

The background of the slide is a warm, golden-brown color with a pattern of stylized, overlapping autumn leaves. The leaves are rendered in a darker shade of the background color, creating a subtle, textured effect. The text is centered and written in a bold, serif font.

# **ЗАБЫТЫЕ СТАРЫЕ РУССКИЕ ИГРЫ**

*ЦЕЛЬ:*

**ВСПОМНИТЬ И  
ПОЗНАКОМИТЬСЯ С  
НЕИЗВЕСТНЫМИ РУССКИМИ  
ИГРАМИ И ЗАБАВАМИ**

**...ЧЕРЕЗ ДЕТЕЙ ПОСЛЕДУЮЩИХ  
ПОКОЛЕНИЙ  
ДЕТСКИЕ ИГРЫ С НОВА  
ПОВТОРЯЮТСЯ, С НОВА  
ОЖИВЛЯЮТСЯ В ПАМЯТИ  
ЖИВУЩИХ ПОКОЛЕНИЙ И С НОВА  
МОЛОДЕЮТ...  
Е.А. ПОКРОВСКИЙ**

# «ПЯТНАШКИ»



Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

# «ПРЯТКИ»



Выбранный детьми водящий закрывает глаза и ждёт, пока все спрячутся. По сигналу идёт искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать.

# «ГОРЕЛКИ»

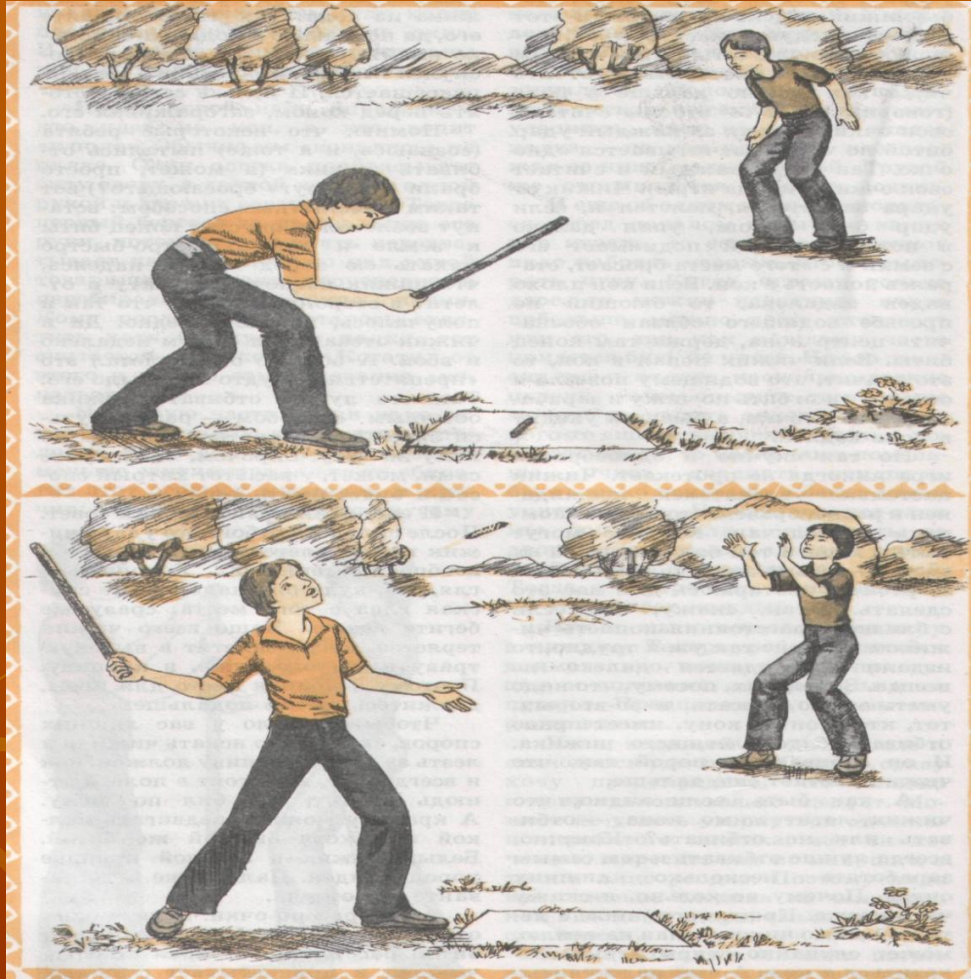


Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле:

