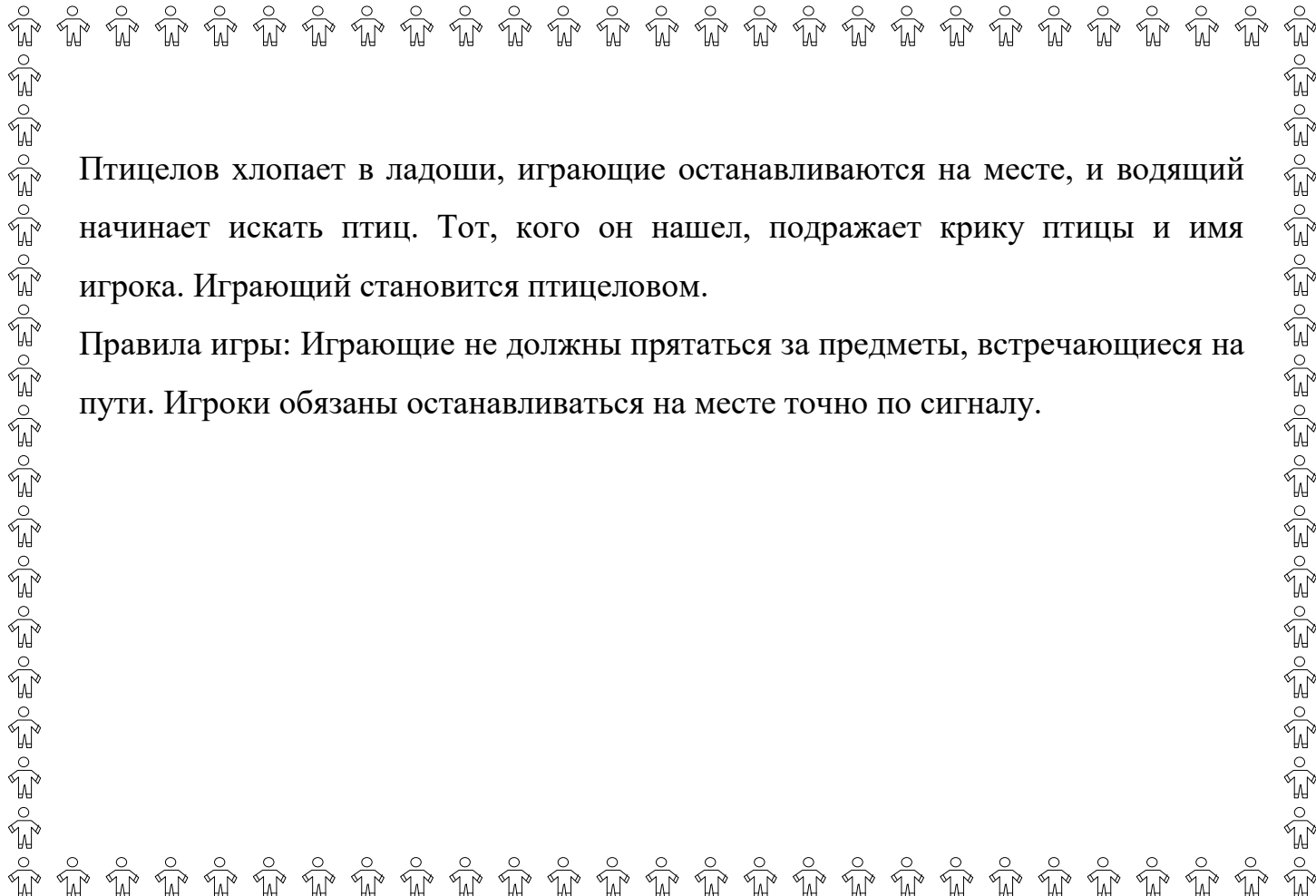
В зелёном дубочке,

Птички весело поют,

Ай, птицелов идет!

