

Картотека «Народные забавы и игры» для детей старшей группы
Воспитатель: Чиркова Анна Яковлевна

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми, как для детей, так и для взрослых. Однако, время и влияние европейских соседей постепенно затмили старинные русские игры. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать своей живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем и задором.

В преддверии праздника Масленица и народных гуляний предлагаем вашему вниманию несколько игр, которые можно с успехом использовать в работе с детьми. Игры интересны тем, что помимо развития физических качеств и навыков они направлены на сплоченность детского коллектива, а использующиеся в них речевки и попевки благотворно влияют на развитие речи и дыхательной струи ребенка.

Подвижная игра – кричалка «*Блины – Лепешки*»

Для этой подвижной и веселой игры всех детей делят на две команды, движения, о которых говорится в тексте кричалки, будут общими для всех, а кричать первая команда (*по сигналу левой руки ведущего*) должны громко и дружно: «Блины». Вторая команда вслед за сигналом правой руки ведущего, кричат: «Лепешки»

Хороша была зима, её мы провожаем,

И тепло весеннее радостно встречаем.

Печем с припеком мы (знак левой рукой...Блины!

И вкусные (*знак правой рукой*) ...Лепешки!

И весело и дружно хлопаем в ладошки (*все хлопают*)

Наступила долгожданная масляна неделя,

И никто не сосчитает, сколько же мы съели.

Ели-ели мы (знак левой рукой...Блины!

И еще (*знак правой рукой*) ...Лепешки!

А теперь вокруг себя покрутимся немножко (*все крутятся*)

Вокруг песни, танцы, смех, шумное гулянье,

В каждом доме оценили хлопоты - старанье,

На столе стоят (знак левой рукой...Блины!

А рядышком (*знак правой рукой*) ...Лепешки!

Чтобы больше в нас вошло - прыгаем на ножке (все прыгают,

Еще кружок вокруг себя *(все кружатся)*

И хлопаем в ладошки *(все хлопают)*

Игра «Подснежники»

Дети взявшись за руки, водят хоровод и поют весеннюю запевку:

Весна, Весна красная,

Приди, Весна, с радостью,

С великой милостью:

Со льном высоким,

С корнем глубоким,

С дождями сильными,

С цветами обильными.

Во время запевки водящий разбрасывает внутри хоровода цветы подснежники. Как только музыка заканчивается, дети начинают собирать цветы. У кого окажется больше цветов, тот и победил.

Игра «Золотые ворота»

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «*Золотых ворот*» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «*воротами*».

Игра «Дударь»

Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод, и дети поют песню:

Дударь, Дударь, Дударище

старый, старый старичище.

Его под колоду, его под сырую,

его под гнилую.

– Дударь, Дударь, что болит?

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т. д., все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней.

Дударь, Дударь, Дударище

старый, старый старичище. и т. д.

Когда надоест играть, Дударь говорит: «*Выздоровел!*»

Игра «Змея»

Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд «Змея» ходит перед игроками со словами:

Я змея, змея, змея, Я ползу, ползу, ползу.

Подходит к одному из игроков:

Хочешь быть моим хвостом?

Хочу!

Становись за мной!

Идут вдвоем:

Я змея, змея, змея, Я ползу, ползу, ползу.

Подходит к другому игроку:

Хочешь быть моим хвостом?

Хочу!

Ползи!

Игрок должен проползти между ногами «змеи» и стать ее «хвостом». И так далее, пока не соберут всех желающих.

Игра «Пряничная доска»

Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд. Это будет «пряничная доска». Вокруг скамьи или

стульев должно быть достаточно места (*чтобы можно было их обежать*).
Водящий ходит вдоль «*пряничной доски*», все игроки говорят или поют:

Прянична доска, с целого пенька,

С целого пенька, сбрось-ка паренька.

На слова «*Сбрось-ка паренька*» водящий быстро хлопает рукой по колену одного из игроков. Игрок должен быстро обежать «*пряничную доску*» и сесть на свое место. В это время ведущий обегает «*пряничную доску*» в другом направлении. Если водящий успел занять место игрока – то теперь водить будет игрок, которого хлопнули по колену. Если нет — то снова будет водить тот же водящий.

Игра «*Колечко-колечко*»

Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

Игра «*Горячее место*»

Эта забава прекрасно подходит для тех, кто любит играть в догонялки. Ее смысл заключается в том, что в центре площадки обозначается место, которое будет называться горячим. «*Вода*» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «*воде*». Если игроку удастся достигнуть «*горячего места*», он может там отдохнуть сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убежать от «*воды*». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

Игра «*Краски*»

Это подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (*например, красный*). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз. Как только прозвучал последний хлопок, участник-«*краска*» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «*краской*», а тот, кого поймали становится на его место.

Следующие игры – забавы предназначены для того чтобы участники могли похвастаться удалью молодецкой, да силушкой помериться.

«*Малечина-калечина*»

Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (*нельзя поддерживать палку другой рукой*) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

«Малечина-калечина,

сколько часов до вечера?

Раз, два, три.»

Считают, пока удастся удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

«*Чура*»

Командная игра, где дети палками ведут мяч. По сигналу первый участник каждой команды ведет палкой мяч до конуса и обратно, передает эстафету следующему игроку, выигрывает та команда, которая первой закончит эстафету.

«*Шапочный бой*»

В этом бою два участника от разных команд, стараются схватить шапку соперника и бросить её на землю, как бы заставляя соперника поклониться, поднимая свою шапку. Выигрывает, та команда, которая, наберет большее количество шапок.

«*Перетягивание каната*»

Командная игра, распространенная и в наши дни. Побеждает команда, которая перетянет соперников на свою сторону.

«*Петушки*»

Мальчишки любят задира́ться, толкаться, даже драться, - словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие - руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням

можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками. Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.