Ходят грачи  
Да едят калачи.  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

# «ЧИЖИК»



Ведущий очерчивает мелом квадрат — "клетку", в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку — "чижик". Все по очереди подходят к "клетке" с другой длинной палочкой и бьют по "чижику", который от удара подлетает вверх.

# «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»



Игроки становятся по кругу попарно, друг за другом. Догоняльщик становится внутри круга, а третий лишний остаётся снаружи. Игра начинается, когда третий лишний встаёт за какой - нибудь парой в виде добавки. А суть игры состоит в том, что догоняла должен догнать и запятнать третьего лишнего.



# «УДОЧКА»



Игроки становятся по кругу «рыбки», а ведущий в центре круга «рыбак».

Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки удочку и начинает поворачиваться вокруг своей оси, а «рыбки» должны перепрыгивать через удочку, а «рыбы» поочерёдно начинают подсакивать, стараясь не попасться на крючок. А кто пойман выходит из круга.

# «ВОРОТА»



Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.  
Ворота пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй - запрещается.  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

# «ШТАНДЕР»



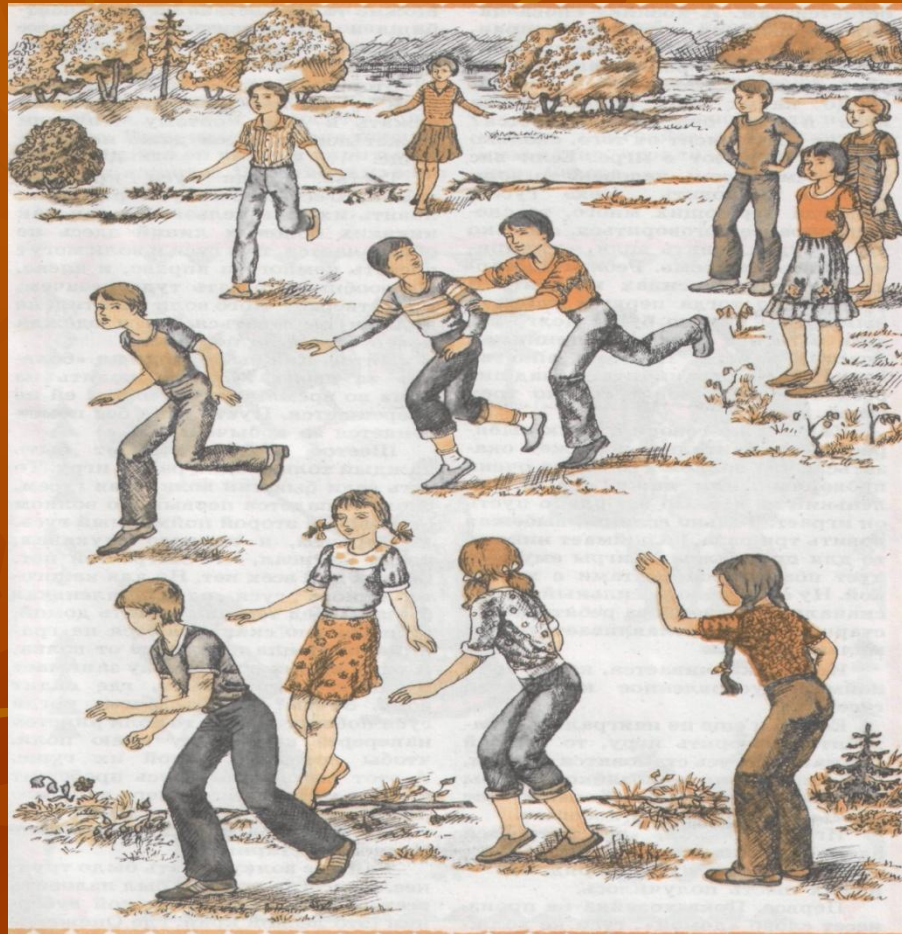
Чертим мелом круг, на который встают все участники игры. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга. Водящий подбрасывает мяч над головой и выкрикивает имя любого из стоящих детей, который должен поймать мяч и теперь становится **НОВЫМ ВОДЯЩИМ.**

