

**«Кошки-мышки»**

**(русская народная игра)**

Выбирают водящего («кошка»). Другие дети — «мышки» — раз­бегаются в разные стороны, а «кошка» пытается дог­нать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.

*Правила:*

Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.

Если «кошка» хочет догнать какого-то определен­ного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».

Все игроки должны внимательно следить за сме­ной водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии



**«Липкие пеньки» (башкирская народная игра)**

Водящие (их несколько человек одновременно) при­саживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда­лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

*Правила:*

Нельзя ловить игроков за одежду.

«Пеньки» не должны сходить с места.



**«Ворота»**

**(русская народная игра)**

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднима­ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по­следней пары быстро пробегают под воротами и вста­ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

*Правила:*

1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.
2. Нельзя задевать «ворота».
3. Во время игры можно изменять высоту ворот, по­степенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.



**«Капканы»**

**(русская народная игра)**

Для этой игры выбирается несколько игроков, кото­рые встают парами, лицом друг к другу - это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опус­кают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, под­нимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки обра­зуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, про­бегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

*Правила:*

1. Игра продолжается до тех пор, пока насвободе не
останется всего несколько детей.
2. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «кап­
каны».
3. В конце игры надо отметить самых ловких игро­
ков и самый удачливый «капкан».



**«Золотые ворота — круговые»**

**(русская народная игра)**

В этой игре половина игроков образует круг, взяв­шись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая по­очередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже сто­явшими в круге, еще больший круг, и игра продолжа­ется. Постепенно цепочка игроков становится все коро­че, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.



**«Два Мороза»**

**(русская народная игра)**

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».

Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на про­тивоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они гром­ко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быс­тро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стара­ются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замер­знуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз



**Волк и овцы**

**(русская народная игра)**

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пас­туха», остальные дети будут «овцами». На противопо­ложных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В цент­ре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье ло­гово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внима­тельно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на проти­воположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «вол­ка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

*Правила:*

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.

1. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».

«Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обя­зательно перебежать «поле», попав на его противополож­ную сторону, минуя «волчье логово».



**«Жмурки»**

**(русская народная игра)**

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтоб он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен опреде­лить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становит­ся водящим.



**Жмурки «Маша и Яша» (русская народная игра)**

Для этой игры дети выбирают водящими мальчи­ка и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спе­шит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошиб­ку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная па­рочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.



**«Свечки»**

**(русская народная игра)**

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассып­ную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом по­пасть в ближайшего от него игрока. Если ему это уда­лось, то этот игрок становится водящим.



**«Заяц»**

**(русская народная игра)**

Дети становятся кругом, в центре круга — «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, ста­новится на его место, и игра продолжается.



**«Вышибалы»**

**(русская народная игра)**

 Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных кон­цах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которо­го мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать



**«Лунки»**

**(русская народная игра)**

Игроки выкапывают на площадке вдоль прямой ли­нии несколько неглубоких ямок — лунок. Параллель­но на расстоянии 2—3 м проводят другую линию: от нее надо будет закатить или забросить небольшой ре­зиновый мяч поочередно в каждую лунку — это опре­деляется до начала игры. Первый игрок бросает мяч в лунки, пока не промахнется. Затем каждый ребенок пытается попасть в лунки. Если ни один ребенок не сумеет с первого раза попасть во все лунки без промаха, то игра повторяется, причем каждый игрок бросает мяч в ту лунку, где он промахнулся. Выигравшим считает­ся игрок, первым сумевший метко попасть мячом во все лунки поочередно.



«Лапта»

(русская народная игра)

Игроки делят­ся на две команды, в каждой команде выбирают своего водящего, он будет подавать мяч первым.

Игра проводится на улице. С одной стороны игрово­го поля находится «город», а с другой, на расстоянии 10—20 м, чертится линия кона. Игроки «города» рас­полагаются на его территории, игроки поля в произ­вольном порядке располагаются в «поле». Водящий первым подбрасывает мяч и с помощью лапты направ­ляет его в «поле», быстро бежит к линии кона, а затем также быстро возвращается в «город». Игроки «поля» ловят мяч в воздухе или поднимают его там, где он упал, и с этого места они могут «пятнать» бегущего противника, если он еще находится в «поле».



**Волк и козлята**

**(русская народная игра)**

На площадке проводят две линии, за которыми находятся «дом Волка» и «дом Козлят», между линиями — «поляна». Считалкой выбирают Волка, он идет в свой дом и «ложится спать». Козлята идут в свой «дом». Через некоторое время Козлята выходят на полянку и говорят:

— Пока Волк спит, можно и погулять Немного погуляв, Козлята спрашивают:

Волк, Волк, ты встаешь?
Волк, потягиваясь, отвечает:

Нет еще, только правый глаз открыл...

Козлята резвятся дальше. Постепенно Волк просыпается, неожиданно выскакивает из своего «логова» и начинает ловить Козлят. Игра заканчивается, когда Волк переловит всех Козлят. Самый ловкий Козленок, который остался последним, считается победителем и становится Волком в следующий раз.



**Волк и овцы**

**(русская народная игра)**

Считалкой выбирают Волка, все остальные участники — Овцы. Они просят Волка пустить их в лес **погулять:**

— Разреши нам, Волк, погулять **в** твоем лесу!
Волк отвечает:

— Гуляйте, гуляйте, да только трапу не шипите, а то мне спать
будет не на чем.

