

Муниципальное дошкольное образовательное
учреждение центр развития ребенка
детский сад №55
г. Иркутска.

Практический материал

«Игры наших бабушек»

Составила: воспитатель Кайдалова Н.Б.



«Игры наших бабушек»

Праздники – особая, яркая, живая сторона народной культуры, отражающая древние традиции, обряды, исторический опыт народа. Этот опыт в его творческом развитии должен войти в жизнь детей всех возрастов. Дети не только знакомятся с народными традициями, но и вносят полученные знания, опыт в свою повседневную жизнь. Мудрость народной культуры делает и их более осведомленными в бытовых ситуациях, эмоционально и нравственно воспитывает, готовит их к будущей жизни. Праздники и развлечения на фольклорном материале несут радость и духовную красоту в жизнь ребенка, воспитывают в нем любовь к родной природе, уважение к культурному наследию народа, формируют гражданские проявления: любовь к Родине, к своему народу.





Хотелось бы, чтобы не только дети, но и сами взрослые могли осознать удивительную народную мудрость и наблюдательность, прониклись народным мировоззрением, поняли жизненный уклад народа, его традиции, особенности языка, искусство ремесла, что формировалось веками. Большинство народных песен, игр, хороводов легко исполняются. Фольклорный материал лучше звучит и воспринимается естественней с голоса. Играя и танцуя, дети испытывают эстетическое наслаждение, переживают светлые, радостные настроения. Зачем нужна игра для детей? Во – первых, игра – школа произвольного поведения. Во –вторых, игра – школа морали в действии. В –третьих, игра – ведущая деятельность в дошкольном возрасте, определяющая развитие интеллектуальных, физических и моральных сил ребенка. С помощью игры становится эффективнее обучение ребенка и приятнее его воспитание.

- А игры были - одна другой интереснее. Ловички, горелки, красочки - очень простые и веселые. Играли в «Салки», «Жмурки». Любили играть в игры, в которых отражались жизнь и труд наших родителей. Примером такой игры является «Баба сеяла горох». Девочки образуют круг, в центре которого одна из них. Вместе поют и делают то, что и баба в песне.

Баба сеяла горох.

Прыг – скок, прыг – скок.

Обвалился потолок.

Прыг – скок, прыг – скок.

Баба шла, шла, шла

Пирожок нашла,

Села, поела,

Опять пошла.

Баба встала на носок,

А потом на пятку,

А потом вприсядку.

«Кружева»

Играющие выбирают двух водящих, один – «челнок», другой – «ткач». Остальные встают парами, образуя круг или полу - круг. Пары берут друг друга за руки и делают «ворота». «Челнок» встает у второй пары, а «ткач» - у первой. «Челнок», по сигналу «ткача», начинает бегать змейкой, не пропуская ни одни ворота, а «ткач» его догоняет. Если «ткач» догонит «челнок» прежде чем он добежит до конца полукруга , то становится «челноком», а «ткач» выбирается из других играющих.

Играли в игры, связанные с обрядами и праздниками в честь «Коляды», «Масленицы», «Пасха» и т.д.

«Горелки»

Играющие поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Затем все встают в круг. Считалкой выбирают, кому «гореть».

Выбранный тихо, закрыв глаза, приговаривает:

Горю, горю на камушке!

Горю, горю на камушке!

В это время играющие образуют из пар вереницу. Спрашивают

«горящего»:

- Где стоишь?

Он отвечает:

- У ворот!

- Что продаешь?

- Квас!

- Лови же нас !



Как только произнесены последние слова, последняя пара – врассыпную: один – направо, другой – налево. «Горящий» бегают за ними и старается поймать. Кого ловит – тому «гореть».

В начале каждой игры звучит «зазывалочка»:

Кто будет играть в интересную игру?

А в какую - не скажу!

А потом не примем, за уши поднимем.

Уши будут красные, до того прекрасные.

Или вот такая:

Тай-тай, налетай, в интересную игру.

Всех принимаем и не обижаем.

А кто опоздает - в небо улетает.





Правила **ловичек**, или **салочек**, очень просты: выбираем водящего, который должен догнать и осалить кого-нибудь из разбегающихся по площадке ребят. Первый игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Есть у этой игры и несколько более сложных вариантов.

