

Русские
народные игры
малой подвижности
на развитие внимания, ловкости,
наблюдательности.

Игра « Маша, ты где?»

Все стоят в кругу. В центре два участника, мальчик и девочка с завязанными глазами. Мальчик спрашивает: « Маша, ты где?» Девочка отвечает «Я здесь Паша!» и уходит с этого места. Задача мальчика ориентируясь на голос поймать девочку.

Игра « Чайник с крышечкой».

Во время пения показывают следующие движения: чайничек - показывают ширину чайника, крышечка - ладонь сверху, шишечка - рука сжата в кулачок, дырочка - соединяют большой и указательный палец, пар - указательный палец делает движение вверх и вниз.

(поют): Чайничек с крышечкой,

Крышечка с шишечкой, Шишечка с дырочкой, В дырочку пар идёт, Пар идёт в дырочку, Дырочка в шишечке, Крышечка в чайничке.

Затем песня повторяется, но вместо слова «пар идёт» поют «ля-ля-ля». Постепенно заменяются все строчки и в конце под «ля-ля-ля» показываются только движения

Игра «Жмурки с голосом»

Играющие выбирают водящего. Затем, взявшись за руки кружатся по кругу. Повязанный стоит в середине их круга; когда он постучит своей палкой, все останавливаются. Он протягивает палку наудачу. Тот, кого оно тронет, схватывает конец палки. По требованию водящего он должен до трёх раз подать голос, причём в том же тоне, как повязанный. Каждый старается изменить свой голос, потому и приходится прибегать к троекратному повтору.

Когда повязанный всё-таки угадывает и назовёт игрока, тот сменяет его. Если он три раза ошибается, то продолжает водить.

Игра «Колечко»

Колечко надевают на ленту; потом, связав концы ленточки, становятся в круг и передвигают кольцо по ленточке. Одна из девочек ходит по кругу и отыскивает колечко, спрашивая:

- у кого колечко?

Каждая обманывает её, говоря:

- у меня! - и в это время у неё на глазах стараясь передать кольцо другой.

Водящий хватается «сознавшуюся» за руку - и обнаруживает, что у неё нет кольца.

Между тем колечко показывают ей в другом месте - она спешит туда - его передают дальше ...

Игра «Музыканты»

Каждый игрок выбирает себе какой-нибудь инструмент, а водящий Называется - дирижёром. Дирижер отбивает такт рукою - и все начинают играть: делают движения, требуемые их инструментом.

Дирижёр управляет оркестром - вдруг начинает играть на каком-нибудь инструменте. Музыкант, который играл на этом инструменте, становится дирижером. До тех пор пока дирижёр снова не станет управлять оркестром или не возьмется за другой инструмент.

Игра «Молчанка»

Дети садятся в кружок. Водящий объявляет свои условия: все должны повторять его движения, при этом сохраняя строгое молчание, чтобы он не делал.

Водящий легонько ударяет по колену своего соседа. Сосед делает тоже самое, и по передаче удар снова доходит до водящего. Тот быстро ударяет соседа по обоим коленям. Все друг за другом, делают то же. В конце концов водящий исполняет такие движения, которые вызывают смех и беспорядок.

Игра «Лапти».

Пока играет музыка, дети, стоя в кругу, передают друг другу лапти. На ком музыка остановится, тот должен фант. Фант - скороговорка, пословица, потешка, считалка.

Игра « Башмачник».

Играющие становятся в круг и берутся за руки, а если играющих немного, то держат с соседом за концы свёрнутой носовой платок. В середину круга на скамейку садится Башмачник и делает вид, будто шьёт сапоги, напевая:

Хорошенькие ножки, Хорошенькие ножки, Примерьте сапожки.

Дети, держась за руки и двигаясь по кругу, приговаривают:

Примеривай, примеривай.

После этого сапожник должен, не вставая со своего места, протянуть руку и поймать кого -нибудь из круга. Пойманный и башмачник меняются местами.

Игра «Бегущий ручеёк».

Девочка и мальчик образуют ворота, через которые проходят остальные дети, тоже образуя ворота, дети встают в круг, и игра продолжается по кругу.

Игра «Почта»

Игра начинается с переключки водящего с игроками: - Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города ...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание, отдаёт фант.

Игра заканчивается, как только водящий наберёт 5 фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания.

