

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»

## НАРОДНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА



Подготовила воспитатель:  
Косых Екатерина Витальевна

Цель игр: способствовать развитию ловкости, быстроты движений, меткости. Приучать к сообразительности.

### **У бабушки Маланьи**

Дети идут хороводом, приговаривая:

«У маланьи, у старушки,  
Жили в маленькой избушке  
Семь сыновей,  
Семь дочерей,  
Все без бровей,  
С вот такими вот носами, (показывают жестаами)  
С вот такими бородами,  
Все они сидели,  
Ничего не ели,  
Делали вот так...» (воспроизводят действия, показанные Ведущим)

### **Шатёр**

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

«Мы весёлые ребята.  
Соберемся все в кружок,  
Поиграем и попляшем,  
И помчимся на лужок»

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер»

### **Огородник**

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

«На пенечке я сижу,  
Мелки колышки тешу,  
Огород горожу»

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

### **Катай каравай**

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

Катай каравай,  
«Поворачивай, давай,

К лесу – куролесу,  
В огород залезу,  
Плетень изломаю,  
Гряды ископаю.  
Говори, слепой,-  
Куда головой?»

«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

#### **Аисты и лягушки**

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

«На одной ноге стоишь,  
На болото ты глядишь,  
А мы весело, прыг – скок,  
Догони – ка нас, дружок!»

Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

#### **Селезень**

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

«Селезень утку догонял  
Молодой утку загонял:  
«Ходи, утица, домой,  
Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

#### **Гори ясно**

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети 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 обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх. Игра повторяется.

### **Гори, гори ясно. (2)**

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

«Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!»

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого –либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

### **Ворон**

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. ( он стоит в кругу вместе со всеми).

«Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора, (дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок. (тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах. (ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная»

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон оббегает круг, дотрагивается до чьей –нибудь спины, а сам становится в круг.

С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

### **Ворон (2)**

Выбираются Ворон и Заяц. Остальные дети – зайчата. Они цепляются за Зайца, растягиваясь в длинную цепочку и приговаривают:

Вокруг Ворона идем,

По три зернышка несем.

Кому два, кому одно,

А Ворону – ничего!

Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает:

«-Ворон, Ворон, что ты делаешь?

-Ямку копаю – отвечает Ворон.

- На что тебе ямка?
- Денежки ищу.
- На что тебе денежки?
- Ситчику куплю.
- На что тебе ситчик?
- Мешочек шить.
- Зачем тебе мешочек?
- Камушки класть.
- На что тебе камушки?
- В твоих деток кидать!
- Что тебе мои детки сделали?
- В огород мой прибежали  
Лучик да мачик потаскали!  
А репочку, да мяточку –  
Топотали пяточками!»

Кар-р-р! - кричит ворон и бросается на зайчат, а заяц защищает. Тот зайчонок, которого вытянет ворон из цепочки и становится новым вороном.

### **Краски**

Играющие выбирают хозяина и покупателя– черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

«- Тук, тук!

- Кто пришел?
- Я черт с рогами, с горячими порогами,  
С неба свалился, в горшок провалился!
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.

Если краска есть, хозяин говорит:

Скачи на одной ножке по красной дорожке

Найди красные сапожки.

Поноси, поноси

И назад принеси!»

В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.

### **Родничок**

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

«Разлился родничок,  
Золотой рожок. У -ух!  
Разлился ключевой,

Белый, снеговой. У-ух!

По мхам, по болотам,

По гнилым колодам. У-ух!»

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

### **Грачи летят**

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

«Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – (кричат дети и поднимают руки)

Журавли летят

На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

Летят! Летят! – (кричат дети и поднимают руки)

Поросята летят,

Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю

Надоело нам в хлеву!»

Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

### **Колечко**

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 несу! 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

### **Капуста**

Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и

один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:

«Я на камушке сижу  
Мелки колышки тешу/ 2раза  
Огород свой горожу,  
Чтоб капусту не украли,  
В огород не прибежали  
Волк и лисица,  
Бобр и куница,  
Зайка усатый  
Медведь толстопятый»

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем.

### **Волк и овцы**

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки  
Волк за горою, серый за крутою.  
И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.  
А я волка не боюсь,  
Батошкой оборонюсь,  
Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:

Пасу, пасу до вечера,  
А гнать домой нечего!  
Пришел серый волк  
Моих овечек толк?

А я заснул и духом не чул!»

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (Овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

### **Баба Яга**

По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:

«Бабка Ёжка - костяная ножка,  
С печки упала, ножку сломала  
А потом и говорит:  
-У меня нога болит.  
Пошла она на улицу,  
Раздавила курицу.  
Пошла на базар  
Раздавила самовар.  
Пошла на лужайку  
Испугала зайку»

Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

### **Пчелы**

Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:

«Пчелки яровые  
Крылья золотые  
Что вы сидите?  
В поле не летите?  
Аль вас дождиком сечет,  
Аль вас солнышком печет?  
Летите за горы высокие,  
За леса зеленые.  
На кругленький лужок,  
На лазоревый цветок»

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожужжать в уши.