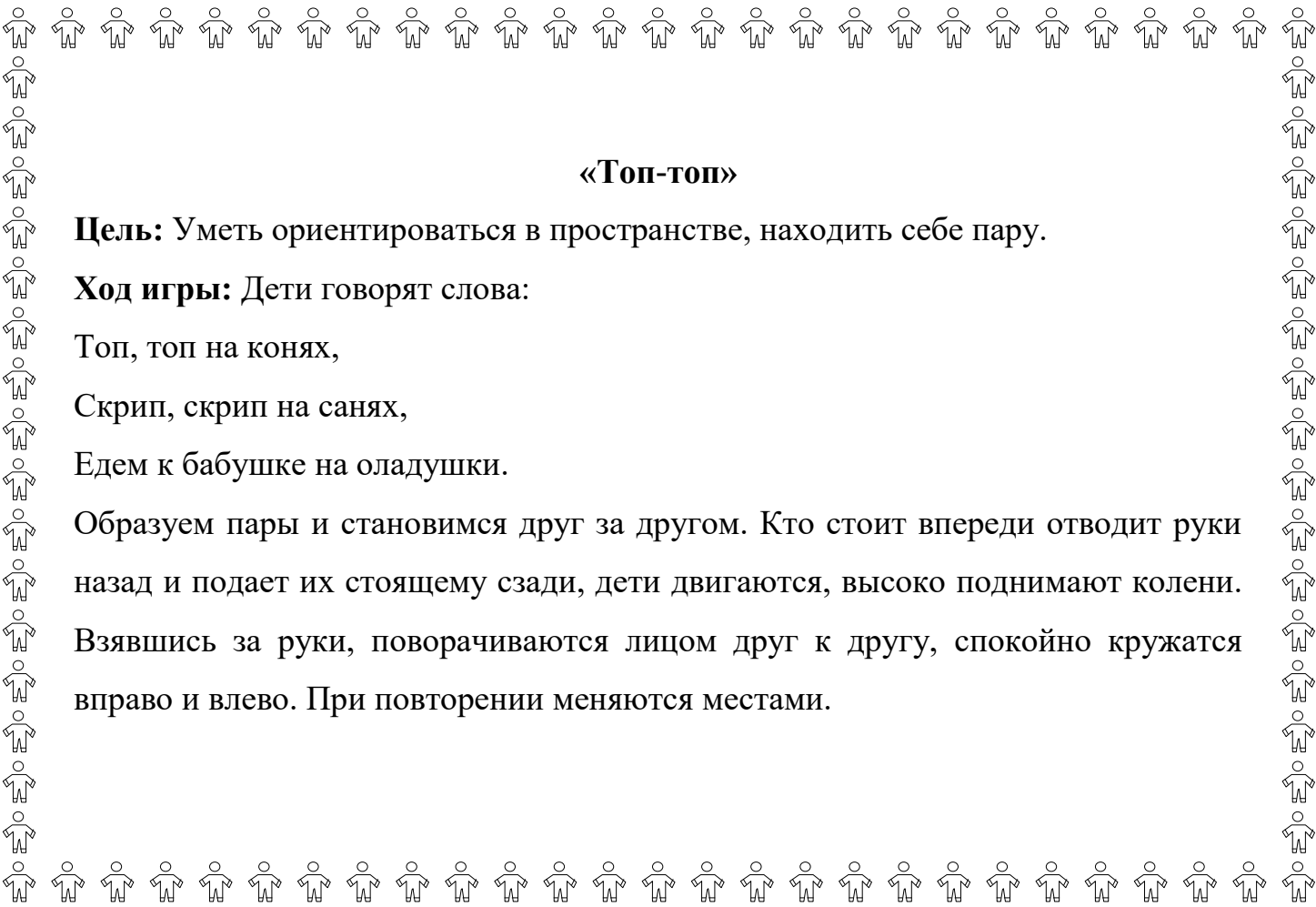
Он в неволю нас возьмёт,

Птицы, улетайте!



Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры: Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

A decorative border made of small stick figures. There are 20 figures in each of the four horizontal rows (top, bottom, left, and right). The figures are arranged in a rectangular frame around the central text.

«Топ-топ»

Цель: Уметь ориентироваться в пространстве, находить себе пару.