Игра «Жмурки»

Приступая к игре выбирают водящего. Его ведут к дверям; водырь бьёт в двери и на вопрос:

- Кто там?

Отвечает:

- Слепой козёл.

Козёл слепой, не ходи к нам ногой;

Недовольный козёл снова бьёт в дверь и на вопрос: - кто там?

Отвечает:

- Афанас!

Играющие отвечают:

- Афанас, не бей нас! Афанас, поди на нас!

С последними словами один из играющих ударяет рукою повязанного - и все разбегаются. Повязанный преследует играющих, прислушивается к шагам их, быстро оборачивается, хватая руками; ловкие игроки вывёртываются даже из-под рук его. Но кого он поймает, тот сменяет его

Игра « Кто ударил?»

Дети выбирают водящего. Он стоит спиной к другим игрокам. Кто-нибудь легко ударяет его по плечу, спине или руке. Водящий быстро оборачивается. Иногда он может ещё заметить «следы движения» ударившего. Или старается по выражению лица узнать того, кто ударил. Если угадывает, то ударивший заступает его место; если ошибся, то снова отворачивается.

Игра «Спрячь колечко»

Играющие садятся в кружок, держа руки на коленях ладонями вверх. Один, выбранный по жребию, стоит в середине круга, наблюдая. Другой обходит круг и якобы каждому кладёт в руки колечко, на самом деле оставляя его у кого-то одного. По окончании водящий говорит:

- Колечко, колечко, выйди на крылечко!

Игрок у которого колечко выходит и выполняет фант водящего.

Игра « Море волнуется»

Посреди комнаты ставят два ряда стульев спинками вместе - одним стулом меньше числа играющих. Все садятся, кроме водящего, который исполняет роль моря. А каждый сидящий принимает название какой-нибудь рыбы. Море бежит вокруг, вызывая одну за другой рыб, которые тотчас встают и следуют за морем, подражая всем его движениям. Если море скажет:

- Ветер переменился! - все должны повернуть головы;

При словах:

- Море волнуется! - все качаются.

Если море вызовет всех рыб, все рыбы встают и следуют за морем. Если водящий сядет и скажет:

- Море спокойно! - все проворно садятся.

Тому, кому не достанется места, становится морем.

Море может сесть когда ему вздумается, даже если вызвана всего только одна рыба, тогда водящий принимает название этой рыбы, а морем становится тот, чьё место он занял.

Игра «Стихии»

Водящий бросает платок одному из играющих, называя какую-нибудь стихию.

Например: «Вода!»

Другой, подхватывает платок, называет животное, обитающее в этой стихии.

Например: «Щука!» Назвав, он тут же бросает платок третьему игроку - и так далее.

На «огонь» ничего не отвечают, потому что в этой стихии нет животных.

Иногда условливаются и называют две стихии - например: - «Земля, вода!»


Ответ:

- Слон и дельфин. Когда скажут:

- «Все стихии!» - надо назвать трёх животных, живущих в этих стих

Игра «Менять квартиры»

Дети садятся в кружок, сдвинув стулья как можно ближе; ведущий стоит в середине. Он и за ним остальные кричат: «Квартиры менять!». Все вскакивают; ведущий старается занять место, прочие также ищут места свободные. Кто остался без места - платит фант. Едва заплатит - снова кричат «Квартиры менять!»



Игры
на упражнение детей в беге
(врассыпную,
в одном направлении,
челночный бег).

Игра «Летят, летят».

(Если названный предмет летает, нужно поднять руки со словами: «Летят, летят!»)
Грачи летят, на всю Русь кричат: « Угу, угу, не догнать нас никому!» - Летят, летят!

Пчёлы летят, бунчат, гудят:

« ЖУ-ЖУ-ЖУ! Медову несём росу»!

Поросята летят, полосаты кричат:

« Хрю-хрю-хрю-хрю! Надоело нам в хлеву»!

Синицы летят, на всю Русь кричат: «Цвирь-цвирь-цвирь-цвирь, мы несём весну»!

Воробьи летят, на всю Русь кричат:

« Чивить-чивить, мы хотим воды попить»!

Медведи летят, во всё горло кричат: « Ры-ры, ры-ры, не пустим в боры»!

