Картотека подвижных народных игр для детей дошкольного возраста.



**«Лохматый пёс»**

*(русская народная игра.)*

**Задачи:** Учить внимательно слушать текст, бегать по сигналу в разных направлениях.

**Ход игры.**

В центре зала ставится стул, на него сажают игрушку-собаку. Дети *ходят вокруг собаки со словами:*

*Вот лежит лохматый пёс*

*В лапы свой уткнувши нос.*

*Тихо, смирно он лежит,*

*Не то дремлет, не то спит.*

*Подойдём к нему, разбудим.*

*И посмотрим, что же будет?!*

**Правила игры:** Под этот текст дети, приближаются к псу. На последние слова текста они протягивают руки и дотрагиваются до лохматого пса. Воспитатель берёт игрушку и догоняет детей. Дети бегают по залу в разных направлениях. Затем пёс «устаёт», опять ложится спать.

**«Вышла курочка гулять»**

*(русская народная игра.)*

**Задачи:** Учить внимательно слушать взрослого, выполнять движения в соответствии с текстом.

**Ход игры.**

Дети стоят за воспитателем друг за другом. Воспитатель произносит слова:

Вышла курочка гулять,

*Свежей травки пощипать.*

*А за ней ребятки,*

*Жёлтые цыплятки.*

*Ко-ко-ко да ко-ко-ко*

*Не ходите далеко!*

*Лапками гребите,*

*Зёрнышки ищите.*

*Съели толстого жука,*

*Дождевого червяка,*

*Выпили водицы*

*Полное корытце.*

**Правила игры:** Дети повторяют движения за воспитателем: шагают, высоко поднимая колени, машут «крыльями». На слова: «Ко-ко-ко не ходите далеко!» - грозят пальцем. «Лапками гребите, зёрнышки ищите» - присаживаются на корточки, ищут зёрнышки. «Съели толстого жука» - показывают толщину жука, «дождевого червяка» - показать длину червяка, «выпили водицы» - наклон вперёд, руки отводят назад.

**«Не боимся мы кота»**

*(русская народная игра.)*

**Задачи:** Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

**Ход игры.**

Воспитатель берёт игрушку-кота, сажает его на стульчик - «кот спит».  Ведущий говорит:

*Мышки, мышки, выходите,*

*Порезвитесь, попляшите,*

*Выходите поскорей,*

*Спит усатый кот-злодей.*

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

*Тра-та-та, тра-та-та*

*Не боимся мы кота.*

**Правила игры:** Кот просыпается и ловит мышек (воспитатель с игрушкой догоняет детей). Мыши убегают в норки (садятся на стульчики).

**«Карусели»**

*(русская народная игра.)*

**Задачи:** Развивать функцию равновесия, умение согласовывать свои действия со словами текста. Вызывать положительные эмоции.

**Ход игры.**

Дети берутся за руки и под слова взрослого двигаются по кругу сначала медленно, затем все быстрее и быстрее, а затем постепенно замедляют движение. Воспитатель:

*«Еле, еле, еле, еле*

*Завертелись карусели,*

*А потом, потом, потом*

*Все бегом, бегом, бегом!*

*Тише, тише, не спешите,*

*Карусель остановите*

*Раз-два, раз-два,*

*Вот и кончилась игра».*

**«Кошка и мыши»**

*(русская народная игра.)*

**Задачи:** Знакомить детей с особенностями русских народных игр. Учить детей действовать по сигналу водящего согласованно. Развивать быстроту и ловкость движений.

**Ход игры.**

Играющие сначала выбирают кошку и мышку, берутся за руки, становятся в круг. Кошка стоит за кругом, а мышка – в круге. Кошка должна поймать мышку.

**Правила игры:** Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом. Играющие открывают ворота только для мышки. Они не должны задерживать кошку, бегущую под воротами, если она уже бежит под ворота.

