

### III. ПРАКТИКИ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ (ДВОРОВЫЕ ИГРЫ, НАРОДНЫЕ ИГРЫ)

**Игровые практики**, или как их еще обозначают практики игрового взаимодействия, представляют собой организацию образовательного процесса в формате различных игровых заданий, игровой среды, игрового взаимодействия. Они представляют собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни – игру.

**Игровое взаимодействие** – это организованный процесс игровой коммуникации или общения, по крайней мере, двух субъектов или общности, в которых систематически осуществляется воздействие на объект совместной творческой деятельности (игры), имеющее целью вызвать определенные изменения в существующей действительности. Игровое взаимодействие в детских объединениях обычно приводит к становлению новых норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентации участников игры, побуждает к самоанализу и рефлексии.

**Практики игрового взаимодействия** – это организованный процесс игровой коммуникации или общения, по крайней мере, двух субъектов или общности, в которых систематически осуществляется воздействие на объект совместной творческой деятельности (игры), имеющее целью вызвать определенные изменения в существующей действительности.

Создание системы использования игрового взаимодействия для успешной социализации личности детей дошкольного возраста в образовательном процессе ДООУ – это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Результативность игрового взаимодействия, как, впрочем, и любого взаимодействия вообще, обеспечивается совокупностью четырех основных принципов.

- Первый принцип — это принцип ситуативности игрового взаимодействия.
- Второй принцип — это принцип вариативности игрового взаимодействия.
- Третий принцип— это принцип личностной адаптивности игрового взаимодействия.
- Четвертый принцип — это принцип целесообразности игрового взаимодействия.

На протяжении дошкольного возраста можно проследить динамику игрового взаимодействия: от первичных непосредственно эмоциональных контактов с близкими взрослыми и активных ориентировочно-исследовательских действий при появлении сверстника через освоение предметных, сюжетных действий, выполняемых индивидуально и совместно со сверстниками. И проявление отношений, выражаемых в симпатиях

(антипатиях) к формированию игрового общения на уровне ролевого взаимодействия и познанию партнера как субъекта деятельности и к проявлению социально-направленного игрового взаимодействия, опосредованного ролью и способами взаимоотношений и общения со сверстниками.

Игровое взаимодействие дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях». Оно представляет собой культурную и событийную среду жизнестроения личности ребенка, социума, культуры коммуникаций и взаимоотношений. Это пространство приобретения ребенком дошкольного возраста опыта коммуникативной культуры через игровое взаимодействие

Игровое взаимодействие детей позволяет не только развивать совместные действия, но и обратить внимания ребенка на партнера, как субъекта совместной деятельности, на определенный тип поведения ребенка в игре, раскрывающий новые социальные роли и способы воздействия на партнера по деятельности и отношением ребенка к сверстникам. Игровое взаимодействие способствует обмену определенным игровым опытом со стороны каждого участника, позволяет проявлять разнообразные эмоции в ходе игрового общения. Другими словами, вступив в совместную игру, дети познают друг друга, обмениваются индивидуальным игровым опытом и проявляют как личностные, так и ролевые отношения друг к другу. При организации игрового взаимодействия важно содержание игры.

Структура игрового взаимодействия в детских объединениях тесно связана с характером игр, обеспечивающим позитивные изменения ребенка в результате разнообразных, постепенно усложняющихся, эмоционально насыщенных испытаний, задач, упражнений.

Рассмотрим практики игрового взаимодействия дошкольников на примере дворовых и народных игр.

**Дворовые игры** – это игры, возникающие по инициативе детей, самостоятельные игры, не требующие участия взрослого. Дети старшего возраста являются хранителями и носителями знаний о дворовых играх. Они учат младших играм и контролируют выполнение правил. При этом младшие играют наравне со старшими.

Дворовая игра - это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии с взятой ролью. Именно в дворовой игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые и физические качества ребенка. Ведь в совместных играх дети развивали не только двигательные моторные навыки, но и внимательность, ловкость, умение договариваться друг с другом, сотрудничать. Культура дворовых игр воспитывала в детях социальные навыки.

Дворовые игры имеют большое значение для развития детей дошкольного возраста – это интеллектуальное развитие, испытание себя и своих возможностей, понимание другого человека, сострадание и сопереживание ему. Игры способствуют развитию навыков общения, дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Игры учат достойно проигрывать, развивают физические качества: ловкость, силу, быстроту реакции.

#### **Значение дворовых игр в развитии личности:**

1. Игра как развлечение - одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие; помогает устанавливать хорошие взаимоотношения между людьми; снимает психические перегрузки; учит отдыхать и веселиться; обеспечивает радостное самочувствие.

2. Воспроизводство игровых традиций - своеобразное возвращение к некоторым играм на более поздних этапах жизненного пути, связанное с воспитанием собственных детей и внуков, передача игровых традиций «по наследству».

3. Развитие двигательных способностей: быстроты, силы, ловкости, выносливости.

4. Воспитывают чуткость к людям, учат детей общаться, помогают усвоить нормы и ценности культуры, расширяется процесс взаимодействия подрастающего поколения с окружающими людьми, дети учатся отстаивать свои интересы и своё место в социальной группе.

5. Помогают находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения.

Дворовые игры можно условно разделить **на 3 группы:** подвижные, словесные, сюжетные.

#### **Словесные дворовые игры:**

- «Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН»
- «Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ»
- «КИС-МЯУ»
- «МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОРОЛЬ»
- «ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ»
- «ЧЕРВИЧКИ-СТОП!»
- «ЗАЙЧИК, ЗАЙЧИК, СКОЛЬКО ВРЕМЯ?»
- «КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА»
- «СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ»

#### **Малоподвижные и Подвижные дворовые игры:**

- «РЕЗИНКИ»
- «КЛАССИКИ»
- «ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ – СТОП!»
- «ВЫШИБАЛЫ»
- «КАРТОШКА»".
- «СИМОН ГОВОРIT...».

- ПРЯТКИ
- САЛОЧКИ
- ЛАПТА
- ЖМУРКИ
- ШТАНДЕР-СТОП (ХАЛИ-ХОЛО)
- РЫБАК И РЫБКИ
- «ПУТАНИЦА»
- «ВОДЯНОЙ»

**Сюжетные дворовые игры:**

- «КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ».
- САДЖО
- МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ, РАЗ ...»
- «СЕКРЕТИКИ»
- «ЗОЛУШКА»
- «АЛИ–БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ»

**Народная игра** – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, которая является ещё и средством обучения и воспитания, сохраняющая свою исходную и наиболее ценную функцию, обеспечивающую самообразование через рефлексию ребёнка.

Народная игра – это одно из средств сохранения и передачи общечеловеческих ценностей и традиций народа. Посредством народной игры ребенок входит в социум, осваивает нравственный, трудовой и эстетический опыт предыдущих поколений. Она связана с песней, плясками, потешками, загадками, сказками

Народные игры являются традиционным средством педагогики. В них отражается образ жизни народа, его быт, труд, обычаи. Участие в них формирует у участников представления о чести, смелости, мужестве, желание стать сильными, ловкими, выносливыми; способность проявлять смекалку, выдержку, выдумку, находчивость, волю, стремление к победе. Игры являются не только развлечением и забавой, но и приучают к труду, дисциплине, соблюдению правил, формируют умение контролировать свои действия, правильно и объективно оценивать поступки других, развивают чувство справедливости

Народные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажи и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. В народных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения

точные и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

На основе исследований О. И. Капицы, Г. М. Науменко игры условно можно разделить на виды:

- а) подвижные (спортивные) игры;
- б) обрядовые (календарные);
- в) по отношению к природе (природные);
- г) трудовые (бытовые)
- д) с ведущим (водящим);
- ж) драматические (с элементами театрализованных действий)

В народных играх ребенок получает уникальную возможность максимально проявить собственную активность и творчество, ликвидировать дефицит движений, реализоваться и утвердить себя, получить массу радостных эмоций и переживаний.

