

**КАРТОТЕКА  
РУССКИХ-НАРОДНЫХ  
ИГР**



## ЛОВИШКА

**Задачи:** развитие способностей бега, опорно-двигательного аппарата, ловкости, координации движения, чувства спортивного соперничества.

**Описание:** На игровой площадке проводят две параллельные линии на расстоянии 5 -10 м (в зависимости от возраста и физических возможности играющих детей).

Играющие дети стоят у одной линии. Между линиями — зона «ловишки». В начале игры роль «ловишки» выполняет учитель, показывая, как нужно ловить. Потом ловишкой становится кто-то из детей. Учитель подает сигнал: «Бежим!..» (это может быть свисток, хлопок в ладоши и т.п.). После этого дети стремятся перебежать от одной линии до другой, а «ловишка» в это время их ловит по одному, и пойманный ребенок отходит в сторону. Он больше не принимает участия в игре.

Таким образом игра продолжается несколько раз, до тех пор, пока на игровой площадке останется один ребенок или «ловишка» не переловит всех.

## 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.

## РУЧЕЁК

**Задачи:** Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

**Описание:** Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

**Варианты:** В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

## ГОРЕЛКИ

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

**Описание:** Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят:  
-Динь-дон, динь-дон,  
Выбегай скорее вон!*

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

*Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!*

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

*Игры сверстников прошлых лет*

## 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.

## ИГРОВАЯ

**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.

## ЖМУРКИ

**Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

**Описание:** Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

**Правила:** Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком:

**"огонь"!**

**Варианты:** Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.



## ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

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

**Описание:** Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из детей находится впереди, а другой - сзади него. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

**Варианты:** играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убегать;

**Правила:** Убегающему от преследования нельзя мешать.

## ЧИЖИК

**Описание:** Для игры требуется «чижик» — круглая палочка длиной 10—15 см и диаметром 2—3 см, заостренная с обоих концов, а также лапта — дощечка длиной 60—80 см, один конец которой обтесан, чтобы было удобнее держать в руке. На площадке чертят квадрат 0,5—1,0 м (чем больше площадка, тем больше квадрат). На середину квадрата (дома) кладут «чижик».

Один игрок — бьющий, остальные — ловчие, которые отходят к краю площадки и встают в цепочку по одному, договорившись, кто за кем будет ловить «чижик». Бьющий ударяет ребром лапты по концу чижика, заставляя его взлететь в воздух, а вторым ударом старается отбить его подальше в поле. Ловчий старается поймать «чижик». Если это ему удастся, то он получает одно очко и право быть бьющим, а прежний бьющий становится в цепочку последним. Если же ловчий не поймает «чижик», то он должен с места его падения забросить «чижик» в дом, а бьющий отбивает его лаптой. Если ловчий забросит «чижик» в дом, то получает одно очко, если нет, то бьющий опять подбивает «чижик» и отбивает его в поле, а ловчий опять ловит.

**Правила:** Это игра на очки: надо набрать 20, 40, 60 или больше очков. Тот, кто набрал нужное количество очков, заканчивает игру и ждет окончания партии. В следующей партии он будет бьющим, а ребята, закончившие игру следом за ним, занимают в том же порядке места в цепочке ловчих.

1. Бьющий получает очки, если: удачно подбил и отбил «чижик» — 2 очка, удачно отбил «чижик», брошенный в дом, — 2 очка. Бьющий не смог выбить «чижик» из дома, он получает 1 штрафное очко. Три таких штрафных очка подряд — и бьющий становится последним в цепочке ловчих.

2. Ловчий точно забросил «чижик» в дом — 1 очко. Если ловчий 3 раза не смог забросить «чижик», он наказывается штрафным очком и становится последним в цепочке ловчих. Если «чижик», брошенный ловчим, отбит лаптой, это не считается ошибкой ловчего.

## МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

**Задачи:** Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

**Описание:** Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,  
Сколько часов  
Осталось до вечера,  
До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю.

Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

**Варианты:** Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

**Правила игры:** Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

## КОТЛЫ, КЛАССЫ

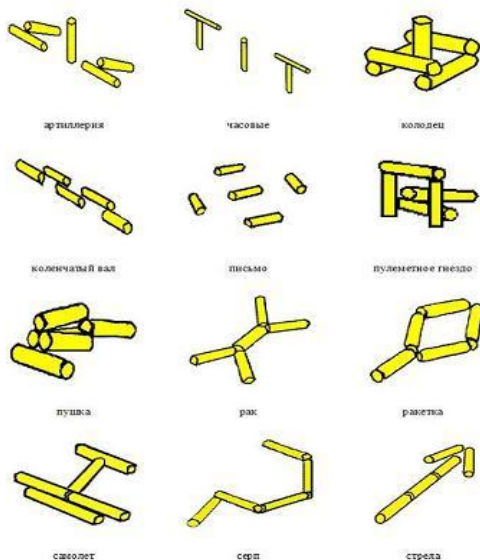
**Описание:** На земле чертят фигуру. Каждый квадрат называется классом. Устанавливается очередность начала игры. Первый встает перед чертой и бросает камешек в первый класс. Если камешек попал в класс, то он на одной ноге, перепрыгивает через черту в класс, затем носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Так же и второй класс. Он играет, пока камешек не попал на черту. После чего игру начинает второй игрок. Когда очередь дойдет до первого, он начинает игру с того класса, в котором ошибся. В четвертом классе, берет камешек в руку и встает так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая – в седьмом. Подпрыгивает и переставляет ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая – в пятом. Дальше выпрыгивает в полукруг, это «университет», где игрок некоторое время отдыхает. Затем камешек бросает в седьмой класс, встает одной ногой в седьмой, другой – в четвертый, передвигает камешек в шестой класс; подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше камешек передвигает в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в седьмой и четвертый классы, камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый, а затем выталкивает его из класса и выпрыгивает сам. Играющий прошел все классы, дальше его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. После экзамена он заканчивает игру.

Игры сверстников прошлых лет

## ГОРОДКИ

**Задачи:** Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений, глазомер, чувство спортивного соперничества.

**Описание:** На земле чертят два города, и на некотором расстоянии чертят черту, с этого места играющие будут метать биты. В каждом городе ставят городки - рюхи. Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды выбивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т.е. не выбито не одной рюхи, бьют с кона, когда же разожгут город, то получают право бить с полукона. По условию бьют по очереди. Цель игры - выбить все рюхи противника. Игра заканчивается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все рюхи из города противника.



## ВОЛК

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

**Описание:** Все играющие - овцы, они просят волка пустить их в лес погулять.

- Разреши нам волк погулять в твоём лесу!  
- Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплете, а то мне спать не на чем будет!

Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку,  
Зелёную муравку.  
Бабушке на рукавички,  
Дедушке на кафтанчик.  
Серому волку грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

**Правила:** Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

## **ХЛОП! ХЛОП! УБЕГАЙ!**

**Задачи:** *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. Несколько 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.

Игры, отражающие быт русского народа

## 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.



*Игры, отражающие быт русского народа*

## ДЕДУШКА РОЖОК

**Задачи:** *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.

## КАПУСТА

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами. упражнять в беге, умению играть в коллективе.

**Описание:** Рисуются 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 курица,  
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».

## КОЛЕЧКО, КОЛЕЧКО

**Задачи:** Обучение в игровой манере внимательности, игре в коллективе.

**Описание:** перед тем как играть, нужно с помощью считалки выбрать водящего. Все ребята садятся в ряд, водящий складывает ладошки в «лодочку» и помещает туда колечко. Остальные дети складывают руки точно так же. Водящий обходит по очереди все участников игры, делая вид, что каждому вкладывает в ладони колечко. Одному игроку он действительно кладет колечко. Тот, у кого колечко должен стараться не выдать себя. Водящий говорит:

Колечко – колечко  
Выйди на крылечко!

Тот, кому досталось колечко, должен быстро бежать к водящему. Остальные игроки должны угадать у кого колечко, и «запереть», задержать его. Если игрок сумел увернуться и добежать до водящего, то теперь водит он. А если не удалось, то он передает кольцо старому водящему и он водит вновь.

## ПУТАНИЦА

**Задачи:** Развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

**Описание:** Количество игроков не ограничено. Выбирается один или несколько ведущих, смотря на количество участников. Ведущие, либо отворачиваются, либо уходят в другое помещение. Все остальные встают в круг держась за руки и начинают запутываться между собой, не разжимая рук. Потом все хором зовут ведущих:

**Путаница, путаница распутай нас!**

Задача ведущих распутать всех, вернув в первоначальный вид (в круг) не разжимая при этом рук участников. Если сумеют распутать – победили, если нет – победили «путаники».

## ЗАРЯ

**Задачи:** Развивать у детей умение согласовывать движения со словами. упражнять в беге, умению играть в коллективе.

**Описание:** Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые -  
За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

Игра повторяется.

**Правила:** Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить ленточку.

## НЕВОД

**Задачи:** Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

**Описание:** Перед началом игры выбираются два водящих, которые берутся за руки.

Они «невод». Остальные ребята – рыбки. «Невод» должен ловить «рыбок».

Пара детей-водящих должны поймать «рыбку», соединив руки, чтобы пойманный оказался как в кольце. Тот, кого поймали, присоединяется к «неводу».

Постепенно «невод» разрастается. Играют до тех пор, пока в «море» не останется всего две «рыбки». Игру можно возобновить, «Неводом» становятся те двое участников, которые остались в море.

## КРУЖЕВА

**Задачи:** Развивать быстроту, ловкость, глазомер, подлезание; совершенствовать ориентировку в пространстве.

**Описание:** Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу учителя (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его. Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача». Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

**Правила игры:** игра заканчивается, когда пробегут все пары.



## КУМУШКА

**Задачи:** Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

**Описание:** Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников пять человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит:

- Кумушка, дай ключи!
- 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.

**Вариант:** Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький круг. В центре большого круга стоит водящий. После слов, водящий спешит занять кружок игрока.



## ПТИЦЕЛОВ

**Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

**Описание:** Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,  
На зеленом дубочке.  
Птички весело поют,  
Аи! Птицелов идет!  
Он в неволю нас возьмет,  
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Правила игры.** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

## ГОРШКИ

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

**Описание:** Играющие изображают горшки, все садятся в круг. Позади каждого сидящего («горшка») становится другой игрок - хозяин («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочередно подходит к каждому «торговцу», кладет руки на голову «горшка».

Водящий: **Нет ли продажных горшков?**

Хозяин: **Нет продажных.**

Водящий идет к другим хозяевам с тем же вопросом, пока не услышит утвердительный ответ.

Хозяин: **Купи, что дашь?**

Водящий: **Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотенце.**

Хозяин: **Ладно, по рукам.**

Оба ударяют по рукам и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к сидящему («горшку»), тот и становится хозяином, а опоздавший - водящий.).

**Правила:** нельзя мешать бегающим играющим.

Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

## УДОЧКА

**Задачи:** Развитие координации движений, умение в прыжках ; воспитание сплоченности, товарищества.

**Описание:** Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м. с мешочком, наполненным песком.

Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках.

Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков.

Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место.

Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.