Овцы сначала только гуляют **в** лесу, но вскоре начинают «щипать траву» и петь:

— Щиплем, щиплем травку,
Зеленую муравку,
Бабушке на рукавички,
Дедушке на кафтанчик,
Серому волку

Грязи на лопату!

Волк бежит по «поляне» и ловит Овец, пойманный становится Волком, и игра возобновляется.



**Гуси**

**(русская народная игра)**

На площадке чертят небольшой круг, в середине которого сидит Волк. Участники делятся на Гусей и Гусят. Гуси, взявшись за руки, образуют большой круг. Между кругом, где сидит Волк, и хороводом Гусей становятся в небольшой круг Гусята. Хоро­воды Гусей и Гусят идут в разные стороны и при этом ведут диа­лог:

Гуси вы гуси!

Га-га-га, га-га-га!

Вы, серые гуси!

Га-га-га, га-га-га!

Где вы бывали?

Га-га-га, га-га-га!

Кого вы видали?

Га-га-га, га-га-га!

После этих слов выбегает Волк и старается поймать Гусенка. Гусята разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе Гусей. Пой­манного Гусенка Волк ведет в середину круга — в «логово». Гусята становятся в круг и отвечают:

Мы видали волка, Унес он гусенка, Да самого лучшего, Да самого большого. Гуси отвечают: Ах, гуси, вы гуси! Щипайте-ка волка, Спасайте гусенка!

Гуси машут «крыльями», с криком «га-га» бегают по кругу, донимают Волка. Пойманные Гусята в это время стараются уле­теть из круга, а Волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные Гусята уходят от Волка.



**Гуси-лебеди**

**(русская народная игра)**

В начале игры выбирают Волка и Хозяина, остальные участ­ники — Гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят «дом», где живут Хозяин и Гуси, на другой — живет Волк. Хозяин выпус­кает Гусей погулять, «травки пощипать». Гуси уходят от «дома» довольно далеко. Через некоторое время Хозяин и Гуси перекли­каются:

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!

Серый волк за горой
Не пускает нас домой!

Гуси бегут в «дом», Волк пытается их поймать. Пойманные Гуси выходят из игры. Игра кончается, когда ПОЧТИ все Гуси пойманы. Последний оставшийся Гусь, самый ловкий и быстрый, стано­вится Волком.

*Правила игры.* Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»



**Золотые ворота**

**(русская народная игра)**

Все участники делятся на две группы, в одной должно быть четное число человек. Они образуют пары, встают лицом к лицу и поднимают вверх руки, получаются «ворота». Участники второй группы берутся за руки, образовывая цепочку.

Цепочка должна быстро пройти через «ворота». Участники-«ворота» громко проговаривают считалку:

Золотые ворота, Проходите, господа! Первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, «ворота» закрываются. Участники, которые оказались пойманными, становятся «воро­тами». Игра продолжается некоторое время.



**Кошки-мышки**

**(русская народная игра)**

Считалкой выбирают Кошку и Мышку (желательно, чтобы Кошкой был более сильный участник). Затем

все остальные учас­тники берутся за руки и образуют круг, внутри которого бегает Мышка. Кошка находится снаружи и пытается поймать Мышку, проникнув в круг. Остальные игроки ее не пускают. Она должна ра­зорвать сцепленные руки и пробиться в круг. Кошка может также «поднырнуть» под руки или перепрыгнуть через них. После этого Мышка может выбраться наружу. Когда Кошка поймает Мышку, они становятся в круг и выбираются новые Кошка и Мышка.



**Пчелки и ласточка**

**(русская народная игра)**

Считалкой выбирают Ласточку и на возвышении отмечают небольшой круг — ее «гнездо». Остальные участники — Пчелы — «летают» по «поляне» и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем «гнезде» и слушает их песенку. По окончании песни Ласточка говорит:

Ласточка встанет, Пчелку поймает.

После этого Ласточка вылетает из «гнезда» и ловит Пчел, кото­рые «летают» по всей площадке. Пойманный играющий стано­вится Ласточкой, игра повторяется.



**ГОРЕЛКИ**

**С ПЛАТОЧКОМ**

**(русская народная игра)**

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.



**КОРШУН**

**(русская народная игра)**

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

Описание: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друг друга. Игра начинается

с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой?
- Я ботинки потерял.
- Эти? («курица», а в след за ней «цыплята» выставляют в сторону правую ногу.
- Да! – отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры. Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»



**ЦЕПИ КОВАНЫЕ**

**(русская народная игра)**

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.



**МЕДВЕДЬ**

**(русская народная игра)**

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.



**ЯСТРЕБ**

**(русская народная игра)**

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, построению парами.

Описание: Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты:

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок , если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.



**Салки**

**(русская народная игра)**

Перед началом игры надо выбрать водящего («сал­ку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а во­дящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок ста­новится водящим и должен «осалить» другого.

*Правила:*

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.

2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сме­ной водящих и должны убегать врассыпную от

русская народная игра) нового водящего.



**Змейка**

**(русская народная игра)**

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить на­правление движения всей группы: побежать в противо­положную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90 ), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

*Правила:*

1. Все дети должны крепко держаться за руки, что­бы «цепочка» не порвалась.
2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».
3. Хорошо использовать в игре естественные препят­ствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких овра­гов. При игре в помещении можно создать «полосу пре­пятствий» из больших кубиков или спортивных пред­метов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).

Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась,
и выбрать нового ведущего