

*Картоотека
народных подвижных игр
по нравственно – патриотическому
воспитанию
для детей среднего дошкольного возраста.*



Воспитатель МАДОУ №6

Манькова Е.В.

Русские народные игры для детей

Мир детства не может быть без игры. Игра в жизни ребёнка – это минуты радости, забавы, соревнования, она ведёт ребёнка по жизни. Детские игры многообразны, это игры с игрушками, игры с движениями, игры-соревнования, игры с мячом и другим спортивным инвентарём. В дошкольном возрасте дети играют постоянно - это их естественная потребность, это способ познания окружающего.

Весёлые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, салочек, ловишек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как сказки и песни. И мы, и наши дети любят играть в русские народные подвижные. Русские народные подвижные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли и до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, соблюдая национальные традиции.

Русские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

В народных играх много юмора, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными моментами, любимыми детьми считалками и зазывалками. Считалок и зазывалок дети знают множество.

Вот одна из таких зазывалок:

**Приглашаю детвору
На весёлую игру,
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.**

Карточка народных игр для средней группы

Игра «Пустое место»

В «Пустое место» играют дети всех возрастов (самостоятельно, от 6 до 40 человек).

Описание. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила: Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.

Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим.

Игра «У медведя во бору»

Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

Медведь не спит

И на нас рычит!

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко), Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится "медведем".

Игра: «Зайка беленький сидит и ушами шевелит...»

Цель:- развивать у детей умение согласовывать движения со словами,

-бегать, подпрыгивать на двух ногах;

-игра способствует развитию речи.

Зайка беленький сидит,

Он ушами шевелит,

Вот так, вот так

Он ушами шевелит

(Малыши поднимают руки к голове и шевелят ими как ушами.)

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,

Надо лапочки погреть.

(Дети на последних словах встают, начинают тереть и хлопать в ладошки, и по плечам, как будто греются.)

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать, .

Скок, скок, скок, скок,

Надо зайке поскакать.

(На последних словах игроки начинают прыгать на одном месте.)

Кто-то зайку испугал,

Зайка прыг... и убежал.

(Воспитатель хлопает в ладошки и ребята разбегаются) .

Игра «Третий лишний»

Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймают (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убежать;
- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.

Правило: Убегающему от преследования нельзя мешать.

Игра: «Угадай чей голосок»

Цель: Развитие слухового внимания

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят:

**Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
И как скажем скок - скок - скок! -
Угадай чей голосок?**

Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию воспитателя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

Игра «Золотые ворота»

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности.

Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.

Описание. Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за Руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускают поднятые руки, и Последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй - запрещается, а на третий раз - не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

1. Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.
2. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.
3. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

Игра "Ехал Грека"

По считалочке (например: стакан, лимон, Выйди вон) выбираем водящего он вместе со всеми становится вокруг стула или небольшого стола и начинает говорить

скороговорку: " Ехал Грека через реку видит Грека в реке рак сунул Грека руку в реку рак за руку Греку цап". В ритме скороговорки все бьют одной рукой по столу в конце водящий должен ударить кого-нибудь по руке. В эту игру можно играть и вдвоем. В процессе игры дети развивают двигательную активность, ловкость, внимание и речь.

Игра «Мыши и кот»

Цель: Развивать внимание, образные движения.

Ход игры: Дети сидят на скамейках или на стульчиках. Это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты или площадки сидит кот, роль которого исполняет педагог. Кот засыпает (а мыши разбегаются по всей комнате). Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот еще раз проходит по комнате, затем возвращается на своё место и засыпает.

Указания к проведению. Мыши могут выбежать из норок только тогда, когда кот закроет глаза и заснет, а возвращаться в норки, когда кот проснётся и замяукает. Педагог следит, чтобы все мыши выбежали и разбегались как можно дальше от норок. Норками, кроме стульев, могут служить дуги для подлезания, и тогда дети-мышки выползают из своих норок.

Игра «Зайка»

Цель: Развивать ритмический слух, внимание, импровизацию по тексту песни.

Ход игры: Дети вместе с педагогом становятся в круг. Педагог поет песенку и показывает детям движения.

1. Зайка топни ножкой, серенький топни ножкой.

Вот так этак, топни ножкой! (2 раза) (дети топают ножкой руки на поясе)

2. Зайка, бей в ладоши, серенький, бей в ладоши!

Вот так этак, бей в ладоши! (2 раза) (дети хлопают в ладоши).

3. Зайка, повернись, серенький, повернись,

Вот так этак повернись (2 раза) (повороты в стороны, руки на поясе)

4. Зайка попляши, серенький попляши!