Комары летят, звенят, пищат:

« Зу-зу-зу-зу, наточили косу»!

Игра « Горшки».

Дети в кругу по двое: «горшок» и продавец. В центре - покупатель. Покупатель подходит к продавцу и начинает торг.

- Почём горшок?

- По денежке.

- А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по горшку пальцем и говорит: - Крепкий, беру.

Хозяин и покупатель бегут в разные стороны вокруг горшков. Кот первый прибежит к купленному горшку, тот становится хозяином. Опоздавший покупатель.

Игра «Золотые ворота».

Участвуют 4-5 человек. Все встают в круг с поднятыми руками (изображая ворота). Все остальные бегают змейкой через «ворота».

Игра «Воевода».

Все в кругу. За кругом бежит воевода с мячом« яблоком», все говорят слова:

Катилось яблочко Вдоль огорода, Кто его поднял, Тот воевода.

(Кладёт мяч между двумя игроками, около которых остановился).

Воевода, воевода, выходи из огорода!

Раз, два, не воронь, беги, как огонь!

(Два игрока разбегаются в разные стороны, и стараются занять одно место, так как второе занял воевода.)

Игра «Летят, летят».

(Если названный предмет летает, нужно поднять руки со словами: « Летят, летят!»)

Грачи летят, на всю Русь кричат: « Угу, угу, не догнать нас никому!» - Летят, летят!

Пчёлы летят, бунчат, гудят:

« ЖУ-ЖУ-ЖУ! Медову несём росу»!

Поросята летят, полосаты кричат:

« Хрю-хрю-хрю-хрю! Надоело нам в хлеву»!

Синицы летят, на всю Русь кричат:

« Цвирь- цвирь- цвирь- цвирь, мы несём весну»!

Воробьи летят, на всю Русь кричат:

« Чивить-чивить, мы хотим воды попить»!

Медведи летят, во всё горло кричат: «Ры-ры, ры-ры, не пустим в боры»! Комары летят, звенят, пищат:

« Зу-зу-зу-зу, наточили косу»!

- Щипу, щипу по ягоду,

- По чёрную смородинку:

- Батюшке вставчик,
- Матушке в рукавчик,
- Серому волку -
- Травки на лопату.
- Дай Бог умыться,
- Дай Бог убраться,
- Дай Бог бежать!

С последним словом дети встают и убегают. Обиженный волк догоняет детей.

Пойманный играет волка.

Игра « Пирожок»

Играющие выбирают из своей среды покупателя, а остальные становятся в ряд, держась один за другого, как в игре «Волк и овцы». Передний называется булошником, прочие составляют печь, а последний объявляется пирожком.

Покупатель подходит к булошнику И спрашивает: - Где мой пирожок?

Булошник отвечает: - За печкой лежит!

Покупатель бежит туда с правой стороны, а пирожок, крича: «И бежит, и бежит», - торопится стать перед булошником. Если ему это удастся, он делается булошником, задний пирожком, а покупатель снова должен покупать. Но если покупатель поймаёт пирожок, то он делается булошником, а пирожок покупателем. Итак беспрестанно переходят от одного к другому.

Игра « Утка и селезень»

Играющие становятся в круг, в середине - Утка, за кругом - Селезень, который как в игре « Кошки и мышки», ловит Утку.

Стоящие в кругу поют или проговаривают:

Селезень ловит утку, Молодой ловит серую.

Поди, утица, домой, У тебя семеро детей, Восьмой - селезень.

Игра« Огородник»

Каждый из играющих называет себя каким -нибудь овощем. Дети становятся в круг. Один - Огородник - выходит в середину круга и стучит палкой по земле. Его спрашивают:

- Кто там?

- Огородник.

- Зачем пришёл?

- За репой.

После этого все хором приговаривают:

Сверху репа зелена, Посередине толста. К концу востра,

Прячет хвост под себя. Кто к ней не подойдёт, Всяк за вихор возьмёт.

Огородник должен назвать, кто из ребят Репа. Если угадает, то Репа от него убегает.

2 вариант.

В середине большого обруча стоит пенёк, рядом с ним складывают репу - при этом поют: На пенёчке я сажу,

Мелки колышки тещу.

Огород горожу, Белу репоньку сажу.

По команде одного из ребят все стараются быстро забежать в огород и унести репу. Ребёнок до которого дотронулся Огородник, выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех вынесет репы.

