

## РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

«Русские народные подвижные игры: дидактический материал для педагогов и родителей детей старшего дошкольного возраста», автор – воспитатель МАДОУ детский сад № 49 станицы Анастасиевской МО Славянский район  
**Залого Ольга Владимировна**

Работа Залого О.В. посвящена проблеме внедрения народных игр в жизнь дошкольника, формирования знаний и свободного владения обширным игровым репертуаром, а также методике педагогического руководства. Направление, несомненно, представляет собой важную современную проблему, так как в ее основе лежит развитие физических качеств дошкольников посредством народных подвижных игр. Решение проблемы требует методического рассмотрения, разработки новых средств и отбора содержания.

Актуальность данных методических рекомендаций обоснована тем, что приобщение к народным традициям особенно значимо в дошкольные годы, поскольку духовно обогащает ребенка, воспитывает гордость за свой народ, поддерживает интерес к его истории и культуре, помогает узнать свои истоки. Являясь важным средством физического воспитания, подвижная игра одновременно оказывает оздоровительное воздействие на организм ребенка.

В соответствии с требованиями ФГОС образовательные задачи должны решаться в процессе совместной деятельности ребенка с взрослым в ходе режимных моментов и непосредственно образовательной деятельности, осуществляемой в процессе организации детских видов деятельности. Поэтому необходима разработка перспективного комплексно-тематического планирования, направленного на ознакомление с народными подвижными играми. В нем должна прослеживаться взаимосвязь работы узких специалистов и воспитателей.

Рецензируемый материал представляет собой методические рекомендации с комплексом подвижных игр и упражнений, разработанных к программе по развитию двигательной активности дошкольников посредством народных подвижных игр, созданной с целью приобщения детей к истокам культуры.

Автор описывает методику проведения русских народных подвижных игр, которую апробировала посредством внедрения непосредственно в свою профессиональную деятельность. В методических рекомендациях автору удалось продемонстрировать возможность создания и адаптации специально разработанной методики по развитию двигательной активности дошкольников посредством народных подвижных игр.

Работа имеет логически выстроенную структуру. В ней четко сформулированы цель, задачи и содержание работы по указанному направлению, учтены психолого-педагогические особенности детей дошкольного возраста реализован национально-региональный компонент образования.

Практическая значимость разработки заключается в том, что подобранный комплекс народных подвижных игр, включенный в программу детского сада № 49, может быть использован воспитателями, педагогами по физической культуре, родителями при организации работы с дошкольниками. В приложении представлен обширный перечень подвижных народных игр.

Методическая разработка Залого О.В. соответствует современным требованиям требованиям ФГОС ДО актуальна, содержательна и может быть рекомендована к использованию педагогами в дошкольных образовательных учреждениях.

«06» февраля 2022 г.

Кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры профессиональной педагогики,  
психологии и физической культуры  
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
университет» в г. Славянске-на-Кубани

Р.А. Лахин



*Залого О.В.*  
Залого О.В. / Залого О.В.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 49 станицы Анастасиевской  
Муниципального образования Славянский район

Методическая разработка

**Русские народные подвижные игры: дидактический материал для педагогов и родителей детей старшего дошкольного возраста.**

Автор – составитель:

воспитатель МАДОУ № 49

Залого Ольга Владимировна

2022 г.

## Содержание

Пояснительная записка	3
Основная часть	4
Заключение	10
Список используемой литературы	11
Приложение	12

## Пояснительная записка

В задачи детского сада входит воспитание гармонично развитой личности, помочь ребенку проявить свою индивидуальность. А игра максимально поможет справиться с этой задачей.

Так как игра — это основной вид деятельности дошкольника, то в ней ребёнок может выразить не только свои впечатления, переживания, физические навыки, но и учиться взаимодействовать с людьми разных национальностей.

Русский народ имеет свой колорит обычаев, оригинальность самовыражения, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. Существует мудрое народное высказывание «Если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и во что играют ваши дети». Народные игры являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания дошкольников. Представляют собой основу начального этапа формирования гармонично развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Сегодня мы чаще обращаемся к опыту наших предков, к истокам народного образования и воспитания, поскольку именно там находим ответы на многие трудные вопросы сегодняшнего дня. Предпочтение в процессе поиска новых средств, факторов и методов организации воспитания отдаётся тем из них, которые интегральны, многофункциональны по своему характеру, способствуют самореализации. Самовыражению личности, интересны детям, органически вписываются в современные учебно-воспитательные системы.

Актуальность разработки заключается в том, что играя в народные подвижные игры дети и родители узнают об особенностях культуры русского народа. Основной задачей внедрения народных игр в жизнь дошкольника является глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

Для правильного использования народных игр в образовательном процессе нужно чётко представлять цели этого вида деятельности:

1. Расширение культурных границ.
2. Активизация мыслительной деятельности ребёнка.
3. Развитие памяти, речи, воображения.
4. Воспитание бережного отношения к культурному наследию своего народа.