Таким образом, дворовые и народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Народные и дворовые детские игры – это неотъемлемая часть культуры, они обогащают ребенка духовно, так как они образуют, воспитывают, совершенствуют человека. Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ**

### **«Колышки»**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек.

**Материалы, оборудование:** колышки или палочки по количеству играющих.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед началом игры все игроки должны заготовить деревянными колышками или палочками, веточками и воткнуть их в землю вокруг водящего так, чтобы образовался круг радиусом 3-5м. Водящий должен сначала попросить у каждого ребенка колышек, но дети могут не отдавать свой колышек потому, что в этом случае им придется становиться на место водящего.

Если все дети водящему отказали, то он начинает сердиться и пытается захватить любой колышек. Для этого он должен положить руку на выбранный колышек и громко посчитать до трех. На счет «три» водящий выбегает из круга и бежит вокруг. А ребёнок, стоящий в кругу с колышком

одновременно бросается в противоположную сторону, стараясь обогнать водящего и добежать до своего колышка первым.

Тот, кто первым добежит до колышка, становится его хозяином, а проигравший становится в круг и должен водить снова.

Правила:

Нельзя бежать раньше слова «три», иначе старт будет повторен.

Нельзя сокращать круг, срезая его наискосок.

### **«Город» (дворовая игра)**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек.

**Материалы, оборудование:** мелок

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие строятся в шеренгу. На другом конце площадки мелком отмечается участок – город. Водящий хлопает по ладони любого игрока и бежит в сторону города. Игрок старается обогнать водящего. Кто прибегает первым – остается в городе, последний становится водящим.

### **«Волшебный колпачок»**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-15 человек.

**Материал, оборудование:** колпак, шляпа.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети идут по кругу, взявшись за руки. В центре круга большой колпак. Выбирается водящий «дедушка» и ребенок, который прячется под колпак. После слов:

Ух, ты, Дедушка седой,  
Что сидишь ты под горой.  
Выглянь на минуточку,  
Посмотри, хоть чуточку,  
Мы пришли к тебе на час,  
Ты узнай, попробуй нас!

«Дедушка» поворачивается, осматривает круг и определяет, кто спрятался под «волшебным колпаком».

### **«Свободное место»**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 15-20 человек.

**Материал, оборудование:** на выбор – стульчики (обручи).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Педагог обращается к детям: «Давайте проверим, кто из вас умеет быстро бегать!» Он предлагает всем взяться за руки и построиться в красивый ровный круг. Дети опускают руки и садятся на пол (если игра проводится в помещении) лицом внутрь круга. Воспитатель, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,  
Тебя сегодня будут мыть,  
Не буду я тебя ловить!

Дети повторяют за ним слова. На последнем слове взрослый дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать, повернуться к нему лицом, а затем говорит: «Раз, два, три - беги!» Педагог показывает, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Воспитатель и ребенок с разных сторон обегают круг. Взрослый дает малышу возможность первому занять свободное место и снова становится водящим. Он еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставляя детям возможность запомнить их и освоиться с правилами новой игры. Выбрав другого ребенка, взрослый на этот раз старается первым занять место в кругу. Теперь ребенок становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию. Победителя награждают аплодисментами. Так по очереди дети соревнуются друг с другом.

#### **Правила игры.**

Выбирать в партнеры того, кто еще ни разу не бегал.

Бежать по кругу в противоположные стороны.

Тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

#### **Советы воспитателю:**

Игра очень проста по своей организации. Она не требует большого пространства и может проводиться как на улице, так и в помещении. Следует учитывать, что малышам трудно стоять долго на месте, ни утомляются, становятся невнимательными и беспокойными. Поэтому вначале проведите игру в помещении, где есть возможность посадить детей или на ковер, или на приготовленные стульчики (на улице можно использовать обручи). Игра должна проходить быстро, живо. Важно удовлетворить желание каждого ребенка участвовать в соревновании. Вместе с тем, не менее важно приучать детей считаться не только с собой, но и с другими и выполнять роль активных болельщиков в соревновании. Если ребенок не может быстро выбрать себе партнера в соревновании, помогите ему, шепнув на ушко имя достойного соперника.

**Источник:** <https://infourok.ru/konspekti-igr-i-prakticheskikh-zanyatiy-dlya-detey-starshey-gruppi-1250655.html>

#### **«Барашеньки-крутороженки»**

**Возрастная адресованность:** воспитанники 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 18-20 человек.

**Материал, оборудование:** шапочки «барашеньков», картуз для Вани, платочек – для Мани.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

С помощью считалки выбирают водящего Ваню (если девочка, то Маня):

Шел баран, по крутым горам  
Рвал травку, клал ее на лавку  
Кто ее возьмет, тот водить пойдет.

Остальные дети – барашеньки. Дети-барашеньки встают в круг, берутся за руки. В центре находится Ваня. Дети идут по кругу, и говорят нараспев слова:

Барашеньки-крутороженки  
По горам ходили, по долам бродили  
На скрипочке играли,  
Ваню потешали.  
Ваня, Ваня – простота,  
Купил лошадь без хвоста,  
Сел задом наперед  
И поехал в огород.

Водящий Ваня идет в противоположную сторону, держа руки за спиной. Произносятся слова «на скрипочке играли» дети – барашеньки, останавливаются, показывая игру на скрипке. Далее, когда произносятся слова: «Ваня, Ваня простота, купил лошадь без хвоста», дети – барашеньки подпрыгивают, рукой показывают на Ваню. На слова «Сел задом наперед», дети – барашеньки прыгают на 180 градусов, произносятся слова «И поехал в огород». Водящий Ваня делает хлопок руками, дети – барашеньки, услышав хлопок, разбегаются в разные стороны. Водящий Ваня догоняет их и ловит. Пойманный ребенок – барашек становится Ваней или Маней. Игра возобновляется.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiysad/raznoe/2019/03/28/russkaya-narodnaya-igra-barashenkikrutorozhenki-httpsyoutu>

### «Рыба-кит»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5-6 человек и более

**Материал, оборудование:** обручи или стульчики, на улице нарисованные мелом круги.

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

**Правила:** Водящий должен обязательно занимать освободившееся место. Участники с помощью считалки выбирают кита. Остальные участники выбирают себе название рыб (морских, речных). Озвучивают их. Кит должен запомнить название рыб.

Кружок из стульчиков, обручи на полу, нарисованные на асфальте круги – это море.

Плавают «кит» между рыбок и начинает звать одну за одной «рыбок». Через время все «рыбки» плавают вместе с «китом». Потом «кит» выкрикивает: - На море буря!

Все «рыбки» и «кит» стараются занять место. Кто остается без места становится «китом». Игра повторяется.

**Авторское примечание:** Игру можно изменить, дать ей другое название, например: «Цирк». Тогда вместо «кита» водящим будет «дрессировщик», дети выбирают себе названия животных. Когда «Дрессировщик» называет животных они выходят и показывают какие-то движения, свойственные выбранной роли. «Дрессировщик» говорит: «По местам!», все спешат занять место и «дрессировщик» тоже. Игра повторяется.

Детям можно дать возможность самим придумать тему игры на основе игры «Рыба-кит».

**Источник:**

1. Детские игры и развлечения. Игорь Сечевик. Сборник для педагогов, детей и родителей. – К: Изд. Просвещение.

2. [http://www.doshkolniki.com/igry/i\\_ryba-kit.html](http://www.doshkolniki.com/igry/i_ryba-kit.html)

### «Переправа через болото»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 20 и более человек

**Материал, оборудование:** 4 дощечки

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

В игре принимают участие две команды с парным количеством участников. Проводятся две линии старта на расстоянии 10-15 метров.

Каждая команда разбивается на четные и нечетные номера. Становятся по разные стороны старта. Первым номерам обеих команд раздается по две дощечки. По сигналу ведущего - игроки кладут одну дощечку на землю, становятся на нее одной ногой. Вторую дощечку бросают вперед перед собой и становятся другой ногой. При этом, они должны забрать первую дощечку и бросить ее снова перед собой. Таким образом, игрок должен добраться до своих игроков на противоположной стороне и передать им свои дощечки.

Выигрывает та команда, которая быстрее всего переберется на другую сторону.