Вот так этак попляши (2 раза) (дети подпрыгивают на двух ногах кто как может)

5. Зайка поклонись, серенький поклонись.

Вот так этак поклонись (2 раза) (дети кланяются, разводя руки в стороны).

Указания. Количество куплетов песенки можно сокращать, особенно на первых порах. Вначале можно взять только 1, 2 и 4 куплеты.

При повторении можно исполнять все куплеты. Кроме того, когда малыши будут хорошо знать содержание песенки, можно выбрать ребенка-зайку, который становится в середину круга и выполняет все движения по тексту песни. На роль зайки выбирают более смелого и активного малыша, который не будет смущаться выполняя движения.

При следующем водящем можно добавить еще один куплет:

Заинька выбирай, серенький выбирай!
Вот так этак, выбирай (2 раза)

Игра «Мороз Красный Нос»

Цель: развитие умения выполнять характерные движения; упражнять детей в беге. Воспитатель стоит напротив детей на расстоянии 5 метров и произносит слова:
Я – Мороз Красный Нос. Бородою весь зарос.
Я ищу в лесу зверей. Выходите поскорей!
Выходите, зайчики! Девочки и мальчики!
(Дети идут навстречу воспитателю.)
- Заморожу! Заморожу!
Воспитатель пытается поймать ребят – «зайчат». Дети разбегаются.

Игра «Хоровод»

Цель: учить детей водить хоровод; упражнять в приседании. Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу.
Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов
Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!
До того мы закружились, что на землю повалились. Бух!
При произнесении последней фразы выполняют приседания.

Игра «Зайцы и волк»

Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.
Ход игры: Дети – «зайцы» прячутся за кустами и деревьями. В стороне, за кустом, находится «волк». «Зайцы» выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идёт!» - «зайцы» убегают и прячутся за кусты, деревья. «Волк» пытается их догнать. В игре можно использовать стихотворный текст:
Зайки скачут: скок, скок, скок –
На зелёный на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают,
Не идёт ли волк?

Игра «Кружок»

Цель: Выполнять движения в соответствии с текстом, не путаться с нарастанием темпа.
Ход игры: Встаем в круг, держась за руки. Ведущий предлагает повторить за ним движения:
Мы сперва пойдём направо
А затем пойдём налево
А потом в кружок сойдемся

И присядем на немножко
А теперь назад вернемся
И на месте покружимся
И похлопаем в ладоши.
А теперь в кружок все вместе.
(Повтор игры несколько раз, но в ускоряющемся темпе)

Игра «Ручеек»

Выбирается водящий, остальные делятся на пары, и сцепляют руки. Пары встают дуг за другом, поднимая руки вверх. Водящий входит в образованный коридор и двигается в перед. Он берет понравившегося ему человека за руку. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх. Освободившийся игрок – новый водящий.

Игра "Метелица"

Цель: Доставить радость детям веселой игрой

Ход игры: Играющие встают в круг и, не сходя с места, начинают кружиться, напевая:

Метелица, метелица,

Снег по полю стелется!

Кто кружится, вертится-

Тот заметелится!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять, не шевелясь. Кто упадет, или не сможет вовремя остановиться, тот из игры выходит. Остальные опять поют песню и кружатся. Остается в круге самый выносливый. Он и выигрывает.

Игра "Краски".

Выбираются "хозяин" и два "покупателя". Все остальные-"краски". Каждая"краска" придумывает себе цвет и тихонько называет его "хозяину". Когда все цветы названы, он приглашает одного из "покупателей". Тот 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, поноси да назад принеси)

Если покупатель угадал цвет, то забирает краску себе.

Идет второй покупатель разговор с хозяином повторяется так покупатели подходят по очереди, разбирая краски. Выигрывает тот, кто набрал больше красок.

Эта игра так же развивает речь ребенка, внимание, память и закрепляет знание цветов. Вот пример русских словесных народных игр для развития ребенка.

Русская игра «Кегли»

Ставят на одной черте в один ряд несколько кеглей, только на ровном месте и даже на лугу; средний кегль, самый высокий, носит название короля, прочие — хлапов (слуг). С двух противоположных сторон становятся игроки на условленном расстоянии, называемом чертой игроков. Начинаящий сбивать берет в руку шар, метит им в кегли и старается бросить так, чтобы не катанием по земле, но ударом попасть и сбить кегли. Если короля выбьют за черту, противоположную игроку, то считают, что игрок получил сто очков, а за прочие сбитые кегли — по десять очков.