Первый. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за осаленную часть тела.

Второй. Осаленный останавливается и, вытянув руки в стороны, кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен "заколдовать" всех. Чтобы дело пошло быстрее, водящих может быть двое или трое. Для игры в **гусей** на площадке на расстоянии 10-15 метров друг от друга чертятся две линии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами под горой" живет "волк" – водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя. Серый волк под горой
не пускает нас домой

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк"
их ловит. Пойманный "гусь" становится "волком".



«Красочки»

Среди играющих в **красочки** выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные игроки загадывают втайне от "монаха" цвета, причем цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах (называет любой цвет): "За голубой". Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!" "Монах" начинает игру с начала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал - "красочкой" становится водящий, если нет - игра начинается сначала.

«12 палочек»

Игра **12 палочек** – вариант известных прятков. Для нее нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по 16 верхнему один из игроков ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Пока ведущий будет собирать палочки, играющие должны успеть спрятаться. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется на поиски.

Если игрока обнаруживают, он выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все остальные опять прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены, и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Первый найденный игрок становится водящим.



Говоря о старинных русских играх, нельзя не вспомнить **городки** (в некоторых областях они называются «рюхи» или «чушки»). Суть игры состоит в том, чтобы бросками бит выбить из площадки (города) определенное количество различных фигур, составленных из 5 городков. Играющие поочередно делают по две попытки. Победителем считается игрок или команда, потратившие на выбивание фигур наименьшее количество бит. Длина биты не более 1 м, вес 1,5-2 кг. Бита изготавливается из крепкого дерева (кизила, боярышника, дуба и др.) и для прочности оббивается железными кольцами. Городки делаются из любого дерева, их длина – 20 см, а диаметр 4-5 см. Если под руками нет деревянных городков, это не повод отказываться от интересной игры. На эту роль замечательно подойдут пустые банки из-под газировки. Фигуры начинают выбивать с кона – дальней линии, на расстоянии 21 м от фигуры. Если выбить хотя бы один городок, оставшиеся выбиваются с полукона – ближней линии, около 15 м от фигуры. В каждой партии может разыгрываться 6, 10 или 15 фигур. Все фигуры, кроме 15-й, строятся на лицевой линии города. Построение городков определяется названиями фигур: звезда, артиллерия, пушка, закрытое письмо, колодец, пулеметное гнездо, часовые, тир, ракета, самолет, рак, серп.

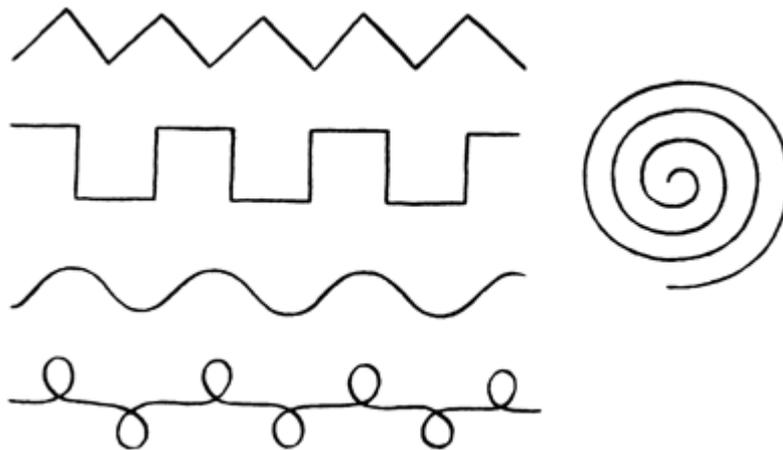
А для дворовой игры фигуры могут придумывать сами игроки.



«Дорожки»

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

Игру можно проводить с любым количеством участников. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. *Варианты траекторий для игры в дорожки*



«ЧЕЛНОЧОК»

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила

1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, участники держат друг друга за руки.

Указания к проведению

Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведерко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

«ПЯТНАШКИ С ДОМОМ»

По краям площадки рисуют два круга — это дома. Дети, убегая от водящего, могут забегать в дом, где пятнашка салить их не может. Если он рукой касается играющего на игровом поле, то осаленный становится пятнашкой.

