

Русские народные  
игры для  
ДОШКОЛЬНИКОВ

*Бондаренко Юлия Викторовна*

**0** Веселые подвижные игры-наше детство. Кто не помнит веселых прятков, жмурок, салок, догонялок? Когда возникли эти игры и кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как и песни и сказки, созданы народом.

# Жмурки

## (Русская народная игра)

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

- Кот, кот, на чём 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.

# Салки

- По жребью или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

## **Правила игры в салки:**

Ловить (салить) играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.

Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

# Гуси-лебеди (Русская народная игра)

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк. Хозяин выпускает гусей в поле погулять. Через некоторое время хозяин зовёт гусей:

- 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.

Самый быстрый и ловкий становится волком

# Краски

## (Русская народная игра)

0

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 одного из покупателей. Покупатель стучит:

- Тук,тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если покупатель угадал краску, то забирает её себе. Выигрывает тот покупатель, который больше всего набирает себе краски.

# Кот и мыши

Играющие встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сплетёнными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра заканчивается, когда коты переловят всех мышей.

# Прятки

- o Игра в прятки известна практически по всему миру и является одной из самых любимых игр всех детей. С помощью считалки или жребия выбирается водящий - он и будет искать всех остальных.

Игроки договариваются до сколько будет считать водящий. После этого водящий отворачивается к стенке (столбику, двери и тп), а остальные прячутся кто куда сможет.

Задача игроков: после окончания счета успеть "застукаться" до того, как его застукает водящий.

Задача водящего: найти и застукать всех игроков. Первый застуканный будет следующим водящим, если последний из игроков не застукает за всех.

- o Правила игры "прятки"

Игроки договариваются до сколько считает водящий

Водящий отворачивается к стенке и громко считает до нужной цифры, а в конце счета громко добавляет: "Я иду искать! Кто не спрятался - я не виноват!"

После окончания счета, водящий ищет игроков.

Когда он кого-то нашел, то его задача быстрее этого игрока "застукать" его - т.е. водящий подбегает к месту, где он считал, стучит кулаком по этому месту и приговаривает: "Стуки-стуки Вася!" (вместо Васи нужно подставить имя игрока).

Если водящий обознался с именем игрока, то весь кон начинается заново - сопровождается это вскриками игроков: "Обознатки - перепрятки!" :)

Игроки должны застукаться за себя, до того как их застукает водящий - т.е. подбежать к месту где считал водящий, постучать по месту кулаком и проговорить: "Стуки-стуки за себя".

Если это последний игрок, то он также может добавить: "Стуки-стуки за все!", что означает что кон прятков переигрывается с тем же водящим.

Первый застуканный будет водящим в следующем кону прятков.