

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.

Русская народная игра — это наша историческая память. Игра в значительной степени является основой всей человеческой культуры. Однако игру не следует рассматривать только как средство развлечения. Игра — это школа воспитания. В ней свои «учебные предметы». Одни из них развивают у детей ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Игра формирует высокую нравственность.

Подвижные игры, достаточно разные по своему содержанию, тематике и организации игры; отличаются свободой применения игровых движений, большими возможностями для проявления инициативы и творчества в двигательной сфере. Существующие в этих играх правила регламентируют не только движения, но и структуру игры в целом. В каждой игре есть установка на достижение результата. Даже в такой незамысловатой игре, как пятнашки, дети бегают не ради простого удовольствия от процесса бегания. У каждого играющего есть своя цель. Она-то и ориентирует его на достижение определенных результатов.

Игры отличаются богатством интеллектуального содержания, требуют от играющих внимания, сообразительности, волевого напряжения. А сколько новых впечатлений черпают дети в народной игре!

Малечена-калечина

Играющие выбирают ведущего, каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова: Малечена-калечина, Сколько часов осталось до вечера до зимнего? После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «раз, два, три... десять».

Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

Правила игры. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).



Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, а все «стальные» — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!

Травка мягкая,
Роса сладкая,

Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» — все овцы



бегут в дом на Противоположную площадку. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Привила игры. Во время перебежки овцам нельзя

возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен одерживать его руками.

Городки. (Рюхи)

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биты. В каждом городе ставят городки — рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд добивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т. е. ближе к расположению фигур. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.

Складываются рюхи так:

Плашмя, одна рюха около другой.

Рюхи лежат боковой поверхностью вперед.

По одной.

фигура «Колотушка».

фигура «Ворота».



фигура «Ракетка».
фигура «Гвоздь».
Плашмя, одна рюха стоит.
Рюхи стоят в два ряда.
Фигура «Поезд».
Фигура «Слон».
Фигура «Фонарь».
Фигура «Бутылка».
Фигура «Колодец».
Игра кончается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.
Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят в городе на равном расстоянии от его боковых сторон.

Шлёпанки

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый — водящий.
Можно использовать считалку:
Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!
Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении.



Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти.

После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Правила игры. Отбивать мяч нужно, стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

Обыкновенные жмурки.

Одному из играющих – жмурке завязывают глаза, отводят его в середину площадки и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

– Кот, кот, на чем стоишь?

– На квашне.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на



четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Палочка-выручалочка.

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене, а дети прячутся. У стены рядом с ним помешают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50-60 см, диаметром 2-3 см), ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве. Водящий берет палочку-выручалочку, стучит ею по стене и говорит:

Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет.

После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

Палочка-выручалочка, нашла... (имя игрока). Так водящий находит всех детей. Игра повторяется.

Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:

Палочка-выручалочка, выручи меня – постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места



укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

Филин и птички.

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении.

Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.



Птицелов.

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке
Птички весело поют.

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Пойманный становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.



Фанты.

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. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько 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 придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитывать стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать 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.	
---	--