Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение

детский сад «Чебурашка» п.Манзя

**Методическая копилка подвижных игр**

**"Забытые старые русские игры"**

Автор – составитель: И. И. Безруких,

воспитатель

2017 г

*через детей последующих поколений   
детские игры снова повторяются, снова  
оживляются в памяти живущих поколений и снова молодеют…* Е.А. Покровский.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Веселые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, жмурок, догонялок, салочек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу.  Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке.  Эти**детские подвижные игры на улице доставят** нам много веселых минут. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов – от дошкольников до старшеклассников.  Дети очень любят подвижные игры. Это игры для любого времени года. Они простые в подготовке и в проведении. В каждой игре подробно описаны правила и указаны, какие качества развивает эта игра. Хочу предложить некоторые подвижные игры, которые применяю в своей работе.

**Название игры: Бездомный заяц**

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

Инвентарь: обручи по количеству детей.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | Выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные «зайцы» стоят в обручах – «домиках». «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убегать. Когда «охотник» поймал «зайца», он сам становится им, а «заяц» - «охотником». | 1.Заяц может бежать в любую сторону. |  |

**Название игры: Пустое место.**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.

Инвентарь: обруч, жетоны, мел

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
| http://www.karakyli.ru/wp-content/uploads/2014/09/bezdomniy-zayac-igra-v-pomeshenii.jpg | Дети держатся за обруч правой рукой, и двигаются по часовой стрелке, а ведущий идет в противоположную сторону со словами:  *Вокруг домика хожу*  *И в окошечко глажу,*  *К одному я подойду*  *И тихонько постучу:*  *«Тук-тук-тук».*  Все дети останавливаются. Игрок, возле которого остановился ведущий, спрашивает: «Кто пришел?» ведущий называет имя ребенка и продолжает:  *Ты стоишь ко мне спиной,*  *Побежим-ка мы с тобой.*  *Кто из нас молодой*  *Прибежит быстрей домой?*  Ведущий и ребенок бегут в противоположные стороны  Выигрывает тот, кто первым займет пустое место у круга. | 1. Ведущий и ребенок бегут в противоположные стороны  2.Они убегают сразу же после слов: «Прибежит быстрей домой» | Водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место. |

**Название игры: Хитрая лиса**

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Инвентарь: мел

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
| http://davaiknam.ru/texts/1199/1198987/1198987_html_4e484abd.jpg  http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/pic/000111.jpg | Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не  выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору. | 1.Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»  2.Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.  3.Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным. | Можно выбрать 2-4 лисы, и бегать по площадке разными видами бега. |

**Название игры: Караси и щука.**

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Инвентарь: мел, жетоны

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
| http://www.maam.ru/upload/blogs/1b3133c6e19269b43e5815cbf5f8cd19.jpg.jpg | По сигналу "караси" перебегают на другую сторону. "Щука" ловит их. Пойманные "караси" (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть.  Теперь "караси" должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). "Щука" стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных "карасей" будет восемь-девять, они образуют корзины - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. "Щука" занимает место перед корзиной и ловит "карасей".  Когда пойманных "карасей" станет больше, чем непойманных, играющие образуют верши - коридор из пойманных карасей, через который пробегают непойманные. "Щука", Находящаяся у выхода из верши, ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и поручают роль новой "щуки". | 1.Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Все "караси" обязаны при перебежке пройти сеть, корзину и верши. 3. Стоящие не имеют права задерживать их. 4. Игроки, образующие корзину, могут поймать "щуку", если им удастся закинуть сплетенные руки за спину "щуки" и загнать её в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все "караси" отпускаются, и выбирается новая "щука". | Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем нибудь з играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой. |

**Название игры: Сделай фигуру.**

Цель: учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную прозу.

