

МДОУ детский сад «Тополек»

КАРТОТЕКА

Русских народных игр

Составила: О.М. Давлятова, воспитатель





МОРОЗ- КРАСНЫЙ НОС

Задачи: 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.



ГОРШКИ

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

Описание: Играющие изображают горшки, все садятся в круг. Позади каждого сидящего («горшка») становится другой игрок - хозяин («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочередно подходит к каждому «торговцу», кладет руки на голову «горшка».

Водящий: Нет ли продажных горшков,

Хозяин: Нет продажных.

Водящий идет к другим хозяевам с тем же вопросом, пока не услышит утвердительный ответ.

Хозяин: Купи, что дашь?

Водящий: Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотенце.

Хозяин: Ладно, по рукам.

Оба ударяют по рукам и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к сидящему («горшку»), тот и становится хозяином, а опоздавший водящий.

Правила: нельзя мешать бегающим играющим. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.



КАПУСТА

Задачи: Развивать У детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать Движения СО словами. упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуетя 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 курица,
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».



РУЧЕЁК

Задачи: Обучение В игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, передвигаясь вперед формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. постепенно. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, освободившийся игрок идет В начало ручейка и проделывает то же самое - идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук



КУМУШКИ (Уголки)

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

Описание: 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: 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.



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.



ДЕДУШКА РОЖОК

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

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки, Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,

На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится?

Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.



ЛЕТИТ - НЕ ЛЕТИТ

Задачи: 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.



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.



ВОРОН

Задачи: Двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Описание: Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

Ворон в красных сапога.

В позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг. До кого дотронулись становится новым вороном.



ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Задачи: Совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Описание: Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй - запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».



ГОРИ, ГОРИ ЯСНО!

Задачи: Упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Описание: Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребенок с платочком в руке. Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в круге детьми.

Играющие хором поют считалочку: *Гори, гори ясно, чтобы не погасло, раз, два, три!*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной к друг другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платок и высоко поднять его.



СОВА (второй вариант)

Задачи: Развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Описание: Один из играющих изображает «сову», остальные мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться.

Сова говорит: «Вечер!»

Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, совушка сова,

Золотая голова.

Что ты ночью не спишь,

Всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!»

При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями, и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.



СОЛНЦЕ

Задачи: Действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Описание: Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

Гори солнце ярче, - Дети ходят по кругу.

Лето будет жарче. - Идут в центр.

Я зима теплее, - Из центра обратно.

А весна милее - В центр

А зима теплее, - Обратно.

А весна милее и так далее, пока «солнце» не скажет - "Горю!"

Водящий ребенок произносит "Горю!" и догоняет детей.