Варианты

1. Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.
2. Когда пятнашка догоняет играющего, тот может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать (пятнашки «Зайки»).
3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возратить пятнание водящему, и пятнашкой остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).
4. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя, например «лиса» («Пятнашки с именем»).

«ПУСТОЕ МЕСТО»

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в круге не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

«МНОГО ТРОИХ, ХВАТИТ ДВОИХ»

Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «**Много троих, хватит двоих**». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Указания к проведению

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

«ФИЛИН И ПТАШКИ»

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «*Филин!*» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению

Перед началом игры играющие выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Вариант

Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?». Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

«ПЛАТОК»

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Правила

1. Играющие не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.
3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.
4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок. Указания к проведению

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

«КУРОЧКИ»

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки.

Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: *«Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?»* *«А какая она у тебя?»* — спрашивает петушок. *«Рябенькая, а хвостик черненький».* — *«Нет, не видел».* Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: *«Кшиш! Кшиш!»* Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

- Правила: 1. Курочки бегут в дом только на слова: *«Кшиш, кшиш!»*
2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

Указания к проведению

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку).

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь простыл,
На печи застыл!*

Вариант:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит,
Все на нас глядит.*

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Указания к проведению

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать из ящика, корзины).

«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: **«Гуси-лебеди, домой!»** Гуси отвечают: **«Старый волк под горой!»** — **«Что он там делает?»** — **«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».** — **«Ну, бегите же домой!»** Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: **«Ну, бегите же домой!»**
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.



«ЛОШАДКИ»

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: **«Лошадки, в разные стороны!»** — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: **«Найдите своего кучера!»** — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Указания к проведению

Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: **«Кучер, найди своих лошадок!»**

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполнят роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

«ПЕРЕБЕЖКИ»

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.



«СТОП»

На одной стороне площадки очерчивается круг (диаметром около 1 м) — место для водящего. На расстоянии 20—30 шагов от круга, на противоположном конце площадки, проводится линия кона, за ней стоят играющие.

Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: «*Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!*» Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове «*Стоп!*» замирают на месте. Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться и сделал после слова «*Стоп!*» движение, возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают свое движение с того места, где их застал сигнал.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников игры не встанет двумя ногами в круг, раньше чем водящий произнесет слово «*Стоп!*». Тот, кто это сделал, становится водящим, и игра повторяется.

«КОШКА И МЫШКА»

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка — в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом. 2.

Играющие открывают ворота только для мышки. Указания к проведению если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Усложнения:

1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают. 2. Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бегает только за одной мышкой.

«МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый свое место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами **«Море волнуется»** кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: **«Море спокойно»**. Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.



«ЩУКА И КАРАСИ»

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3—4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

«УГОЛКИ (КУМУШКИ)»

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. 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.

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,

За зеркальце.

«ДЕНЬ И НОЧЬ»

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи.

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.
2. Салить игроков за чертой города нельзя.
3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город.
4. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.

«ЗАЙЦЫ В ЛЕСУ»

Для игры выбирают зайцев и лису, остальные дети — деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.

Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки. Лиса живет в норе на краю леса (нору обозначают кружком). Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом. Лисе по лесу мешают бежать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону.



«ПИРОЖОК»

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: *«Где мой пирожок?»* Булочник отвечает: *«За печкой лежит»*. Последний игрок-пирожок кричит: *«Я бегу, бегу!»* С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Правило

Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов *«За печкой лежит»* он бежит в конец колонны и ловит пирожок.



«КАЗАКИ И 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.

Указания к проведению

Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.



«ЛАПТИ»

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «*Сплели лапти?*» Водящий отвечает: «*Нет*». Играющие спрашивают еще раз: «*Сплели лапти?*» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «*Сплели лапти?*» — «*Сплели!*» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегаёт по кругу, запятнать играющих не удастся, и он вновь водит.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создает определенные трудности для играющих.

«КОРЗИНКИ»

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чьё имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

Правило

Дети водящей пары не должны убегать далеко от остальных играющих.



«ДЕДУШКА-РОЖОК»

Играющие делятся на две равные группы и занимают места на противоположных сторонах площадки, где линией отмечены их дома. Для игры выбирают водящего и называют его «дедушка-рожок». Дом его находится в стороне.

Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Игроки ему отвечают: «Никто!» — и тотчас же перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и поддразнивают водящего:

*Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!
Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!*

Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков. 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.

«КОРШУН»

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

— Ямку рою. — На что тебе ямка?

— Копеечку ищу. — На что тебе копейка?

— Иголочку куплю. — На что тебе иголочка?

— Мешочек сшить. — На что тебе мешочек?

— Камешки класть. — На что тебе камешки?

— В твоих деток кидать. — За что?

— Они потоптали капусту у меня в огороде.

— А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

— Вот какая! — Нет, мои цыплята через такую не перелетят.

— А я их все-таки поймаю. — Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыпленка, наседка защищает их, гонит коршуна:

«Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

Правила:

1. Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.
2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.
3. Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Указания к проведению

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун. Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу

Ожерелье нижу,

По три ниточки,

Бисериночки.

Я низала вороток,

Вокруг шеи короток.

«ПОПРЫГУНЧИКИ»

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.
2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению

Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Вариант игры

Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

«ВОРОБЫШКИ И КОТ»

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий — кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегаёт по кругу и старается поймать их.

Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.



«ПЕРЕСЕЛЕНИЕ ЛЯГУШЕК»

Играющие перед началом игры выбирают ведущего (старшую лягушку). Все играющие (маленькие лягушки) приседают, опираясь руками о пол или землю. Старшая лягушка переводит их из одного болота в другое, где больше комаров и мошек. Она прыгает впереди. Во время игры водящий изменяет положение рук: руки на колени, на поясе; прыгает короткими прыжками, длинными, перепрыгивает через препятствия (через палки) или запрыгивает на дощечки, кирпичики, прыгает между предметами и т. д. Все лягушки повторяют эти движения.

Прискакав в другое болото, лягушки встают и кричат: «**Ква-ква-ква!**» При повторении игры выбирают нового ведущего.

«ПЕТУШИНЫЙ БОЙ»

Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колени согнутой ноги.

Правила

1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.
2. Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению

Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Бой петухов может проходить и в другой позе, например в присяде, руки играющие держат на коленях.

«ЗДРАВСТВУЙ, СОСЕД!»

Играющие делятся на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки — ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: «Здравствуй, сосед!» Тот, к кому обращаются, отвечает: «Здравствуй!» — и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

Правила

1. Дети должны повторять движения ведущего.
2. Тот, кто неточно выполняет движения, выходит из игры.

Указания к проведению

По ходу игры ведущий выполняет разнообразные упражнения, а играющие их повторяют. Они прыгают на левой ноге, на двух ногах, на правой, на двух ногах боком, выполняют подскоки и т. д.

«КУПИ БЫЧКА»

На ровной площадке дети чертят круг, встают за его чертой на расстоянии шага друг от друга. Водящий — хозяин — встает в центр круга. На земле перед ним лежит маленький мяч или шар.

Водящий прыгает на одной ноге по кругу, свободной прокатывая мячик, приговаривает, обращаясь к детям: «Купи бычка!» или «Купи корову!» Он старается мячом осалить кого-то из играющих. Тот, кого осалили, берет мяч, встает в центр круга на место водящего. Если мяч выкатывается за круг, никого не задев, водящий приносит его, встает в круг и продолжает водить. Правила

1. Играющие не должны заходить за круг.
2. Водящий может бить мячом с любого расстояния, не выходя за пределы круга.

Зимой можно играть на хорошо утоптанной снежной площадке, прокатывая льдинку, шар, шайбу или какой-либо другой предмет. Он прыгает по кругу то быстро, то замедляя прыжки, внезапно останавливаясь, делает обманные движения, словно бьет по мячу. Такое поведение водящего заставляет играющих подпрыгивать, отступить назад или делать шаг в сторону.



«ПОРА, БАБУШКА, В ПИР!»

Все встают в круг, жмурка с завязанными глазами в середине круга. Играющие идут по кругу и говорят слова: «Бабушка, бабушка, пора в пир!» Бабушка-жмурка отвечает: «Не в чем!» — «В рогоже!».— «Негоже» — «В лукошке!» — «Покато».— «На крылышках полетай!»