Ход игры: Дети говорят слова:

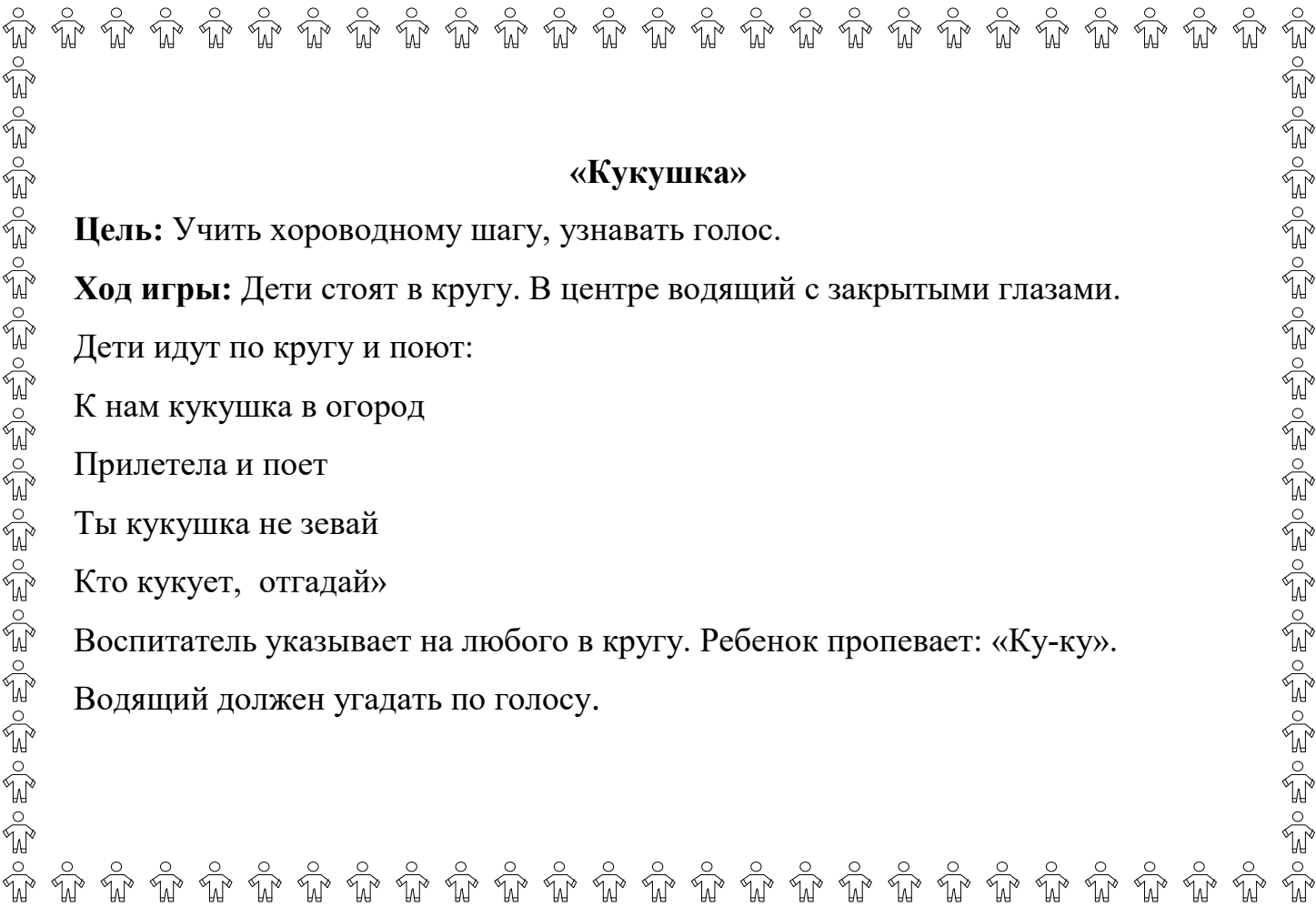
Топ, топ на конях,

Скрип, скрип на санях,

Едем к бабушке на оладушки.

Образуем пары и становимся друг за другом. Кто стоит впереди отводит руки назад и подает их стоящему сзади, дети двигаются, высоко поднимают колени.

Взявшись за руки, поворачиваются лицом друг к другу, спокойно кружатся вправо и влево. При повторении меняются местами.

A decorative border composed of small stick figures arranged in a rectangular frame around the text. The top and bottom rows consist of 20 figures each, standing side-by-side. The left and right sides consist of 10 figures each, standing one above the other. The figures are simple line drawings with circular heads and rectangular bodies.

«Кукушка»

Цель: Учить хороводному шагу, узнавать голос.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В центре водящий с закрытыми глазами.

Дети идут по кругу и поют:

К нам кукушка в огород

Прилетела и поет

Ты кукушка не зевай

Кто кукует, отгадай»

Воспитатель указывает на любого в кругу. Ребенок пропевает: «Ку-ку».

Водящий должен угадать по голосу.