

Культура и традиции народов
России
«Русские национальные игры»

Подготовила: воспитатель
высшей кв. категории
Журавкова Т.Н.

Гуси

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».

В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

«хозяин» Ну летите как хотите, только крылья берегите.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».



Горелки

Играющие выстраиваются
в круг парами, друг за
другом.
Водящий идёт по кругу, в руке
платок. Он говорит:
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо
Птички летят, колокольчики
звонят
Останавливается возле пары,
протягивает им платок.
Раз, два, три беги
На слово «беги» пара , должна
быстро обежать круг и
выхватить платок у водящего.
Тот, кто выхватил платок ,
становится водящим.



У медведя во бору

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.

За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.

Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.

Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».



Красочки

Выбирается водящий – «чёрт» и ведущий – «продавец».

Все остальные играющие загадывают в тайне от «чёрта» цвета красок.

Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит:

«Я чёрт с рогами с горячими пирогами, пришел к вам за красочкой».

Продавец: «За какой?»

Чёрт называет любой цвет, например: «За голубой».

Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»

«Чёрт» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «чёрта», а тот его догоняет.

Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.



«Чурилки»

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы.

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон?

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.



«Сова»

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ.

Учить двигаться легко, свободно.

Воспитывать выдержку, внимание.

Проявлять творчество.

Ход игры:

Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения.

Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

*Ах ты, Совушка - сова,
Золотая голова.*

*Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?*

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.



«Баба - Яга»

Цель: продолжать учить
стремительному бегу,
развивать творчество,
передавая игровой образ.

Ход игры:

Играющие выбирают Баба –
Яга. Она находится в центре
круга. Дети ходят по кругу и
поют:

*Баба-Яга, костяная
нога,, - Дети ходят*

*С печки упала, ногу
сломала. - по кругу.*

*Пошла в огород, испугала
народ. - Идут в центр.*

*Побежала в
баньку, - Из круга
обратно.*

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются,
Баба-Яга ловит детей.



«Огуречик»

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега.

Ход игры:

Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе.

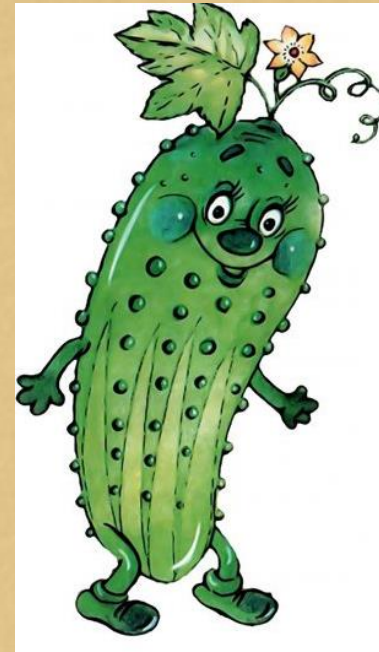
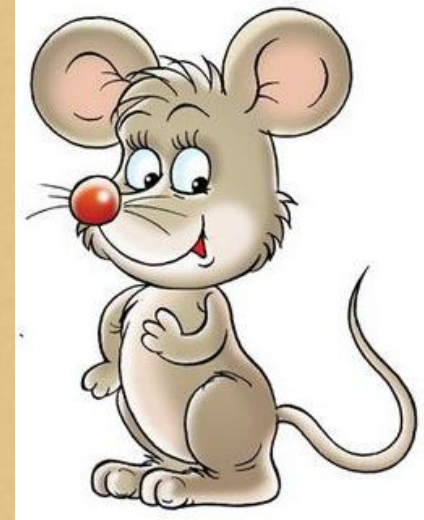
Дети исполняют потешку:

*Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот кончик.*

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

*Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.*

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.



«Круги»

Цель: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.

Ход игры:

Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине и поют:

*Становись во кружок,
Отгадай, чей голосок.
До кого-нибудь коснись,
Отгадать поторопись.*

Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать.

Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим.



«Золотые ворота»

Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры:

Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят»

того, кто остался в них.

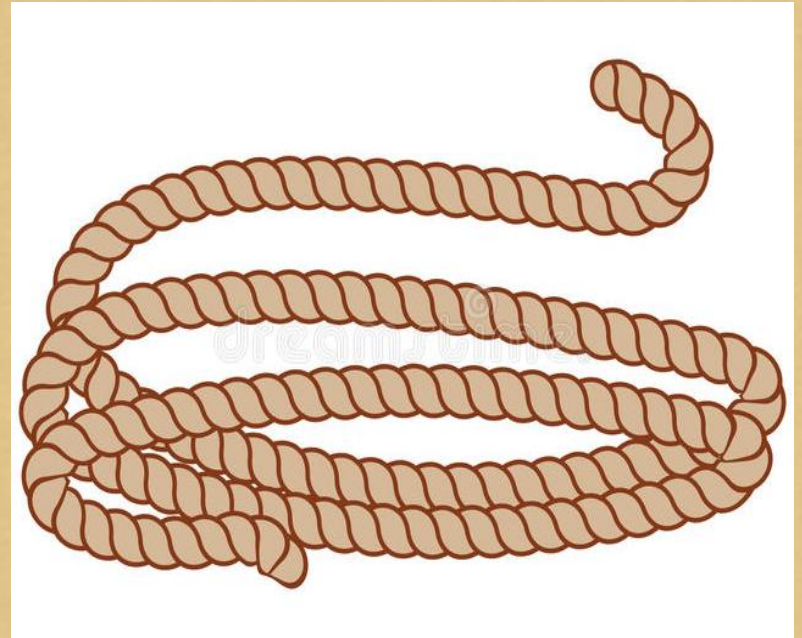
Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».



«Перетяни веревку»

Цель: Воспитывать выдержку, скорость и быстроту реакции

Ход игры: На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.



«Плетень»

Цель: Развивать чувство ритма, внимание и ориентацию в пространстве, учить не сталкиваться друг с другом.

Ход игры: Играющие стоят шеренгами у четырех стен, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на своё место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги. По сигналу (бубна) играющие расходятся по всей комнате (залу), выполняя определенные движения под звуки бубна (поскоки, легкий бег, галоп и т.д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами. Соответственно взявшись крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.



«Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки.

Стоять остаются двое. У одного из них

(ведущего) – колечко. Все начинают

произносить текст и в такт потряхивать

ладошками, сложенными вместе. Водящий с

колечком в ладошках поочередно подходит к

каждому из сидящих и незаметно кому-то из

них опускает колечко. Второй из стоящих

должен отгадать, у кого в ладошках колечко.

Если угадывает, садится на место того, у кого

было колечко. Если нет, все дружно произносят:

«Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с

колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается

вдогонку. Играющие произносят:

«Колечко, колечко, катись на крылечко,

Через поле, через луг возвращайся, сделав

круг!»

Если он найдет, у кого спрятано кольцо, они

одновременно с ним бегут в разные стороны,

обежая лавку. Кто первым сядет на свободное

место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.



«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченься, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- **Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.**
- **Я -Мороз, Красный нос,** - объявляет один.
- **Я – Мороз, Синий нос,** - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - **Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?**

Дети хором отвечают:

- **Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!**

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.



«Ручеёк»

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.

