



**КАРТОТЕКА  
РУССКИХ-НАРОДНЫХ  
ИГР**

# СТРЕКОЗА

**Задачи:** Упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, развивать умение действовать по сигналу.

**Описание:** Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из детей первый достигнет таким способом передвигая назначенного места, считается победителем,

**Правила:** Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.

**Художественное слово:**

*Попрыгунья Стрекоза  
Лето красное пропела;  
Оглянуться не успела,  
Как зима катит в глаза.*

*И.А. Крылов*

# МОЛЧАНКА

**Задачи:** Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.

**Описание:** 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.

# ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

**Задачи:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

**Описание:** Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. **Все дети говорят:**

Ай, люди, ай, люди,  
Наши руки мы сплели.  
Мы их подняли повыше,  
Получилась красота!  
Получились не простые,  
Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. **Дети – «ворота» говорят:**

Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй - запрещается.  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

**Правила игры:** Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

# 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 куница,  
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».

# 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.

# МЕДВЕДЬ

**Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

**Описание:** Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.

По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

**Правила:** По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

# У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Описание:** Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома **со словами:**

**У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
И на нас рычит.**

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

**Правила:** Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.





# ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

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

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

**Все хором:**

*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Посмотри на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!  
Раз, два, три!  
Последняя пара беги!*

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 "горит", т. е. водит.



# Дядюшка Трифон или бабушка Маланья

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

**Описание:** 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.

# 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 лошадкам 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.



# МАТУШКА ВЕСНА

**Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

**Описание:** Выбирается Весна. Двое или  
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.

**Правила:** Не размыкать цепочку.

# В НОГУ

**Задачи:** Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять метании.

**Описание:** Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

**Правила:** Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

# КУРОЧКА - ХОХЛАТКА

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях.

**Описание:** Педагог изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. **«Курица» 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.

**Правила игры :** Бежать можно только после слова «догоняет».

# 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 прожѐг!

**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.

# 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 прожѐг!

**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.



# ЦЕПИ КОВАНЫЕ

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению в две шеренги, беге.

**Описание:** Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!
- Кем из нас? – отвечает другая
- Стёпой! - отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.