При последних словах все останавливаются, а жмурка машет руками и идет в сторону играющих. Останавливается перед одним игроком и старается узнать его: руками проводит по платью, волосам (не разрешается трогать лицо). Если узнает, то играющий становится жмуркой и игра начинается сначала.



«СЧИТАЛКИ»

- Аист-аист, аист - птица,
Что тебе ночами снится?
Мне болотные опушки,
- А еще?

Еще лягушки.

Их ловить, не изловить.
Вот и все, тебе водить!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох,
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

Бегают вокруг маслѐнки
Симпатичные девчонки.

Раз, два, три -
Догонять их будешь ты!



Первый день - я на охоту ходил,
Второй день - по воде бродил,
Третий день - в лесу побывал,
Ничего не нашел, никого не поймал.
Раз, два, три - ловишь ты!

Пила пилила дуб,
Не один сломала зуб,
А дуб как стоял, так и стоит.
Ты выходи, тебе водить!

Погляди на небо,
Звезды горят.
Журавли кричат:
- Гу-гу! Убегу!
Раз, два - не воронь!
А беги, как огонь!



Бубенчики, бубенчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Сели на сарай.
Беги, догоняй!

В поле сеяли бобы,
В саду выросли грибы.
Раз, два, три, четыре, пять -
Мы пришли сюда играть.
В саду деревья и кусты,
А найти нас сможешь ты?

Вдаль бежит река лесная,
Вдоль неё растут кусты.
Всех в игру я приглашаю,
Мы играем - водишь ты!



Веники, веники,
Мусор метут мельники,
А нам мусор ни к чему,
Мы включилися в игру.

Раз, два, три -
Игру ведёшь ты!

Возле дома на площадке
Мы играть решили в прятки.
Скоро прятаться начнем,
А тебя водить зовем.

Ёжик, Ёжик, чудачок,
Сшил колючий пиджачок.
Встал в кружок и ну считать-
Нам водилку выбирать!



За высокими горами
Стоит Мишка с пирогами.
- Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
- Пирожки не продаются,
Они сами в рот кладутся,
Но а тот, кто их возьмет,
Тот водить у нас пойдет.

Кан, кан, капитан,
Чем коней ты пропитал?
Я не житом, не овсом,
Только белым калачом.
Из копыта, под копыта,
Из телеги прямо в грязь.
Оставайся, белый князь!



Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали,
Две лягушки ночевали,
На подушке задремали,
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!

Катилось яблоко по блюду,
Я водить не буду.

Катился горох по блюду.
Ты води,
А я не буду.

Козочка во хлеве,
Корочка на хлебе,
Кто их найдет,
Тот игру поведет.

«ИГРЫ В КАМЕШКИ»

«ЖАРЫ»

Пять камешков игрок берет в руку, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока он летит, нужно успеть прикоснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться одновременно всех и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону.

«ВЕРТЫ»

Та же игра, что и Жары, но рассыпанные камешки нужно перевернуть или просто сдвинуть с места.



НА ПОДОЛИК»

Играющий рассыпает на столе по четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть один камешек взять со стола и переложить на колени, подол платья.

Игра повторяется до тех пор, пока играющие не поднимут все камешки и не переложат их на колени.

«ЧЕРЕЗ РЕКУ»

Вариант игры На подолик, но камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

«МЕНЫ»

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный.

Игра заканчивается, когда все камешки играющие обменяют.

ОДИНОЧКА»

Ребенок берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх, быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

«ЧЁТ И НЕЧЁТ»

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки на тыльную сторону одной руки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает у играющих: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры.

«ЦАРАПКИ»

Для игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон. Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает все камешки в сторону, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный камешек вверх, игру начинает второй игрок.

Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

Игры сопровождают нас с детства до глубокой старости, давая выход чувству азарта и жажде соперничества. Играя, ребенок познает мир. Игра включает элементы импровизации, творчества. Игра тренирует эмоции и вырабатывает ряд качеств, необходимых личности. Она учит выигрывать, напрягая всю силу воли. Игра же учит и проигрывать, не впадая в панику или отчаяние и не теряя веры в себя. Настоящий игрок не падает духом и сохраняет спокойствие в трудные моменты.