**Примечание:** Во время игры, обязателен акцент на правильность и точность выполнения детьми движений; постепенно (по мере усвоения навыков) увеличиваются темп и скорость игры.

**Источник:** [https://tourlib.net/books\\_tourism/tykul\\_igry.htm](https://tourlib.net/books_tourism/tykul_igry.htm)

В игру внесены авторские изменения:

В первоначальном варианте игры – игрок выполняет «переправу» на другую сторону, обратно бежит с дощечками, передает их следующему игроку.

### «Я садовником родился...»

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 чел.

**Материал, оборудование:** без оборудования

### **Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником».

Каждый выбирает себе новое имя – название цветка – и сообщает всем участникам игры- «садовнику» и другим «цветам», далее «цветку» главное не пропустить, когда его окликнут и вспомнить, какие цветы растут рядом с ним на «грядке».

Слова водящего:

–Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме "розы"

(называет любой цветок из присутствующих на грядке)

«Роза» тут же должна отозваться:

–Ой!

–Что с тобой?

–Влюблена

–В кого?

–В тюльпан! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Тюльпан тут же должен отозваться.

–Ой!

Далее они с розой ведут такой же диалог и тюльпан должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того, как он назвал цветок.

То есть цепочки садовник-роза-садовник быть не может.

Должно быть хотя бы садовник-роза-тюльпан-садовник.

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

Усложнение:

Начало такое же.

Окончание:

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», садовник говорит:

Раз! Два! Три! Фант гони!

И «цветок» отдает любую вещь на время игры- это будет фант и выбывает. Когда остается только два игрока начинается вторая часть - игра «Фанты».

### **«Капуста»**

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 чел.

**Материал, оборудование:** Шапки, пояса, платки и т.д.

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это - «Капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «Капустой».

«Хозяин» изображает движениями того, о чем поет:

Я на камушке сижу, мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу.

Огород свой горожу

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица

Заяц усатый, медведь косолапый

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить капусту и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты» объявляется победителем.

### **«Монах в синих штанах»**

**Возрастная адресованность:** от 3-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 7 чел.

**Материал, оборудование:** Скамейка и любая конструкция вокруг которой в ходе игры дети прыгают.

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

В игре сначала выбирается «продавец» (он же «черт») и «покупатель» (он же «монах»).

Все остальные будут «красками». Каждая «краска» загадывает свой цвет и тихонько сообщает его «продавцу».

Итак, «краски» и «продавец» садятся на скамеечку. «Покупатель» подходит к игрокам и говорит:

-Тук-тук.

Продавец:

-Кто там?

Покупатель:

-Я монах в синих штанах

Продавец:

-Зачем пришел?

Покупатель:

-За краской!

Продавец:

-За какой?

Покупатель: называет цвет краски.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

-Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!

Тогда «покупатель» прыгает один круг на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, «продавец» говорит:

-Есть такая, платите столько-то (называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. «Покупатель» должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке «продавца» столько раз, сколько нужно «заплатить»).

«Краска» в это время вскакивает со скамейки и убегает так далеко, как может. После этого «покупатель» должен был поймать краску. Если получалось — пойманный игрок становился «покупателем». Если «краске» удавалось вернуться на скамейку не пойманной, игра начиналась сначала с прежним «покупателем».

### «Курочки»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 14 человек

**Материал, оборудование:** не требуется

**Ход игры/правила/игровые действия/руководство:**

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклёвывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик чёрненький». — «Нет, не видел».

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

**Правила.**

1. Курочки бегут в дом только на слова: «Кшш, кшш!»
2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встаёт на её пути.

**Указания к проведению.** Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеёк. В своём доме они взлетают на насест (на скамейку).

**Источник:** *«Русские народные подвижные игры» М. Литвинова, Азбука воспитания, 2018 год.*

<https://azbyka.ru>

### «Совушка»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5 и более

**Материал, оборудование:** маска совы

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

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

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков.

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.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijasad/kartoteka-ruskih-narodnyh-podvizhny-igr-dlja-starshego-doshkolnogo-vozrasta-5-7-let.html>

### **«Краски»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-7 человек

**Материал, оборудование:** шапочка для продавца.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!»

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**Источник:** [https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13\\_1.htm](https://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm)

### **«Горелки»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-7 человек

**Материал, оборудование:**

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Игроки встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звезды горят,  
Журавли кричат:  
- Гу, гу, убегу.  
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. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

**Источник:** [https://doshvoznrast.ru/igra/igrapodvig13\\_1.htm](https://doshvoznrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm)

### «Штандер – стоп!»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от трех и более детей

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 2х шагах. В середине круга нужно поставить крестик мелком или положить камушек. На это место становится водящий с мячом.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!», игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым водящим.

**Источник:** <https://imom.me/shtander-stop-podvizhnaya-igra-dlya-detej-4-6-let/>

### «Али-Баба и разрывные цепи»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 и более детей

**Материал, оборудование:** нет

### **Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

**Источник:** [https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8](https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B%D0%BD%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%80%D1%8B%D0%B2%D1%86%D0%B5%D0%BF%D0%BE%D1%87%D0%BA%D0%B8)

### **«Заря-заряница»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 и более детей

**Материал, оборудование:** небольшой жгут или лента

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – «заря», он ходит за кругом со жгутиком или лентой. Все играющие вместе с «зарей» произносят слова песенки:

Заря-заряница, красная девица

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые,

Кольца обвитые – за водой пошла.

С последними словами играющий – «заря» кладет незаметно жгут или ленту одному из игроков и встает в круг. Тот, в свою очередь, бросает жгут или ленту перед одним из своих соседей. И они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до жгутика или ленты и поднимет его, тот выбирает «зарю»: называет по имени какого-либо игрока и говорит: «тебе нести зарю!» Тот, кто не успел поднять жгут или ленту, встает в круг. Игра начинается сначала.

Пока играющий-«заря» выбирает, кому отдать жгут или ленту, дети не поворачиваются назад. Нельзя передавать жгут или ленту одним и тем же. Играющий, кому передали жгут или ленту, должен быстро выбрать, с кем он будет соревноваться в беге.

**Источник:** *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.-*

### «Гори гори ясно»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 и более детей

**Материал, оборудование:** платок

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети по музыкальное сопровождение идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

**Источник:** [https://doshvoznast.ru/igra/igrapodvig13\\_1.htm](https://doshvoznast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm)

### «Дедушка Мазай»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 6 и более детей

**Материал, оборудование:** нет

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Участники игры, выбирают дедушку Мазая. Договариваются между собой, какие движения обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т.д.) будут ему показывать.

Двигаясь к дедушке Мазая поют:  
Здравствуй дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были, мы не скажем,  
А что делали покажем!

После этих слов изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадал – дети разбегаются, а он их ловит. Первый пойманный становится дедушкой Мазаем. Игра повторяется. Если дедушка не отгадал, ему показывают другую работу.

**Источник:** <https://infourok.ru/kartoteka-belgorodskih-narodnih-igr-2437692.html>

### «Масленица»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 9 человек.

**Материал, оборудование:** платочек, палочки для жеребьевки.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры.**

Для этой игры необходим водящий - «Масленица», его выбирают до начала игры с помощью жеребьевки. Для этого педагог держит в руке палочки (по количеству детей), одна из которых короче других. Тот, кто вытягивает короткую палочку, становится «Масленицей».

Бегущим нельзя пересекать круг. Движение должно проходить по внешнему кругу. Игра продолжается до тех пор, пока в игре останется три человека, включая водящего.

**Игровые действия:**

Дети, встают в круг и идут, держась за руки, по кругу. «Масленица» с платочком в руке движется им навстречу по внешнему кругу, напевая:

«А я Масленица,  
Я красавица,  
Я с платочком хожу,  
К вам сейчас подойду.»

Дети останавливаются. «Масленица» кладет сзади на плечо ребенку платок и произносит слова:

«На плече платок лежит,  
Кто быстрее добежит?»

Ребенок, которому водящий положил платок, быстро берет его, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто быстрее займет пустое место становится водящим – «Масленицей». Опоздавший выбывает из игры.