Инвентарь: мел, жетоны.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
| детские подвижные игры в помещении | По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными. | Все дети принимают обычное положение, а водящий называет тех, кто наиболее правильно выполнил задание. | Можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех кто каждый раз придумывает новые фигуры. |

**Название игры: Ловишка**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Инвентарь: мел, жетон.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | Он становится в центре. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается их поймать. Пойманный становится ловишкой. В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий. | 1.Ловишка должен брать только ленту не задерживая играющих.  2.Играющий лишивший ленты, отходит в сторону. |  |

**Название игры: Горелки**

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

Инвентарь: Жетоны, мел.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | | Правила игры | | Варианты игры |
|  | Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:   |  | | --- | | ***Гори, гори ясно Чтобы не погасло. Стой подоле, Гляди на поле: Ходят грачи, Да едят калачи. Птички летят, Колокольчики звенят!*** |   Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:   |  | | --- | | ***Раз, два, не воронь. Беги, как огонь!*** |   Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».  Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:   |  | | --- | | ***Огарушек, огарушек\*, Плохо стоишь — Стань на черный камушек!  Совсем сгоришь!*** |   Но если водящему удается поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.  Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все  Пары. | 1. Водящий не должен поворачиваться назад.  2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»  3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!» | |  | |

**Название игры: Кот и мыши**

Цель: Приучать детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Инвентарь: скамейка или стульчик,

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | Дети сидят на скамейках или стульчиках. Это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты или площадки сидит кот, роль которого исполняет воспитатель. Кот засыпает (закрывает глаза), 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 свое место и засыпает. | 1.Мыши могут выбегать из норки, когда кошка заснет.  2.Возвращаться в норки могут лишь после того. как кошка проснется и замяукает. | Игра «Кот и мышь». Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. |

**Название игры: Охотники и зайцы**

Цель: Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость , скорость и ориентирования в пространстве.

Инвентарь: Мяч, мелок.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | На одной стороне – «охотник», на другой в нарисованных кругах по 2-3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе. Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову «охотник», «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого попал «охотник», считается подстреленным, и «охотник» уводит его к себе. | Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил. | общее число зайцев уменьшается, а вместо кружочков «домиками» для «зайцев» служат дети, по 3—4 взявшиеся за руки.Они открывают «двери» (поднимают руки) перед «бездомным зайцем», пуская его в дом, и закрывают перед «охотником». Одновременно через другие «двери» домик покидает заяц, находившийся в нем. В остальном игра идет по тем же правилам. |

**Название игры: У медведя во бору**

Цель: учить ориентироваться в пространстве; развивать внимание.

Инвентарь:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2—3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце  обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем (можно выбрать считалкой). Остальные играющие — дети, они находятся дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирают грибы, ягоды, т. е. имитируют соответствующие движения и говорят***:****« У медведя во бору,*  *грибы, ягоды беру, А медведь сидит и на нас рычит».*  Медведь с рычанием встает, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного он отводит к себе. Игра  возобновляется. | 1.Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.  2. Дети в зависимости то поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом |  |

**Название игры: Удочка**

Цель: учить правильно, подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Инвентарь: верёвка длиной 3-4 м, на конце которой привязан мешочек, наполненный горохом или песком, обычная скакалка.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Графическое изображение | Содержание игры | Правила игры | Варианты игры |
|  | Водящий вращает верёвку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка и подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кого заденет мешочек или верёвка, становится в середину и начинает вращать верёвку, а бывший водящий идёт на его место в круг.  Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними. | 1. Игрок считается пойманным в том случает, если верёвка коснулась его ноги не выше голеностопа. 2. Игрокам во время прыжков не разрешается приближаться к водящему. 3. Тот игрок, которого задела верёвка, выбывает из игры. | Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на первый-второй и соответственно составляют команды. Водящий (как и в варианте 1) - один и тот же. Игрок, которого задела верёвка, поднимает руку вверх: он приносит своей команде штрафное очко. После каждой ошибки громко объявляется счёт.  Победу в игре одерживает команда, после 2-4 мин игры получившая меньше штрафных очков. |