### **Золотые ворота**

Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

«Идет матушка Весна,  
Отворяй-ка ворота.  
Первый март пришел –  
Всех детей привел.  
А за ним и апрель –  
Отворил окно и дверь.  
А уж как пришел май –  
Сколько хошь теперь гуляй!»

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.



Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

«Ходит матушка Весна  
По полям, лесам одна  
Первый раз прощается,  
Другой раз запрещается  
А на третий раз не пропустим Вас!»

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар, образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

#### **Дятел**

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

«Ходит дятел по пашнице,  
Ищет зернышко пшеницы,  
Не нашел и долбит сук,  
Раздается в лесу стук.  
Тук-тук-тук!»

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

#### **Заря – Заряница**

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

«Заря -Заряница, красная девица,  
По полю ходила, ключи обронила.  
Ключи золотые, ленты голубые.  
Раз, два – не воронь  
А беги, как огонь!»

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

#### **Ерыкалище**

Очерчивается круг. По считалке выбирается Ерыкалище. На него надевают маску страшного чудовища. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и припевают:

«Эко диво, чудо – юдо,  
Морская губа – Ерыкалище!  
Эко диво, чудо – юдо,  
С горынова дуба – хромое поганище!»

Неожиданно игрок, изображающий Ерыкалище, выскакивает из круга, и прыгая, на одной ноге, ловит бегающих вокруг детей. Кого он поймает, того

уводит в плен в круг и отдыхает. Затем его снова дразнят, и Ерыкалище уже вместе с пленным игроком прыгают на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока Ерыкалище с помощниками не переловят всех детей.

### **Дедушка Мазай**

Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

«Здравствуй, дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были – мы не скажем,  
А что делали – покажем!»

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

### **Вор – воробей**

Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остается за кругом. Дети водят хоровод и огородник поет:

«Эй, вор – воробей,  
Не клюй мою конопель,  
Ни мою, ни свою, ни соседову.  
Я за ту коноплю  
Тебе ножку перебью»

Огородник бежит ловить воробья. Дети впускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

«Наш воробьишка  
В сером армячишке  
В чисто поле не идет,  
Коноплю не клюет,  
По двору шныряет,  
Крохи собирает»

Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбираются новые огородник и воробей, и игра повторяется.

### **Сова**

Один из играющих изображает сову, остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» и тут же мыши начинают бегать, скакать. Сова кричит: «День», мыши продолжают двигаться. Затем сова говорит: «Вечер!», тогда мыши начинают ходить вокруг нее и петь:

«Ах, ты, совушка-сова,  
Золотая голова,  
Что ты ночью не спишь,  
Всё на нас глядишь?»

Сова говорит «Ночь». При этом слове мыши мгновенно замирают. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и веселыми гримасами старается рассмешить. Тот, кто засмеется или сделает какое – либо движение, из игры выбывает. Тот, кто не рассмеется остается в игре.

### **Молчанка**

Играющие выбирают ведущего, садятся вокруг него и поют:

«Кони, кони, мои кони,  
Мы сидели на балконе,  
Чаю пили, чашки мыли,  
По – турецки говорили:  
-Чаб – чаляби, чаб – чаляби.

Прилетели журавли  
И сказали нам: «Замри!»  
А кто первый отомрет,  
Тот получит шишку в лоб.

Не смеяться, не болтать,  
А солдатиком стоять!»

Как только спюют последнее слово, все замолкают. Ведущий старается рассмешить каждого из детей – движениями, смешными гримасами. Если кто – то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего выполняют различные действия (поют, читают стих...)

### **Жмурки**

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и поют:

«Иди, кот, на порог,  
Где сметана и творог!  
Повернись пять раз,  
Лови мышек, а не нас!»

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убежать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: «ОГОНЬ!». Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

### **Мельница**

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

«Мели, мели мельница,  
Жерновочки вертятся!  
Мели, мели засыпай  
И в мешочки набивай!»

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные

повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый, он и выигрывает.

### **Льдинка**

Играют зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:

«Капитан, капитан,  
Не бей льдинкой по ногам,  
По кривым сапогам!  
У тебя нос сучком,  
Голова лучком,  
Спина ящичком!»

На это водящий отвечает:

«Скачу по дорожке на одной ножке,  
В старом лапоточке,  
По пенькам, по кочкам,  
По холмам, по горкам.  
Бух! По норкам!»

С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

### **Подкиды**

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

«Оля, Коля, дуб зеленый  
Ландыш белый, заяка серый  
Брось!»

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

### **Чурилки**

Играющие выбирают двоих. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод:

«Трынцы – брынцы бубенцы,  
Позолочены концы.

Кто на бубенцах играет –  
Того жмурка не поймают!»

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка стараться его поймать. Как только жмурка его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

### **Перстень**

Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «паерстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:

«Я по лавочке иду,  
Золот перстень хороню –

В матушкин теремок,  
Под батюшкин замок.  
Вам не отгадать, не отгадать!  
Мне вам не сказать, не сказать!»

Сидящие отвечают:

«Мы давно уже гадали,  
Мы давно перстень искали-  
Все за крепкими замками,  
За дубовыми дверями»

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сеним. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегает лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.

### **Жаворонок**

«В небе жаворонок пел,  
Колокольчиком звенел.  
Порезвился в тишине,  
Спрятал песенку в траве»

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.