**Руководство игрой.**

Слушать рекомендации воспитателя, не нарушать правила игры.

**Источник:** Литвинова М.Ф., «Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста: практическое пособие», Москва: «Айрис-пресс», 2003. - 192

### «Ручей и озеро»

**Возрастная адресованность:** для детей 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-16 человек.

**Материал, оборудование:** музыкальный треугольник.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры.**

Дети делятся на две команды по желанию (желательно поровну). Одна группа подходит к ребёнку с картинкой ручья, другая группа (команда) подходит к ребёнку с картинкой озера.

*1 вариант – по желанию, используя картинки;*

2 вариант - мальчики –изображают ручеёк, девочки – озеро или наоборот.

**Игровые действия.**

Дети, изображающие озеро, стоят по кругу, лицом к центру, руки опущены и соединены. Остальные дети изображают ручей и встают с внешней стороны круга друг за другом, держась за руки. Под пение детей, изображающих озеро:

-Как из-под горы, горы

Всё бегут, бегут ручьи.

Ручьи, вы куда? Закрывайте ворота!!!

Дети, изображающие ручей, пробегают за своим ведущим через «раскрытые ворота» сквозь озеро. Ведущий старается пересечь озеро несколько раз. На слова «Закрывайте ворота!» дети, изображающие озеро, приседают, опустив руки вниз, захватив часть детей из ручейка. Дети ручейка, оставшиеся внутри круга, становятся озером и присоединяются к его первоначальному составу – образуется новое озеро. Дети, оставшиеся за пределами круга, образуют новый ручеёк. Игра повторяется до тех пор, пока весь ручеёк не вольётся в озеро.

**Руководство игрой.**

В течение игры педагог наблюдает за четким произношением слов, за правильным перестроением в круг и шеренгу, доброжелательным общением между детьми.

**Источник:** Ерух А.П. *Вместе весело играть!* / А. П. Ерух// *Музыкальный руководитель.* - 2009. - N 8. - С. 10-15.

**«Озорной мяч»**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8-16 человек.

**Материал, оборудование:** большая корзина (или обруч), резиновые мячи среднего размера – 6 шт.; мел красного и синего цвета.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры.**

Игра проводится на улице (во дворе). В игре могут принимать участие от 5-ти до 16-ти детей: водящий и игроки.

На асфальте рисуются две параллельные линии: одна – красного цвета, другая – синего цвета (длина линий зависит от количества игроков).

«Осаленные» игроки выходят из игровой зоны.

Задача водящего - «осалить» игроков мячом.

Задача игроков - пытаться увернуться от мяча.

Игра считается оконченной, если все игроки выбиты («осалены»).

Игрок, которого первым «осалили», становится водящим.

Выигрывает тот игрок, в которого ни разу не попал мяч.

**Игровые действия.** Игроки равномерно распределяются за синей линией, водящий находится между линиями (красной и синей). Рядом с ним

стоит корзина (обруч) с мячами. Водящий берет мяч или сразу несколько и произносит слова:

-Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел мячик погулять.

Ну-ка дети, берегитесь,

Вы мячу не попадитесь!

После этих слов игроки бегут на противоположную сторону, за красную линию.

А водящий в этот момент старается бросить мяч в игроков, пока они не забежали за черту, стараясь попасть в бегущую цель и «осалить» нескольких участников игры.

«Осаленные» игроки выходят из игровой зоны.

А игрок, которого первым «осалили», становится водящим.

**Источник:** Агамова Н.С., Морозов И.А., Слепцова И.С. Народные игры для детей: организация, методика, репертуар. – М.: Просвещение, 1995

### «Хали – Хало–Стоп!»

**Возрастная адресованность:** для детей 6-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** играть может любое количество детей.

**Материал, оборудование:** мяч среднего размера.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила игры.**

Тема слов может быть разная (фрукты, овощи, профессии, транспорт, сказочные герои, дикие и домашние животные).

Нельзя продолжать бег после сигнала водящего «Стоп»!

Попал в кольцо – становишься ведущим. Не попал – водит прежний.

**Игровые действия.**

Первого водящего дети выбирают при помощи игровой считалки:

Водящий берёт в руки мяч. Дети стоят вокруг водящего. Водящий загадывает слово и говорит игрокам: «Это фрукт, на «А» начинается и на «Н» заканчивается».

Кто-то из игроков первым называет ответ и громко произносит слово «апельсин». Если он угадывает слово, то водящий бросает мяч с силой о землю, громко кричит: «хали-хало» и убегает прочь от мяча.

Ребёнок, который угадал слово, должен как можно быстрее поймать мяч даже если он катится и, поймав его, крикнуть громко: «Стоп!».

1. Сначала игрок с мячом должен отгадать сколько до водящего шагов и назвать их. В каждой компании можно придумывать свои шаги:

*гигантские* - самые большие шаги, на всю ширину.

*нормальные* - обычный детский шаг.

*лилипутские* - очень маленькие шажочки.

*лягушачьи* - в прыжках на корточках.

*кирпичи* - шаг пятку к носку.

Например: - 4 гигантских, 2 обычных и 3 кирпичика.

2. Далее ребенок с мячом делает шаги до водящего, которые назвал: -4 гигантских, 2 обычных и 3 кирпичика.

3. А затем, несмотря на то, на каком расстоянии он оказался от водящего, бросает мяч, стараясь попасть в кольцо, которое делает тот, смыкая руки перед собой.

Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

*Все остальные участники игры в это время находятся на месте.*

#### **Руководство игрой.**

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ее ходом со стороны.

В доброжелательной форме вносит замечания, поправки, корректировки, при необходимости даёт советы, поддерживает положительный настрой детей и игры в целом.

**Источник:** Канеман А.В. *Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет. сада/Сост. А. В. Канеман; Под ред. Т. И. Осокиной.* - М.: Просвещение, 1988

### **«Горячая картошка»**

**Возрастная адресованность:** для детей 6-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 6-12 и более, чем больше, тем интереснее, веселее и динамичнее проходит игра.

**Материал, оборудование:** надувной, легкий мяч.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

#### **Правила игры.**

Собравшиеся игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мячом), как в волейболе.

Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек.

Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч, занимает их место в котле.

Кроме того, игрок, перекидывающий «горячую картошку» другим игрокам, может по желанию освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга. Игра может длиться до 30 минут.

#### **Руководство игрой.**

Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ее ходом со стороны. Подсказывает действия, подаёт сигналы, подбадривает, поощряет активность, ловкость, быструю реакцию детей разнообразными одобрениями, следит за соблюдением правил и за динамикой развития игры. В доброжелательной форме при необходимости вносит корректировки, даёт советы, поддерживает положительный настрой детей и игры в целом.

**Источник:** <https://arzamas.academy/materials/1341>  
<https://www.mosigra.ru/page/dvorovye-igry/>

### «Дедушка Рожок»

**Возрастная адресованность: 5-8 лет.**

**Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.**

**Материал, оборудование:** не требуется

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети по считалке выбирают Дедушку.

«По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди, вон, дедушка Рожок»!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

*Дети:* «Ах ты, дедушка Рожок,

На плече дыру прожёл»!

*Дедушка:* «Кто меня боится?»

*Дети:* «Никто»!

Кого дедушка Рожок осалил, тот вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом, и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают всех играющих.

**Источник:** <https://gameforstreet.ru/dedushka-rozhok-koldunchiki/>

### «Лягушки на болоте»

**Возрастная адресованность: 5-8 лет.**

**Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.**

**Материал, оборудование:** не требуется

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

«Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке».

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijsad/konspekt-narodnoi-igry-dlja-starshei-grupy-ljagushki-na-bolote.html>

### «Золотые ворота»

**Возрастная адресованность: 5-8 лет.**

**Предполагаемое количество участников: 6-20 человек.**

**Материал, оборудование:** не требуется

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Пара игроков встаёт лицом друг к другу, и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Все дети говорят:

«Ай, люли, ай, люли,  
Наши руки мы сплели.  
Мы их подняли повыше,  
Получилась красота!  
Получились не простые,  
Золотые ворота»!

Дети – «ворота» говорят стишок, а «цепочка» должна быстро пройти между ними.

«Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй - запрещается.  
А на третий раз  
Не пропустим вас»!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

**Источник:** <https://www.maam.ru/detskijsad/ruskaja-narodnaja-podvizhnaja-igra-zolotyje-vorota.html>

#### **«Коршун и наседка»**

**Возрастная адресованность: 5-7 лет.**

**Предполагаемое количество участников: 10 воспитанников.**

**Материал, оборудование:** отсутствуют.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие - цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

Коршун, коршун, что ты делаешь?  
Ямку рою.  
На что тебе ямка?  
Копеечку ищу.  
На что тебе копеечка?  
Иголочку куплю.  
На что тебе иголочка?  
Мешочек сшить.

На что тебе мешочек?  
Камешки класть.  
На что тебе камешки?  
В твоих деток кидать.  
За что?  
Они потоптали капусту у меня в огороде.  
А высока ли была у тебя изгородь?  
Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:  
Вот какая!  
Нет, мои цыплята через такую не перелетят.  
А я их все-таки поймаю.  
Не дам тебе своих деток ловить!  
Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра окончится, когда поймана половина цыплят.

**Правила игры:**

Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.

Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.

Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

**Игровые действия:**

Обостряет игровую ситуацию введение состязательных моментов. Если площадка позволяет, одновременно могут играть две команды. Все играющие делятся на равные группы. В каждой группе ребята выбирают Наседку и Коршуна. Затем Коршун уходит в другую команду. Время игры в обеих группах должно быть одинаковым, тогда по числу пойманных Цыплят легко определить команду – победительницу.

**Руководство:**

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимают участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и свой коршун. Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу,

Ожерелье нижу,

По три ниточки,

Бисериночки.

Я снизала вороток,

Вокруг шеи короток.

**Источник:** *Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры. Учебно-методическое пособие, 2006.*

**«Белогор, замри!»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников: 5-15 детей**

**Материал, оборудование:** Фуражка для Белогора, косынка для Белогорочки, картотека считалок.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

**Правила:** игру можно проводить как в помещении, так и на улице на игровой площадке. Дети становятся в круг при помощи считалки выбирают «Белогора» или «Белогорочку», выбранный игрок становится в центр круга и вытягивает вперед руку.

Кто живет на Белогорье,  
Что растет на Белогорье -  
Всем ребятам надо знать,  
Чтобы в гости, чтобы в гости  
В Белогорье попасть!  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Начинаем мы играть!

**Игровые действия:** Дети становятся в круг, «Белогор» стоит в центре круга с вытянутой рукой, говорит что дети должны назвать (например, деревья растущие в нашем селе).

Круг и «Белогор» вращаются в противоположном направлении. Дети говорят слова:

- «Белогор» замри! (2 раза)  
- С ним играть буду я, буду я, буду я.  
- Покажи-ка на меня, на меня, на меня  
-И раз, и два, и три.

Круг и «Белогор» останавливаются, на кого указал «Белогор» выходит в круг становится спиной к «Белогору» и называет (например, каштан).

Под счет детей: - И раз, и два, и три.

Игроки поворачивают головы, если в одну сторону повернулись оба игрока, «Белогор» уходит, а если в разные стороны повернулись «Белогор» остается и игра продолжается. Задания меняются в зависимости от интереса и возраста детей.

**Руководство:** Игра на начальном этапе начинается с самого простого ближнего окружение семья (назови имена родителей), детский сад (кто работает? какие растения?)

Чем старше возраст, тем сложнее задания. Игру можно использовать как закрепление ранее полученных знаний.

**Примечание:** Чем больше дети знают о своем селе, городе, районе, о родном крае тем интереснее игра. Когда дети хорошо познакомились с игрой, водящий игрок может называть от 3 до 5 названий.

**Источник:** <https://www.1urok.ru/categories/21/articles/7331>;  
[https://studbooks.net/1804340/pedagogika/narodnaya\\_igra\\_mesto\\_obrazovatelnoy\\_deyatelnosti](https://studbooks.net/1804340/pedagogika/narodnaya_igra_mesto_obrazovatelnoy_deyatelnosti)

**«Резиночки»**

**Возрастная адресованность: 5-8лет**

**Предполагаемое количество участников:** 3-4 человека.

**Материал, оборудование:** резинка длиной 2 метра, связанная вдвое.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня колен (прыгают «третьи»).

**Правила игры.**

Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку.

Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

**Источник:** <https://babiki.ru/blog/raznoe-interesting/180285.html>

### «Колечко»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 до 20

**Материал, оборудование:** скамейка, колечко, камешек, монетка, фантик от конфеты, свернутый в виде колечка.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несущу!

Угадайте – ка, ребята, где золото упало?»

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо.

Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

**Правила игры**

Водящий должен вложить колечко в руки одного из игроков так, чтобы это не заметили остальные.

Игрок, получивший кольцо, не должен подавать виду, что оно у него есть.

Перед тем, как сказать финальные слова, водящий должен отойти от игроков на несколько шагов.

**Источники:** <https://igry.ru/igra-kolechko-kolechko-vyjdi-na-krylechko/>

### «Лошадки»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек

**Материал и оборудование:** верёвка (вожжи)

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера.

При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

**Правила:**

Лошадки должны точно выполнять все команды.

Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Указания к проведению. Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполнят роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

**Источник:** <https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

### «Змейка»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 12-15 человек.

**Материал, оборудование:** без реквизита.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из детей выбирают ведущим. Он должен стать в начало цепи. По знаку воспитателя ведущий бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

**Правила:**

Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

Необходимо точно повторять движения ведущего.

Ведущему не разрешается бегать быстро.

**Источник:** *Галицкий А.В., Переплетчиков Л.С. «Путешествие в страну игр».* – М, 2011. – 152 с.

### «Свечки»

**Возрастная адресованность:** 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек и более

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

**Источник:** <https://infourok.ru/>

### «Лапти»

**Возрастная адресованность:** 5 – 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** Чем больше участников, тем веселее.

**Материал, оборудование:** Кол, веревка, мешочки с песком.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают верёвку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину верёвки проводят круг. Водящий берёт свободный конец её и встаёт у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Играющие спрашивают ещё раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встаёт на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегаёт по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

**Правила:**

Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой верёвки, за круг забегать ему не разрешается.

Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.

Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.

Салить играющих водящий может только в круге.

**Указания к проведению.** Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создаёт определённые трудности для играющих.

**Источник:** <https://allforchildren.ru/games/active1-43.php>

### «Горелки с платочком»

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Предполагаемое количество участников:** – нечетное количество участников

**Материал, оборудование:** платочек

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

**Источник:** *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.- Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106с. Научный редактор: канд.филос.наук В.А. Котеля.*

### «Бабка-Ёжка»

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Предполагаемое количество участников:**– от 5 человек

**Материал, оборудование:** «помело», элемент костюма бабы Яги.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

С помощью считалки выбирается водящий.

Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка -Ежка, в руках у нее «помело». Дети идут по кругу 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.

После слов, дети разбегаются, а Бабка-Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

**Правила игры:** «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много. Нельзя убежать далеко.

**Источник:** *Знакомство детей с русским народным творчеством. Конспекты занятий и сценарии календарно-обрядовых праздников: Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных учреждений / Авт.-сост. Л.С.Куприна, Т. А. Бударина, О.А.Маркеева, О.Н.Корепанова и др. – 3-изд. перераб. и дополн. – СПб: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2001.- 400с.*

### **«Вышибала»**

**Возрастная адресованность:** от 5 лет

**Предполагаемое количество участников:** от 5 человек

**Материал, оборудование:** мяч

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Игра с мячом, рассчитанная на две равные команды. На лужайке обозначают границы игрового поля, например, 8 м на 16 м. Одна команда находится на поле, другая делится на две подгруппы, которые располагаются на противоположных (меньших по размеру) сторонах поля и по сигналу начинают игру: попасть мячом в тех, кто находится на поле. Они перекидывают друг другу мяч над головами выбиваемой команды, делают обманные движения с мячом, неожиданно бросают его в сторону соперников, стараясь попасть в кого-нибудь из них. Те, в свою очередь, увертываются от мяча, бегают от него то к одной линии поля, то к другой, уклоняются вправо-влево, приседают, подпрыгивают. В кого попали мячом, тот выбывает из игры. Когда из игры все выбыли, команды меняются местами.