# «КАЗАКИ - РАЗБОЙНИКИ»



Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая – разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

# «ГУСИ - ЛЕБЕДИ»



Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов:

«Ну, бегите же домой!»

Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

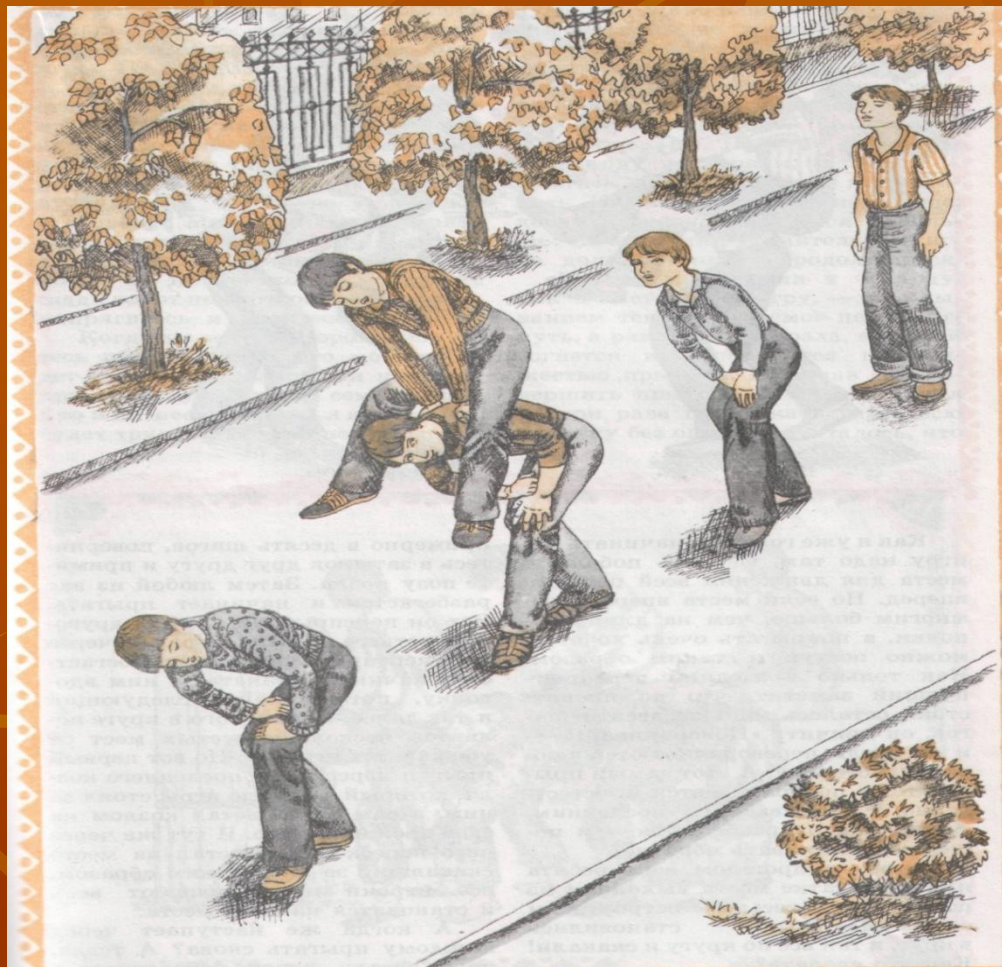
# «ПАЛОЧКА – ВЫРУЧАЛОЧКА»



Дети выбирают водящего считалочкой:

Я пойду куплю дуду,  
Я на улицу пойду.  
Громче, дудочка, дуди,  
Мы играем, ты води!

