

Картотека русских народных подвижных игр для старшего дошкольного возраста (5 - 7 лет)

Особое значение русских народных подвижных игр заключается в том, что они широко доступны, людям самого разного возраста. Русские народные подвижные игры, несмотря на огромное разнообразие, отражают такие общие характерные черты как взаимоотношение играющих с окружающей средой и познание реальной действительности. Подвижная игра характеризуется как многоплановое, комплексное по воздействию, педагогическое средство воспитания. Комплексность выражается в формировании двигательных навыков, развитии и совершенствовании жизненно важных физических, умственных и морально-волевых качеств.

Русские народные подвижные игры создают атмосферу радости и поэтому делают наиболее эффективными комплексное решение оздоровительных, образовательных и воспитательных задач.

Русские народные подвижные игры расширяют общий кругозор детей, стимулируют использование знаний об окружающем мире, человеческих поступках, поведении животных; пополняют словарный запас; совершенствуют психические процессы.

«Пятнашки» (русская народная игра)

Задача: развить ловкость, двигательные навыки детей.

Описание: Взрослый назначает водящего - «пятнашку», которому дается отличительная повязка. Он встает в центре площадки и по сигналу взрослого начинает догонять («пятнать») остальных играющих, стараясь коснуться кого-нибудь из них рукой. Тот, кого он коснулся, выбывает из игры. Игра может продолжаться, пока пятнашка не поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый водящий, и игра повторяется. Следует выбрать нового водящего и в том случае, если пятнашка долгое время не может никого поймать.

«Гуси и волк» (русская народная игра)

Задача: приучить детей четко следовать правилам игры, развить подражательность, эмоциональность, двигательные навыки детей.

Описание. Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. Они встают на одной стороне площадки или комнаты - это их дом. Сбоку обозначается место - логово волка. Пастух зовет гусей на луг - середину комнаты. Там они ходят в разные стороны, «летают», вытягивая

руки - «крылья» в стороны, щиплют травку, нагибаясь и вытягивая шею. Через некоторое время гуси и пастух ведут такой диалог:

Гуси-гуси!

Га-га-га.

Есть хотите?

Да-да-да!

Ну, летите!

Нам нельзя! Серый волк под горой,

Не пускает нас домой!

Ну, летите, как хотите,

Только крылья берегите!

После этого гуси расправляют руки - «крылья» и «летят домой», но тут появляется волк и старается поймать кого-нибудь из гусей. Пойманных гусей волк уводит к себе в логово. Оставшиеся гуси возвращаются домой, а затем снова идут пастись на луг. После 3-4 повторений подсчитывается количество пойманных гусей. Далее игра продолжается после назначения новых водящих волка и пастуха.

«Караси и щука» (русская народная игра)

Задача: развить двигательные навыки, скорость реакции, ловкость детей.

Описание. Играющие делятся на «карасей» и «камешки», одному ребенку поручают роль щуки. Дети - «камешки» встают кругом, «караси плавают» внутри круга. Ребенок - «щука» находится за кругом.

По команде взрослого: «Щука!» он быстро вбегает внутрь и старается поймать карасей, которые должны успеть спрятаться за «камешком» и присесть за кем-нибудь из детей, стоящих по кругу. Те, кто не успели, считаются пойманными и уходят за круг. Игра продолжается, пока не останется 2-3 ребенка. Затем выбирается новая «щука», а дети-«камешки» и «караси» меняются ролями.

«Стой, иди, на месте замри» (русская народная игра).

Задача: развить воображение, подражательность, координацию движений детей.

Описание. Среди играющих детей выбирается водящий. Остальные любым способом передвигаются по площадке. По команде водящего: «Стоп!» все должны замереть в какой-либо позе. Затем он обходит все фигуры и выбирает ту, которая ему нравится больше всех. Выбранный ребенок

становится водящим, а предыдущий присоединяется к остальным игрокам. Игра повторяется снова.

«Весёлые ребята»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих детей, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

«Совушка» (русская народная игра)

Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т. д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков. Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

«Карусель» (русская народная игра)

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели, а потом кругом,
А потом кругом-кругом,
Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

«Кот на крыше» (русская народная игра)

Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход игры: Дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой дом – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

«Жмурки с колокольчиком» (русская народная игра)

Цель: развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Ход игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удастся поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются ролями.