Выбывающей команде при броске мяча нельзя переступать границу игрового поля, а находящиеся на нем не имеют права выбегать за его пределы, а также прятаться за спину другого игрока. Нарушители выбывают из игры. Если выбиваемой командой был пойман на лету мяч, ей засчитывается очко. Если после этого кого-нибудь из обороняющихся выбили, он может из игры не выходить, просто очко сгорает. Если выбита вся команда, и последний игрок сумел поймать мяч, в игру возвращаются все члены команды

**Источник:** *Климова Я.М. Праздники и обряды Белгородчины; сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народные игры Белгородской // Праздники святого Белогорья. Вып.2.-*

Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106с. Научный редактор: канд.филос.наук В.А. Котеля.

### **«Яблонька»**

**Возрастная адресность:** 3 - 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** неограниченно

**Материал и оборудование:** музыкальное сопровождение, маска яблоньки (русская народная игра с пением и хороводом).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети образуют круг, в середине круга ребёнок – «яблонька». «Яблонька постепенно растёт». Дети идут по кругу и поют:

Вырастала яблонька такой вышины (дети, взявшись за руки, поднимают руки вверх).

Распускалась яблонька такой ширины (дети, взявшись за руки, разводят руки в стороны).

А мы нашу яблоньку будем трясти («трясут» яблоньку).

Чтобы сладки яблочки с собой унести.

Вырастала яблонька такой вышины (дети, взявшись за руки, поднимают руки вверх).

Распускалась яблонька такой ширины (дети, взявшись за руки, разводят руки в стороны).

А мы нашу яблоньку будем щипать («щипают» яблоньку).

А потом от яблоньки будем убежать.

В конце песни дети разбегаются, а «яблонька» ловит одного из детей.

**Источник:** *Электронное пособие «Хоровод круглый год».* Издательство детских образовательных программ «Весть – ТДА». Москва, 2010 г.

### **«Платок»**

**Возрастная адресность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 и более.

**Материал и оборудование:** платок.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Все участники игры встают в круг. Водящий с платком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить платок ему на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платок на плечо, игра продолжается.

**Правила:**

Играющие не должны перебегать через круг.

Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Указания к проведению:** Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

**Источник:** <https://allforchildren.ru/games/active1-13.php>

### «Никанориха»

**Возрастная адресность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 6-10

**Материал, оборудование:** прутик, погремушка

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

По считалочке выбираем «Козлика» и «Никанориху». Дети стоят парами, взявшись за руки. «Козлик» быстро идёт между ними, а «Никанориха» - за ним, помахивая прутиком. Дети поют:

Никанориха гусей посла  
Да пустила в огород козла,  
Никанориха ругается,  
А козёл-то улыбается.

После припева все разбегаются, а Никанориха стоит, ругает «Козлика». После того как погремушка не гремит, дети снова встают парами, а тому кто останется без пары, говорят: «Раз, два, три – козлик ты!» Оставшийся ребёнок становится «Козликом», игра продолжается.

**Источник:** *Лялина Л.А., Народные игры в детском саду, Творческий центр, Москва, 2008г.*

### «Волк во рву»

**Возрастная адресованность:** 6-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 15-20 человек

**Материал и оборудование:** мелки для рисования кругов.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Для этой игры потребуются «волки», не более 2-х человек, а все остальные дети назначаются «Зайцами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-метра (ров). «Волки» занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «зайцев» - перепрыгнуть ров и не быть осаленным одним из «волков». Если «зайчика» осалили, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «заяц» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

**Источник:** *Т.И. Осокина, Е.А.Тимофеева. Л.С.Фурмина «Игры и развлечения детей на воздухе» М., «Просвещение» 1981г.*

### «Жмурки»

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 7-10

**Материал и оборудование:** жребий для выбора водящего, ленточка.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играют в «Жмурки» несколько (7-10 человек). С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде глаза (подсматривать в это время нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны. «Жмурка» должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал, пойманный игрок становится водящим.

**Источник:** Т. Г. Кобзева. Г.С.Александрова. И.А. Холодова «Организация деятельности детей на прогулке» - Волгоград: Учитель, 2011г.

### **«Скок–перескок»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек.

**Материал и оборудование:** мелки для рисования кругов или же обручи данного размера.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

На земле начерчен большой круг диаметром 15-20м. Внутри его – маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника. Водящий встает в центре большого круга и говорит: «Перескок!» По этой команде игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается занят тем, кто раньше вступил в него.

**Источник:** Тубельская Г.Н. «Детские праздники в семье».- М.: ТЦ«Сфера», 1999г.

### **«Угадай и догони»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10 человек.

**Материал и оборудование:** ленточка /повязка для завязывания глаз

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие садятся на траву в один ряд. Впереди садится водящий, которому завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку к нему на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он отгадает, то игрок должен хлопнуть водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать. Тогда водящий быстро снимает повязку и догоняет убегающего игрока. Если водящий назвал имя игрока неправильно, к нему подходит другой игрок. Поймав игрока, водящий садится в конец ряда, а пойманный становится водящим.

**Источник:** Тубельская Г.Н. «Детские праздники в семье».-М.,ТЦ «Сфера», 1999г.

### **«Бубенцы»**

**Возрастная адресованность:** 7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** количество участников не ограничено.

**Материал, оборудование:** колокольчик или бубенцы, платок.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

**Правила:** Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

**Источник:** <https://infourok.ru/kartoteka-narodnye-igry-dlya-detej-podgotovitelnoj-k-shkole-gruppy-4981749.html>

### «Фанты»

**Возрастная категория:** 7-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8-10.

**Материал, оборудование:** фанты

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

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. Поле 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 придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи,

рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке и т.д. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

**Правила:** На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанты ведущий не показывает его участникам игры.

#### **«Я знаю пять имен...»**

**Возрастная адресованность:** для детей 5-6 лет

**Предполагаемое количество участников:** 4-15

**Материал, оборудование:** Мяч

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася – раз, Петя – два, Леша – три, Вова – четыре, Дима – пять». Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек: (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)». Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/02/03/kartoteka-dvorovye-igry>

#### **«Палочка-выручалочка»**

**Возрастная адресованность:** 6-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-15 человек

**Материалы, оборудование:** палочка длиной 50-60 см. яркого цвета.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встаёт лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берёт палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдёт, тот за палочкой пойдёт». После этих слов он ставит палочку у стены и идёт искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берёт палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей.

При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берёт палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» - стучит ею по стене, затем бросает её как можно дальше и, пока её ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдёт, тот за палочкой пойдёт!»

#### **Правила**

Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.

Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.

Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.

Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит её на место.

#### **Указания к проведению**

Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы её хорошо было видно в зелёной траве.

#### **Усложнение к игре**

Можно, выручить игрока, которого нашёл водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи...» — и назовёт по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет её, дети вновь прячутся.

**Источник:** *Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Азбука воспитания, 2018 г.*

### **«Жмурки»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 9-13 человек

**Материалы и оборудование:** повязка на глаза.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Выбранному, при помощи считалки, ребенку, завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя.

Разговор с выбранным ребенком:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На мосту.
- Что в руках?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас!

Дети разбегаются по площадке и подают знаки (*голосом*) местонахождения. Например, «я здесь», «найди меня», «дотронься до меня», «я тут» и т. д. «Жмурка» ориентируясь на голос, должен поймать одного из детей. Если «Жмурка» узнал пойманного игрока, тот становится «Жмуркой»

#### **Правила**

Дети должны во время бега следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «Огонь!»