Игра« Капуста»

Рисуется круг - огород. На середину его играющие складывают свои шапки, пояса, платки, означающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один из ребят выбирается Хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, изображая движениями воображаемую работу, поет:

Я на камешке сижу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки тешу, Огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли, В огород не прибежали

Волк и лисица,
Бобер и куница, Заяц усатый,
Медведь толстопятый.

Дети стараются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин запянтает, тот выбывает из игры.

Игра « Мышка, или четыре угла»

Если играют в комнате, игроков должно быть нечётное число: трое или пятеро.

При трёх игроках двое становятся по углам, а третий подходит к ним поочерёдно и говорит:

«Машка, мышка, продай уголок!» При ответе:

« Непродам!» Он обращается к другой.

Когда же мышка намерена продать свой уголок, то отвечает: « Отойди подальше и отвернись!»

И в это время перемигнувшись с соседкою, проворно меняется местами с ней. Покупатель при первом шорохе оборачивается и летит к тому или иному углу. Мышка, оставшаяся без угла, идёт покупать уголок.

Когда игроков пятеро, то прибавляется условие, чтобы каждая мышка при переменах перебивалась во всех углах независимо от порядка.

Когда играют во дворе, играющих может быть гораздо более и, они занимают места у забора, у дерева, кустарни

Игра « Горелки 2»

Взявшись парами, все становятся друг за другом. Впереди стоит тот, кто должен гореть, а позади него - две пары. Горящий бежит вперёд; за ним, на несколько шагов отставая, - те обе пары, каждая держась за руки. Неожиданно горящий оборачивается и хочет схватить кого -нибудь; пара разрознивается, бежит в сторону; он не даёт им соединиться, бегают за ними по очереди. Если им всё же удаётся соединиться, схватиться за руки, то они вновь заставляют его гореть. Если же он поймает одного из них, то тот играет «горю!», а этот становится на его место.

Игра « Кружево»

Одна девочка представляет челнок, а один мужчина - ткача. Прочие становятся поочерёдно в один ряд или кружок, и , взявшись за руки, приподымают руки так, чтобы каждая пара составляла свод, под которым челнок должен пробежать.

Челнок должен сновать, т.е. вбегать под один свод, а выбегать под следующим и т.д. Ткач преследует челнока в том же порядке. Когда они сбиваются, свод опускается и удерживает того, который ошибся. Если ошибся ткач, то мальчик того свода заступает место его; если ошибся челнок, то его место занимает девочка.

Игра « Волк и овцы»

Считалкой выбирают волка и пастуха; другие дети овцы.

Овцы становятся в ряд за пастухом: первая держится за пояс пастуха, вторая-за пояс первой овцы, и Т.Д.

Волк нападает на стадо, стараясь схватить последнюю овцу. Но пастух бросается ему навстречу - то вправо, то влево, а овцы, следуя его движениям, проворно отбегают в противоположную сторону.

Овца имеет ещё одно средство спасения: увернувшись от волка, добежать до пастуха и стать перед ним; тогда она делается пастухом, а волка переизбирают.

Игра « Горелки»

Играющих должно быть нечётным числом. Считалкой выбирается горельщик. Играющие становятся парами друг за другом. Горельщик становится впереди, в нескольких шагах от первой пары, спиной к ним. Как только он занял своё место, ему не разрешается оглядываться и смотреть по сторонам. Игра начинается с того, что все дружно поют песню горельщику:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо Птички летят, Колокольчики звенят!

При словах «птички летят, колокольчики звенят» горельщик должен смотреть на небо. Как только кончилась песенка, последняя пара разъединяет руки и бросается бежать вперёд, один справа, другой слева от игроков. Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо горельщика, снова взяться за руки впереди или сбоку от него. Если бегунам удалось опять схватиться за руки, они становятся первой парой.

Горельщик должен постараться поймать кого -нибудь из бегущих, для этого ему надо не только ловить, но и мешать им сближаться, чтобы они не могли подать друг другу руки. Горельщику достаточно запятнать. Если ему это удаётся, он образует с пойманным новую пару, и они становятся впереди других пар. А не пойманный остаётся без пары и должен «гореть». Если он не поймал никого, он снова занимает своё место.