**«Медведь»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:** В лесу сидит медведь. Роль медведи вначале может выполнять взрослый, например помощник нос миттеля. Когда дети хорошо освоят игру, можно на роль медведя выбрать ребенка. Дети в соответствии с текстом выполняют движения.  
*Как-то мы в лесу гуляли,  
И медведя повстречали,  
Он под елочкой лежит,  
Растянулся и храпит,  
Дети подходят к медведю, останавливаются.  
Мы вокруг его ходили,  
Косолапого будили,  
Ходьба по кругу, взявшись за руки.  
Ну-ка мишенька, вставай,  
И скорей нас догоняй».*Останавливаются, грозят медведю пальчиком.  
**Правила игры:** Медведь просыпается и рычит, дети убегают в определённое место. Медведь старается их догнать. Ни догнав никого, медведь возвращается обратно, садится под ёлку и плачет.

**«Море волнуется»**

*( эстонская народная игра «Козе».)*

**Задачи:** Знакомить детей с играми разных народов. Учить детей действовать согласованно во время игры слушать водящего и выполнять движения в соответствии с сигналом. Знакомить детей с морской терминалогией.

**Ход игры.**

Играющие сидя на корточках сидят на площадке по кругу в маленьких обручах. Капитан присваивает каждому играющему название какого – либо предмета из корабельной обстановки.

Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы для морского плавания. Все названные капитаном предметы встают на ноги, выстраиваются друг за другом, следя за ведущим. Когда встали все игроки, капитан выкрикивает:

«Море волнуется!»

Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана «Море , утихни!» служит сигналом к тому, что нужно скорее занять места на палубе в обручах. Оставшийся без обруча становится новым капитаном.

**Правила игры:** Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу, вставая в любой обруч.

**«Гуси – лебеди»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:**Знакомить детей с особенностями русской народной игры. Учить детей действовать по сигналу водящего. Развивать быстроту, ловкость и навыки бега на короткие дистанции, учить детей выполнять правила игры в чёткой последовательности.

**Ход игры.**

В игре принимают участие дети всей группы, один ребёнок – волк, другой – хозяин, остальные – гуси-лебеди. Игровая площадка расчерчивается на две небольшие части и одна большая центральная, по обе стороны площадки друг против друга находятся дом хозяина и гусей, на другой – волка. Хозяин выпускает гулять гусей. Через некоторое время хозяин зовёт гусей домой.

*Гуси – гуси!*

*Га – га – га*

*Есть хотите?*

*Да – да – да!*

*Гуси – лебеди домой!*

*Серый волк под горой!*

*Зубы точит, вас съесть хочет*

*Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать.

**Правила игры:** Дети бегают только после слов хозяина, пойманные дети выходят из игры. Игра заканчивается, когда остаётся мало детей – гусей. Самый быстрый гусь становится волком.

**«Золотые ворота»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:**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.

**Ход игры.**

Игроки-ворота напевают:

*Золотые ворота  
Пропускают не всегда  
Первый раз прощается  
Второй запрещается  
А на третий раз  
Не пропустим вас!*

**Правила игры:** Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.

Нельзя задевать «ворота». Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

На последних словах ворота резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».

Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

**«Бабка-ёжка»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

**Ход игры.**

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

*Бабка Ежка - 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.*

**Правила игры:**Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

**«**Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

**«Хромая лиса»**

*(татарская народная игра)*

**Задачи:**В начале игры надо расчертить площадку, определить, где будет располагаться «лисья нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника».

**Ход игры.**

«Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спрашивает у нее, куда она собралась

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает глаза), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассыпную, но выбегать из курятника им строго запрещено.

Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «осалить» кого-нибудь рукой.

**Правила игры:**Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре. Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется водить еще раз.

**«Вышибалы»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:**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.

**Ход игры.**

«Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля.

**Правила игры:**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

**«Змейка»**

*(русская народная игра)*

**Задачи:**Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим.

**Ход игры.**

Ведущий 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 игры:**Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

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