**Источник:** *Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Азбука воспитания, 2018 г.*

### «Гуси-лебеди»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5-15 человек.

**Материалы и оборудование:** мел или скакалка (для обозначения дома-«гусятника»)

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Участники игры выбирают волка и хозяина считалочкой, остальные дети – «гуси-лебеди». На одной стороне зала дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт переключка между хозяином и гусями:

**Хозяин:** Гуси – гуси!

**Гуси:** Га – га – га!

**Хозяин:** Есть хотите?

**Гуси:** Да-да-да!

**Хозяин:** Так летите же домой.

**Гуси:** Серый волк под горой не пускает нас домой.

**Хозяин:** Вы летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (дети бегают по всему залу). Пойманные гуси выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила:** Пока дети все слова не скажут, игра не начинается.

Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Вы летите, как хотите, только крылья берегите!»

**Источник:** *Пензулаева Л.И. Физкультурные занятия в детском саду. - МОЗАИКА-СИНТЕЗ Москва, 2011*

### «Черное и белое»

**Возрастная адресованность:** 5 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10 детей (или вся группа, по выбору воспитателя)

**Материал, оборудование:** Картонный круг, на котором одна сторона белая, а другая черная

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Две команды – «Черные» и «Белые» - стоят в шеренгах лицом друг к другу. «Черные» - мальчики, «белые» - девочки, можно также разделить всю группу детей на две команды, с равным количеством детей. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона белая, а другая – черная. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху – одна команда должна ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за противоположную линию, считающуюся теперь их домиком. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных игроков.

### **Правила/ игровые действия:**

Ведущим в игре выступает сначала воспитатель, затем ведущего выбирают из детей с помощью считалки.

Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (или «Черные!»). Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные участники, за линией не засчитываются.

Усложнение: Можно играть без констатирующих слов, что намного сложнее.

**Источник:** <https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank>

### **«Панас»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8-10 человек.

**Материал, оборудование:** Шарфик, косынка - завязывать глаза

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед началом игры считалкой выбирается водящий «Панас». Остальные играющие становятся в круг. Панасу завязывают косынкой глаза, он стоит в центре круга.

Дети кричат: Панас! Панас! На чем стоишь?

Панас: На камне!

Дети: Что продаешь?

Панас: Квас!

Дети: Лови мух, а не нас!

После этого играющие разбегаются, хлопая в ладоши, а Панас пытается их поймать и с завязанными глазами угадать, кого поймал. Если не угадал, продолжает ловить до тех пор, пока не назовет пойманного. После этого пойманный становится Панасом.

**Правила:**

Дети передвигаются по определенной площадке и стараются не выбегать за ее территорию.

**Упрощение:**

Если дети играют в игру впервые, то роль водящего может взять на себя воспитатель.

Также в эту игру можно играть без завязывания глаз, изменив при этом вопросы Панасу:

Панас! Панас! На чем стоишь?

На доске!

А под доской что?

Груши!

Лови нас за уши!

**Источники:** <https://old.doshkolka.rybakovfond.ru>

### **«Сковорода»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** от 10 человек

**Материал, оборудование:** Не требуется (возможно предметы – заместители: кегли, мячи и т.д.).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Две команды. Игроки одной команды (которые образуют внутренний круг) – это горячая сковорода, встают лицом к игрокам другой команды (это, например, картошка), которые образуют внешний круг. Игроки внешнего и внутреннего круга берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка. Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга - «сажать на сковороду» - своих соседей - картошку.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся».

Когда тянут на сковороду надо упираться ногами, чтобы не попасть туда самому. Если все же попал, то игроков на «сковороде» становится больше.

Среди игроков на «сковороде» можно расположить оладьи – комки снега или мячи, на которые нельзя наступать.

**Источник:** <https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank>

**«Здравствуй дедушка Прокоп!»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 15 детей

**Материал, оборудование:** не требуется

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа считалкой, он встает в центр круга.

**Дети:** Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются)

Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место)

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

**Дедушка Прокоп:** Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

**Дети:** Дождик, дождик поливай, будет славный урожай поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя)

Здравствуй Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).

**Дедушка Прокоп:** Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.

**Дети:** Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

**Дедушка Прокоп:** Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!

Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

**Источники:** <https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank>

### **«Разведчики и часовые»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-15 человек.

**Материал, оборудование:** мяч.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Участники игры делятся на две команды. Одна - «Разведчики», другая – «часовые». Команды располагаются шеренгами на противоположных сторонах площадки. Перед каждой шеренгой проводится черта. Посередине площадки чертят небольшой кружок и кладут в него мяч.

Игроки рассчитываются с правого фланга по порядку номеров.

Смысл игры заключается в том, что «разведчики» должны унести мяч к себе за черту, а «часовые» не дают им это сделать.

Ведущий громко называет номер, например: «Первый!». Игроки из каждой команды, имеющие первый номер, выбегают на середину площадки и останавливаются возле мяча.

«Разведчик» делает различные движения (наклоны, повороты, движения руками, приседания и т.д.) стараясь отвлечь внимание «часового» и в удобный момент схватить мяч, чтобы убежать с ним к себе за линию.

«Часовой» повторяет все движения «разведчика», но внимательно следит за мячом. Через определенное время (минут 5 или 10) подсчитываются «пленные» в каждой команде, и игра проводится еще раз, только теперь игроки меняются ролями. В итоге двух состязаний и определяется победитель.

Если «разведчик» схватит мяч, «часовой» старается осалить «разведчика» или дотронуться рукой до мяча. В этом случае, «разведчик» становится «пленным» и идет за линию, где расположилась команда «часовых». Если же «часовой» не поймает «разведчика» и тот убежит с мячом за черту своей команды, то сам «часовой» становится «пленным» и остается до конца игры в лагере противника.

**Источник:** *Выходи играть во двор: парциальная программа/ Л.Н.Волошина и др., Белгород: издательство БелИРО, 2015г.*

### **«Бояре»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет.

**Предполагаемое количество участников:** 10-20 человек.

**Материал, оборудование:**

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка

оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинается проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

**Источник:** <http://www.karakyli.ru/2014/03/22/boyare-starinnaya-russkaya-narodnaya-igra/>

### «Царь-государь»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 12-20 человек

**Материал, оборудование:** корона (картон)

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

По считалке выбирается «Царь – государь» (*водящий*)

*Я куплю себе дуду и по улице пойду.*

*Громче, дудочка, дуди: мы играем, ты води.*

Дети становятся в круг.

«Царь – государь» стоит за кругом.

Дети идут по кругу, приговаривая:

*Ой, ты, царь – государь,*

*Варена картошка!*

*Не догонишь, не поймаешь,*

*Мы тебе не кошка!*

На последних словах «царь – государь» дотрагивается до двух участников, стоящих рядом. Они разбегаются в разные стороны. Один из них должен занять место в кругу. Он становится ведущим. Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры. Игра повторяется, пока не останется три игрока.

**Источник:** О. Л. Князева, М. Д. Маханева *Приобщение детей к истокам русской народной культуры.* – Санкт-Петербург; «Детство-Пресс», 2008.

### «Птица без гнезда»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 8 -20 человек

**Материал, оборудование:** шапочки для птиц

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга.

Тот, кто в паре стоит первым, т.е. ближе к кругу, - гнездо, второй за ним – птица. В центре круга чертят небольшой кружок – там водящий. Он считает: «Раз...» - игроки, изображающие гнёзда, ставят руки на пояс; «Два...» - игроки – птицы кладут руки на плечи впереди стоящему, то есть птица садится в гнездо; «Три...» - птицы вылетают из гнезда и летают по площадке. По сигналу водящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять своё гнездо, то есть встать за игроком – гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнёзд.

При повторении игры дети меняются ролями.

**Правила игры:** Птицы вылетают только на счёт «Три!». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Источник:**

1. Г. В. Лантева «Развивающие прогулки для детей». – Санкт-Петербург; ТЦ «Сфера», 2010.

2. <https://vanilla.su/igra-ptica-bez-gnezda.html>

**«Тише едешь – дальше будешь!»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 5- 25 человек

**Материал, оборудование:** большие мячи, крупные мягкие модули, скамейки-банкетки (*устанавливаются на поле для усложнения игры*)

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Вначале находят просторную ровную площадку и очерчивают ее двумя линиями. Дистанция, которую предстоит перебежать, зависит от размеров площадки. Желательно, чтобы она была больше 10 метров.

Расстояние между линиями может быть разным: от 2 до 5 метров, в зависимости от размеров площадки или двора.

После того как подготовка территории завершена, с помощью считалки назначают ведущего:

Он становится за линию и поворачивается спиной к полю.

Выбирается водящий, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией. Остальные уходят за полосу на другом конце периметра.

Чтобы водящий не подглядывал, ему надевают повязку на глаза.

По команде: «Начали!» выбранный игрок говорит: «Тише едешь – дальше будешь!».

Чтобы запутать собравшихся, он может произносить эту фразу по-разному: *повторять слова несколько раз, тараторить или намеренно растягивать предложение.*

В то время, когда водящий говорит, остальные дети бегут, стараясь быстрее добраться до противоположного конца площадки.

На слове «Стоп» они обязаны замереть на месте. Если, обернувшись, ведущий заметит движение кого-либо, он исключает «проштрафившегося» из игры или возвращает его за стартовую линию.

Новым ведущим становится победитель или тот, кто позже других игроков добрался до финиша.

*Чтобы усложнить передвижение, на открытой площадке устанавливают предметы, которые мешают детям быстро добежать до назначенного пункта.*

**Источник:** <https://inteltoys.ru/articles/cat4/article683.html>

**«Светофор»**

**Возрастная адресованность:** 5-7 лет

**Предполагаемое количество участников:** неограниченное количество участников.

**Материал, оборудование:** мел или лента.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Для начала нужно выбрать ведущего. На площадке проводят две параллельные линии, которые символизируют дорогу. Ребята выстраиваются в шеренгу с одной стороны дороги. Ведущий становится к ним спиной за второй линией. Он называет любой цвет. А затем поворачивается к ребятам лицом.

Каждый ищет на своей одежде названный ведущим цвет. Если такой цвет находится, то этот участник демонстрирует его всем и смело переходит через дорогу. Затем становится рядом с ведущим. Остальные ребята, у которых такого цвета на одежде нет, тоже стремятся перебежать через «дорогу». Но ведущий должен не пускать и ловить их. Ему могут помогать и те участники, которые стоят на его стороне. Если удалось это сделать, то ребята, которые не сумели преодолеть препятствие, возвращаются на свою часть за первую линию.

Ведущий снова поворачивается к ним спиной и называет другой цвет. Все повторяется сначала.

Игра длится до тех пор, пока все ребята не перейдут на сторону «Светофора» После этого они выбирают нового ведущего-«светофора».

В начале игры следует обсудить правила и договориться о том, какие части туалета можно использовать для поиска цветов. Например, только одежду: платья, шорты и рубашки. Но в некоторых случаях можно искать цвета на бантиках, заколочках, обуви. Также можно использовать цвета глаз, волос, родинки на теле и пр.

**Источники:** <https://bosichkom.com/игры-для-детей/светофор>

### «Классики»

**Возраст детей:** 5-7 лет

**Количество участников:** неограниченное количество игроков.

**Материал, оборудование:** мел, шайба.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат.

**Игровые действия**

Первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;

- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

**Источники:** [https://mirdoshkolyat.ru/mir\\_doshkolyat/kartoteka-dvorovyh-igr-dlja-detej](https://mirdoshkolyat.ru/mir_doshkolyat/kartoteka-dvorovyh-igr-dlja-detej)

### «12 палочек»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 4-10 человек

**Материал, оборудование:** двенадцать палочек размером с карандаш или чуть больше (важно, чтобы их нельзя было спутать с ветками, упавшими с деревьев или со случайными щепками), ровная дощечка шириной 10-20 сантиметров и длиной порядка полуметра; опора под дощечку (это может быть камень или толстая палка).

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Перед началом игры выбирается водящий — он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.

Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий — то водящим становится найденный игрок.

В более сложном варианте водящий должен найти всех игроков и никому не дать «запустить» палочки. Тогда водящий заменяется на последнего найденного. Игроки же, естественно, стараются незаметно для водящего добраться до дощечки и «запустить» палочки, пока их не нашли.

**Источник:** Якуб С. К. *Вспомним забытые игры.* – М., 1990

### «Башмачник»

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-20 человек

**Материал, оборудование:** Скамеечка, стульчик.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. В середину круга садится на скамеечку «башмачник» и делает вид, будто шьет сапоги, напевая:

- Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!

В это время играющие быстро ходят по кругу, произнося слова:

- Примеривай, примеривай!

После этого «башмачник» должен, не вставая со своего места и не передвигая скамейки, протянув руку, поймать кого-нибудь из участников игры. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

**Источник:** *Игры для детей на все времена/Сост. Г.Н.Гришина – М.,2008.*

### **«Горшки»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-20 человек

**Материал, оборудование:** Скамеечка, стульчик.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие разделяются на две команды. Одна команда становится «горшками», встав на колени или присев на корточки, образуют круг. Другая команда – «хозяева». За каждым горшком стоит хозяин горшка, руки у него за спиной.

Один из играющих водящий (покупатель) проходит внутри круга, подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

*Покупатель: почему горшок?*

*Продавец, хозяин горшка: по денежке.*

*Покупатель: а он не с трещиной?*

*Хозяин горшка: проверь.*

*Покупатель (легко ударяет по «горшку» пальцем): крепкий, давай сговор?*

*Хозяин горшка: давай.*

*Хозяин горшка и продавец берутся за руки и ходят вокруг «горшка», остальные участники говорят слова:*

*Чигары, чигары,*

*Собирались гончары,*

*По кусту, по маслу,*

*По лебедю горазду.*

По окончании слов дети хлопают в ладоши, а хозяин горшка и покупатель бегут вокруг круга в противоположные стороны. Кто первый добежит к купленному горшку – тот хозяин, а опоздавший становится водящим.

**Источник:** *Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник / М.А. Ключева. - М.: Форум, Неолит, 2014. - 400 с.*

### **«Шлепанки»**

**Возрастная адресованность:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** Не более 10-15 человек

**Материал, оборудование:** Мяч среднего размера

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. Выбирают водящего. Дети считают до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку.

Водящий выходит в центр круга с мячом, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его – шлёпает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте.

После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала и тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Игру можно усложнить – использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

**Источник:** Кузина Т.Ф., Батурина Г. И. *Занимательная педагогика народов России: советы, игры, обряды.* -2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.

### «Бабушка Лукерья»

**Возрастная категория:** 5-8 лет

**Предполагаемое количество участников:** 10-20

**Материал, оборудование:** маски или шапочки воронов, фартук и платочек для водящего (бабушки Лукерьи), мелкие предметы двух видов (например – горох и фасоль, или шишки и камешки), три ведерка.

**Ход игры (правила, игровые действия, руководство):**

За чертой сидят дети – «вороны». По игровой площадке ходит «Бабушка Лукерья» и ведет разговор с «воронами».

Дети – «вороны»:

*Бабушка Лукерья по огороду ходила,  
Бабушка Лукерья огород сторожила.*

«Бабушка Лукерья»:

*Кыш вороны, кыш вороны, кыш...*

Дети – «вороны»:

*Бабушка устала,  
Села задремала.*

Бабушка Лукерья присаживается в определенном заранее месте, «дремлет».

Вылетают «вороны», бегают по площадке и говорят:

*А вороны тут как тут,  
В огороде все клюют!  
Бабушка проснулась,  
Сладко потянулась,  
Увидела здесь ворон,  
Погнала всех вон!*

«Бабушка Лукерья» выполняет движения в соответствии с текстом стихотворения, по окончанию слов она старается догнать «ворон».

Убегать от водящего, нужно уворачиваясь, соблюдая осторожность. Пойманные «вороны» уходят в сторону от площадки и выполняют «наказание» от «Бабушки Лукерьи» - разбирают по отдельным ведеркам смешанные горох и фасоль. В зимнее время можно использовать более крупные предметы (например – шишки, камешки), чтобы в рукавичках детям было удобно. Или предложить придумать «наказание» самим детям.

**Усложнение:** можно выбрать две бабушки.

**Источник:** [https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/babushka\\_1](https://old.doshkolka.rybakovfond.ru/babushka_1)