# «ЧЕХАРДА»



Игроки становятся в колонку. Первый номер принимает и.п. согнувшись, подбородок к груди, опираясь руками в колени или в стопы; по сигналу второй номер перепрыгивает через первого и становится в трёх шагах от него в и.п.

# «ЗМЕЙКА»

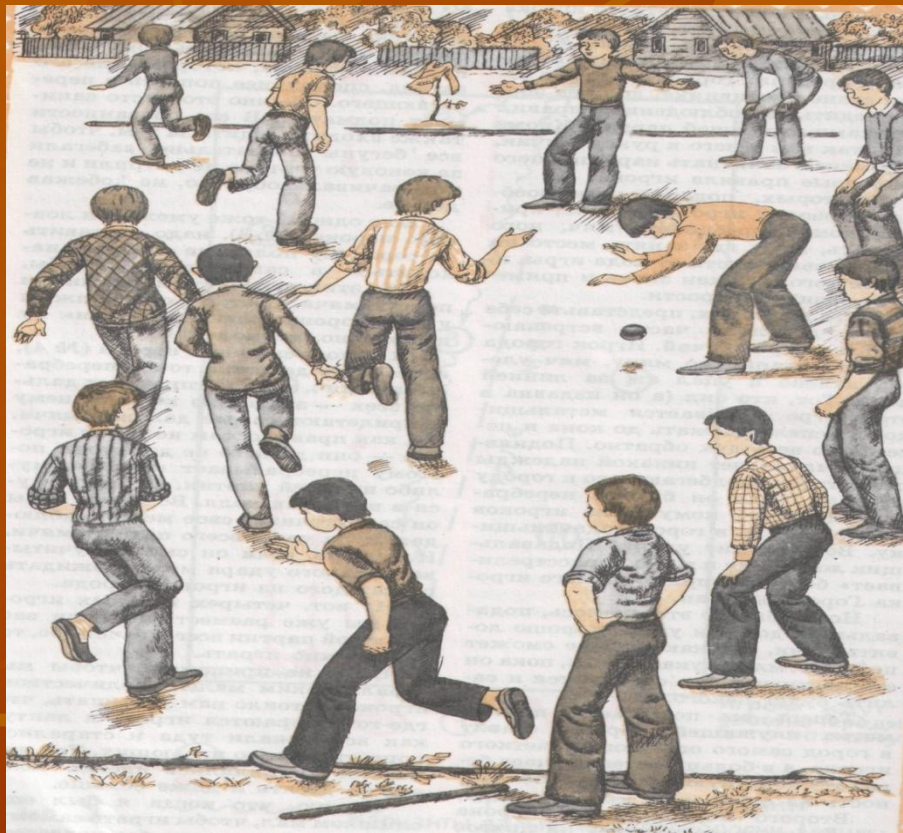


Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

Точно повторить движение водящего.  
Ведущему не разрешается бегать быстро.



# «ЛАПТА»



Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступить черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.

**«ВДОЛЬ ЯРМАРКИ ВО КОНЕЦ  
ШЁЛ УДАЛЫЙ МОЛОДЕЦ  
НЕ ТОВАР ПРОДАВАТЬ –  
СЕБЯ ЛЮДЯМ ПОКАЗАТЬ.**

**«ЭЙ, ДОБРЫ МОЛОДЦЫ, ВЫХОДИТЕ,  
СВОЮ СИЛУ И ЛОВКОСТЬ ПОКАЖИТЕ».**

# ИГРЫ, КОНКУРСЫ И ЗАБАВЫ.

- 1. «КТО ПЕРЕТЯНЕТ?»
- 2. «ПОДХВАТИ ПАЛКУ»
- 3. «ЗАБАВА ДЛЯ СИЛАЧЕЙ»
- 4. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»
- 5. «УДОЧКА»
- 6. ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА