Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Красносопкинский детский сад «Алёнка»»

***Картотека народных игр.***

***Выполнила воспитатель:***

***Цеперинда Тамара Александровна***

***Игра Царь-Горох***  
Выбирается Царь-горох. Игроки отходят на 15-20 метров, договариваются о том, что будут показывать (имитация какой-либо работы). Подходят к трону Царя и говорят:  
-Царь-Горох, прими нас на работу.  
Царь:  
-А что вы умеете делать?  
Игроки:  
-Что мы видели не скажем,   
А что делали - покажем.   
Дружно имитируют одинаковое действие. Царь угадывает, бежит за игроками, осаливает и ведет к себе в работники. Царем стает последний самый быстрый игрок.

Традиционные игры

Игры можно тематически разделить на обрядовые, подвижные, сидячие, с припевками.. и т.д.

Практически каждой игре, в которую мы стараемся вовлечь ребят, соответствует свой музыкальный напев. Постараюсь выкладывать и нотный материал.

Для начала предложу игру, которая очень нравится ребятам (и, что самое интересное, никто не обижается!). Из этой игры легко перейти в хороводную, или игру по парам.

**"Люб ли сосед?"**

Выбирают ведущего (у нас это взрослый). Остальные садятся кругом (или стоят). Ведущий подходит по очереди к каждому из сидящих и спрашивает: "Люб ли сосед?", показывая на того, кто сидит впереди. Каждый отвечает на этот вопрос по своему усмотрению: люб или нелюб. Если кто-то скажет: "Нелюб", то его спрашивают: "А кого тебе надь подать?" Он называет по имени кого-либо из круга. Названный встает и садится на место того, кто "нелюб", а тот переходит на его место. Теперь ведущий спрашивает у пересевшего игрока "Люб ли сосед?" И так игра продолжается, пока все не рассядутся с теми, с кем хотелось бы сидеть.

     По ходу игры могут выбрать и ведущего: "Мне надо тебя!". Тогда ведущий меняется местами с тем, кто сидит впереди. Новый ведущий начинает свой "опрос" со старого ведущего, чтобы никого не пропустить. (16.11.08)

**"К вам барыня пришла"**

Наверняка, многие помнят из детства эту игру!

Выбирают ведущего, все остальные сидят. Он подходит к каждому и спрашивает:

К вам барыня пришла, голик да веник принесла,

Велела не смеяться и не улыбаться.

"Да" и "нет" не говорить, "Эр" не выговаривать.

Вы поедете на бал?

На вопросы ведущего нужно отвечать быстро и без запинок. Кто из участников ошибается, отдает ведущему фант. Тот складывает в шапку фанты, отворачивается, а кто-нибудь у него спрашивает: "Что сделать этому фанту?". Ведущий придумывает какие-либо задания, после выполнения которых фанты возвращаются хозяевам.

**"Дедушка-сапожник" (Жмурки)**

Выбирают водящего, ему завязывают глаза. Все остальные встают вокруг него, начинается диалог:

Дети. Дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!

Сапожник. Погодите, деточки, потерял очки.

Дети(подходя ближе). Дедушка-сапожник, сколько с нас возьмешь?

Сапожник. Три рубля с полтиной, пятачок и грош.

Дети. Дедушка-сапожник, ты с ума сошел!

Сапожник. Погодите, деточки, я очки нашел! (потирая руки)

"Дедушка" с завязанными глазами ловит детей. Заранее договариваются, что прятаться и убегать очень далеко нельзя. Если кто-нибудь пойман, "дедушка" наощупь угадывает, кто это. Теперь пойманый становится "дедушкой-сапожником", и игра продолжается.

**"Чив-чив-чив", воробушек!**

По считалке выбирают водящего ("воробушка"). Все играющие придумывают для себя названия какого-либо дерева или цветка: тополь, береза, дуб, клен, калина, малина, роза и т.д. Каждый громко называет себя, так как эти названия нужно запомнить. (Больше 15 игроков — уже тяжело, хотя… Наверняка, это способствует развитию памяти!). Все, кроме водящего, садятся на стулья в круг. В центре круга ставят стул: это "столбичек", на который и садится водящий — "воробушек". Он сидит "на столбичке" и поет. Остальные играющие могут подпевать.

(проблема с выкладыванием нот, но я стараюсь! В принципе, можно речитативом проговаривать эти слова…)

Чив-чив-чив, воробушек

Сидел-сидел на столбичке,

Слетел-слетел воробушек на малину!

Тот, кто назвался "малиной", должен быстро подхватить песенку:

Чив-чив-чив, воробушек

Сидел-сидел на столбичке.

Слетел-слетел воробушек на березку!

Это продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не споет "на столбичек"! Как только прозвучали эти слова, все игроки должны быстро сменить свои места, в том числе и водящий. Только "столбичек" занимать нельзя.

Тот, кто останется без места, становится водящим. Он садится на "столбичек", и игра продолжается. Чтобы интереснее было играть, можно каждый раз при смене водящего менять и названия растений.

**"Полено"**

Для этой игры нужно взять полено высотой около полуметра. Оно должно быть неустойчивым, еле-еле стоять. Полено ставится в середину. Все берутся за руки, становятся в круг и поют любую частушку.кто-нибудь из играющих кричит: "Сбивай!". Не расцепляя рук, каждый толкает соседа на полено, но сам при этом старается не задеть его.кто сбил полено, тот выходит. Играют на победителя. В игре могут участвовать как мальчики, так и девочки.

**"Вышибала"**

Игра с третьим лишним. Для нее необходимо, чтобы были парни. Все становятся парами, девушка с правой стороны от парня. Пары идут медленно по кругу. Третий лишний — парень идет в обратную сторону за кругом, выбирает девушку, которая ему нравится. В той паре, где ему нравится девушка, он выталкивает парня в центр круга. А сам встает на его место. Кого вытолкнули — становится третьим лишним. Игра продолжается. (Она рассчитана на подростков и молодежь). Играть можно под частушки.

**"Моргалки"**

Все становятся парами лицом в центр. Один из играющих стоит без пары (третий лишний). Те, кто стоят во внешнем кругу, держат руки за спиной, а у тех, кто во внутреннем — руки свободно опущены. Все внимательно смотрят на того, кто стоит без пары (третьего лишнего). Он обводит взглядом всех участников и моргает кому-нибудь из внутреннего круга. Тот, кому моргнули, должен броситься и встать перед третьим лишним. Стоящий за ним должен успеть схватить того, кому моргнули. Если удалось схватить, игра продолжается, и третий лишний моргает кому-нибудь другому. Если все же удалось убежать, то третьим лишним становится оставшийся без пары. Теперь его очередь моргать.

**Большой мяч**

*(состязательная игра)*

***Цель:*** Развитие ловкости, формирование навыков общения.

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч уже в центр круга.

***Правила игры.***

Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

**Зайки**

*(состязательная игра)*

***Цель:*** развитие ловкости, выносливости. Приобретение навыков общения со сверстниками.

Игра проводиться на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводи его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

**Растеряхи***(состязательная игра)*

***Цель:*** развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

Дети, принимающие участие в этот игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

**Укротитель диких зверей**

*(состязательная игра)*

***Цель.*** Развитие ловкости, выносливости, внимания. Обучение навкам общения.

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это укротитель зверей, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: "Внимание, охотники", звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается.

**Фанты**

*(драматическая игра)*

***Цель.*** Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

***Правила игры***. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Краски**

*(драматическая игра)*

***Цель.*** Развитие познавательного интереса к знаниям, к стремлению применять знания на практике. Формирование положительного отношения к труду, воспитание трудолюбия, деловитости. Вооружение разнообразными трудовыми умениями и навыками.

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 пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

***Правила игры.*** Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**Пятнашки** *(состязательная игра)*

***Цель.*** Развитие ловкости, выносливости. Обучение навыкам общения.

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

***Варианты.***

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кромепятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

**Игра «Леший»**

*(состязательная игра)*

***Цель***. Развитие ловкости, координации движений. Развитие навыков общения.

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это леший, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Леший  идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за лешим. И так леший может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только леший говорит: «Внимание, охотники», звери и леший стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится лешим, и игра продолжается.

***Правила игры.*** Игрокам нельзя выталкивать соперников из занятых пеньков.

**Удар по веревочке**

*(состязательная игра)*

***Цель.*** Развитие внимания и ловкости. Развития навыков общения.

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

**Большой мяч**

*(состязательная игра)*

***Цель:*** Развитие ловкости, формирование навыков общения.

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч уже в центр круга.

***Правила игры.***

Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

**Растеряхи***(состязательная игра)*

***Цель:*** развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

Дети, принимающие участие в этот игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.