«Утка и селезень» (русская народная игра)

Цель: знакомить с русскими народными играми; развивать быстроту движения.

Ход игры: Двое играющих изображают Утку и Селезня. Остальные образуют круг и берутся за руки. Утка становится в круг, а Селезень за кругом. Селезень пытается проскочить в круг и поймать Утку, при этом все поют: Селезень, ловит утку,
Молодой ловит серую.
Пойди, утица, домой,
Пойди, серая, домой.
У тебя семеро детей,
Восьмой селезень.

«Пчелки и ласточка» (русская народная игра)

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие дети - «пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают): Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка: Ласточка летает, пчелок поймает.

Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой»

«Теремок» - (русский народный хоровод).

Задача: развить подражательность, воображение, двигательные навыки детей.

Оборудование: шапочки-маски зверей.

Описание. Играющие количеством не меньше шести выполняют следующие роли: мышка, лягушка, заяц, лисичка, волк и медведь. Всех животных может быть несколько, только медведь будет один. Все герои идут по кругу, взявшись за руки, и произносят первые слова сказки:

Стоит в поле теремок-теремок, Он не низок, не высок, не высок. Вот по полю мышка бежит, У дверей остановилась и стучит.

Все дети - «мышки» вбегают в круг и спрашивают: «Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?» Никто им не отвечает, и они остаются в кругу. Остальные дети опять идут по кругу и произносят слова, называя поочередно лягушку, зайку, лисичку, волка. Им отвечают все стоящие в кругу: «Я - мышка-норушка», «Я - лягушка-квакушка» и т. д. А вы кто?» Услышав ответ, они говорят: «Иди к нам жить!» При обращении к медведю он отвечает: «А я - Мишка, всех ловишка!» После этих слов дети-герои разбегаются, а «медведь» старается их поймать. Пойманным детям медведь

сам распределяет роли, остальные выбирают роли по желанию (в том числе медведь). Игра повторяется снова.

«Колечко» (русская народная игра)

Задача: развить внимательность и наблюдательность детей, координацию движений.

Оборудование: небольшое металлическое колечко.

Описание. Водящий стоит напротив остальных играющих, которые сидят, сложив руки лодочкой. Он держит в руках колечко и, подходя к каждому из игроков, как будто вкладывает им колечко в руки. Получивший кольцо не должен подавать вида, что это именно он. Когда водящий обошел всех детей, он говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и выбежать к водящему. Остальные дети должны удержать его и не позволить встать с места. Если все же ребенку с колечком это удастся, он становится водящим, и игра повторяется снова.

«Городки» (Русская народная игра)

Задача: тренировать детей в сбивании кеглей с помощью попадания в них круглым предметом.

Оборудование: кегли, мяч или шар.

Описание. Взрослый ставит кегли в ряд на расстоянии 3-5 см друг от друга. Через 1,5-3 м от них чертится линия - это граница, с которой будет производиться сбивание. Играющие по очереди встают за линию и с силой катят мяч или шар, стараясь сбить кеглю. Сбитые кегли убираются, и таким образом постепенно увеличивается расстояние между ними. Выигравшим считается сбивший множество кеглей меньшим количеством мячей. Расстояние от кеглей до линии можно также постепенно увеличивать.

«Горелки с платочком» (русская народная игра)

Оборудование: платок.

Участники игры стоят парами друг за другом. Впереди — водящий, он держит в руке над головой платок. Дети говорят:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет его за руку и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», то есть водит.

«Пирог» (русская народная игра)

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконыйкий,
Вот он, какой мякошенький,
Вот он, какой широконыйкий.

Режь его, да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

«Два Мороза» (русская народная)

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые, Я Мороз - синий нос,
Два Мороза удалые, Кто из вас решится
Я Мороз - красный нос, В дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

«Снежная баба» (русская народная)

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: Выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая и проговаривая слова:

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

«Ручеек» (русская народная игра)

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см., не задевая предметы).

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Описание. Дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова:

Ручеек течет, журча,

Камни огибает

Так водичка ключа

В речку попадает.

«Пастух и коровы» (русская народная игра)

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Совершенствовать навыки ползания на четвереньках.

Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:

Милые коровушки, Белые головушки!

Злой колдун здесь побывал И коров заколдовал.

На зеленом на лугу Я буренкам помогу.

Будут все коровы Веселы, здоровы.

Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

«Усатый сом» (русская народная игра)

На земле чертят линию - это “берег”, с одной стороны суша, с другой стороны вода. Считалкой выбирают водящего - это Сом. Сом стоит в воде на расстоянии 6-7 метров от “берега”. Все остальные играющие стоят там же, но на расстоянии 3, 5-5 метров, лицом к “берегу”, и произносят слова:

Под камнями сом не спит, Он усами шевелит,
Рыбки, рыбки не зевайте, Все на берег выплывайте”.

После этих слов Рыбки убегают от Сомы, а он пытается их осалить. Сом не должен выходить за линию “берега”. Рыбки могут отдыхать несколько секунд на берегу. Пойманные в “воде” Рыбки выходят из игры. Игра повторяется.

«Водяной» (русская народная игра)

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий «водяной» становится в центре круга, закрывает глаза и вытягивает одну руку вперед. Это указатель.

Играющие идут по кругу и хором громко произносят:

«Водяной - Водяной, что сидишь ты под водой?

Выйди на минуточку - поиграем чуточку: раз, два, три - гори!»

После слова «гори!» Водяной открывает глаза и старается осалить кого-нибудь из убегающих играющих. Осаливать можно только в пределах ограниченного круга.

Варианты:

1) Водящий с закрытыми глазами должен прикоснуться к играющему, на кого показал рукой. При этом играющие стоят на месте. Пойманный становится «Водяным».

2) После 3-4 раз повторений выбирается новый «Водяной»

«Бабка Ёжка» (русская народная игра)

В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка Костяная Ножка
С печки упала, Ногу сломала,
А потом и говорит:
- У меня нога болит.

Пошла она на улицу
Раздавила курицу.
Пошла на базар

Раздавила самовар. Раз, два, три! ЛОВИ!

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот и замирает.

«Иголка и нитка» (ориентировка в пространстве)

Дети становятся друг за другом. Первый — «иголка» - он бежит, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать и не запутаться.

Ниточка, ниточка за иголкой тянется,

Никогда ниточка одна не останется.

Тот ребенок из-за которого «ниточка порвалась» становится последним «узелок». Затем выбирается другая «иголка».

«Челночок» (русская народная игра)

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач — у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится челночком. Участник, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом.

Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челночка, а второй — ткача.

Правила:

1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача.

2. Ткач и челночок, пробегаая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.

«Возьми платочек» (русская народная игра)

Дети выстраиваются в колонну парами на одной из сторон площадки. Один ребенок — водящий - уходит на противоположную сторону площадки, встает лицом к детям. Он держит в вытянутой руке платочек и говорит:

«Кто успеет добежать и платочек забрать.

Раз, два, три — беги!»

После этих слов дети, стоящие последними в колонне, расцепляют руки и бегут вдоль детей каждый со своей стороны за платочком. Кто быстрее

возьмет платочек, тот становится водящим. Новая пара становится впереди колонны. Игра продолжается.

«Аленушка и Иванушка» (русская народная игра)

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга.

Играющие встают в круг и берутся за руки.

Иванушка должен поймать Аленушку.

Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения водящих комичны и иногда неожиданны.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

«Тише едешь» (русская народная игра)

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.

Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего:

«Тише едешь, дальше будешь. Стоп!»

На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.

Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.

Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

«Удочка» (русская народная игра)

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

«Репейник» (русская народная игра)

По залу летают «колючки» (это дети бегают и танцуют под музыку).

Когда ведущий говорит: «Ветер», колючки начинают слипаться друг с другом с помощью рук.

Когда ветер стихает, они летают слипшиеся, то есть не разъединяя рук.

Игра заканчивается, когда образуется одна большая колючка.

«Горелки» (русская народная игра)

Перед началом игры с помощью считалки выбирается водящий. Все игроки строятся в колонну по двое. Водящий становится впереди колонны спиной к играющим и произносит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло,

И раз, и два, и три,

Последняя пара, беги!

Услышав слово «беги», пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий пытается опередить одного из бегущих, чтобы занять его место. Игрок, которому не достанется места, становится водящим и «горит». Новый водящий может вызвать любую из пар, находящуюся в колонне. Например, он может произнести: «Четвертая пара, беги!», «Вторая пара, беги!» – и т. п. Поэтому всем играющим нужно быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

**Картотека
русских народных
подвижных
игр для старшего
дошкольного
возраста
(5 - 7 лет)**