



# **КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР НА ОСНОВЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГР**

**СОСТАВИЛА ВОСПИТАТЕЛЬ ЗВЕРЕВА Л.М.**

**Давайте детям больше и больше содержания общего, человеческого, мирового, но преимущественно старайтесь знакомить их с этим через родные и национальные явления.**

**В. Белинский**



## **Русская народная игра «Горелки»**

**Ход игры: играющие встают парами друг за другом.  
Впереди стоит водящий- горелка.  
Все произносят слова:**

**Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо:  
Звезды горят,  
Колокольчики звенят.  
Раз, два не воронь,  
А беги, как огонь!**

**После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Если удастся запятнать, тот кто остался без пары, горит.**



## Русская народная игра «Гуси-лебеди»

**Ход игры:** на игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — воспитатель (пастух).

**Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»**

**Гуси отвечают:**

- 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 этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

## Чувашская народная игра «Хищник в море»

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

**Ход игры:** за другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задев «хищника» (веревку, выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбрать нового водящего и продолжать игру.

**Важное правило:**

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.



## Бурятская народная игра

«Иголлка, нитка и узелок» (Зун, утахн, зангилаа)

**Ход игры:** играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг, то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

**Главное правило:** Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.



## Дагестанская народная игра

«Надень папаху» (Папахны гий. Т/агъур лье)

**Ход игры:** мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

**Главное правило:** водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