Для реализации этого теоретического базиса необходимо выполнение следующих методических задач:

- пробуждение интереса детей к народной культуре различных этносов, истории своего народа, традициям;
- развитие познавательных способностей детей при помощи фольклорных произведений (закличек, сказок, считалок и пр.);
- развитие чувств эстетического характера при помощи различных художественных образов;
- воспитание чувства партнёрства в совместной деятельности.

Реализовать поставленные задачи помогает соблюдение следующих принципов введения игр в процесс воспитания и обучения:

1. Наглядность в достаточном объёме. Необходимо помнить, что лучше всего дети воспринимают информацию зрительно.
2. Демонстрация должна быть последовательной, нужно также предусмотреть возможность вариативного сочетания её элементов. То есть, например, сначала дети учатся выбирать ведущего с помощью считалочек, а потом это становится неотъемлемой частью начала большинства игр.
3. Обязательно включение детей в анализ наблюдений за теми или иными объектами игры (например, пересказ действий ведущего в игре «Дятел»).
4. Необходимость соблюдения культуры показа и оформления наглядности (аккуратность, подходящий размер и т. д.).

Народные игры действительно забыты народом и наши дети, к сожалению, не знают быт наших предков, очень хотелось бы, чтобы родители взяли себе на заметку, какое важное значение имеет игра в жизни ребенка.

#### Основная часть

Нормы и правила воспитания, выработанные народной педагогикой, проверены временем. В них сосредоточено веками формировавшаяся народная мудрость. Вобравшая в себя общечеловеческие ценности. Одним из таких средств воспитания является игра. Она уникальный феномен общечеловеческой культуры, поскольку у каждого века, у каждой эпохи, у любого поколения есть свои любимые игры. В практике широко используются игры ролевые, дидактические, строительные, подвижные, игры с пением и другие. Но среди всего многообразия игр следует выделить особо - подвижные игры, в которых все играющие обязательно вовлекаются в активные двигательные действия. Эти действия обусловлены сюжетом и правилами игры и направлены на

достижения определённой условной цели, поставленной перед детьми взрослыми или самими играющими.

Русские народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Русская народная подвижная игра выполняет различные функции:

*развивающую, познавательную, развлекательную*, служит средством приобщения детей к народной культуре.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

### **Виды русских народных подвижных игр**

Русские народные игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками.

Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других. После тяжелого трудового дня взрослые с удовольствием принимали участие в играх детей, обучая их, как надо развлекаться и отдыхать.

Народная игра как воспитательное средство заключается в том что оно позволяет взрослому ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, этики, человеческих отношений.

Народные игры помогают дошкольникам сделать первые шаги в овладении грамотно развивать математические способности, художественное дарование в разных направлениях. Единая цель и одноплановость действия создает классическую простоту народной игры. Игровой зачин («считалка», «жеребьевка»). Начинается с определения водящего или деления играющих на две группы.

Игры-забавы - в этих играх необходимо проявлять смекалку и находчивость, быстроту и хорошую координацию. К этим играм относятся: «Земля- вода- небо», «Бабки», «Городки», «Горелки», «Двенадцать палочек», «Жмурки», «Кто дальше», «Ловишки», «Чехарда», «Отгадай чей голос».

Игры ловишки - игры в которых воспитываются такие психофизические качества как, ловкость, быстрота, координация движений, равновесие, умение ориентироваться в пространстве. К таким играм относятся: «Колдун», «Хвост и голова», «Горячее место», «Капканы».

Хороводные игры - это целый ряд детских игр, который основан на соединении песни с движением. В подобных играх действие осуществляется в ритме, словах текстах, здесь ребенок драматизирует то, о чём поётся в песне. Песня тесно связана с народной игрой. К таким играм относятся: «Где, был Иванушка», «Берёзка», «Гуси и волк», «Колпачок».

Игры, отражающие отношение человека к природе - русский народ всегда трепетно относился к природе берег ее, прославлял. Такие игры воспитывают доброе отношение к окружающему миру. Сюда относятся русские народные игры: «Гуси – лебеди», «Волк во рву», «Волк и овцы», «Вороны и воробей», «Зайцы в огороде», «Пчелки и ласточки».

Драматические игры - в основе этих игр лежало действие, развивающееся в диалоге персонажей. Это маленькие, разыгрываемые детьми пьесы, персонажами их могут быть люди, животные, птицы, причем все они сохраняют свои природные качества: силу, храбрость, ум, хитрость, трусливость. Игра сопровождалась пением песенок, пантомимикой.

Бытовые игры - игры отражающие повседневные занятия наших предков. Это такие игры: «Дедушка- рожок», «Домики», «Ворота», «Встречный бой», «Заря», «Охотники и утки».

Состязательные игры - игры отражающие стремление детей стать сильнее, победить всех. Как тут не вспомнить о легендарных русских богатырях, которые не уступали ранее в популярности современным киногероям. Состязание может быть простым, например в беге, прыжках, в ловкости и усложненным, то есть с применением какого-либо инвентаря; веревок, мячей, шаров, палок, камешков.

Сезонно – обрядовые игры - игры проводятся в определённое время года, соответствуют русским народным праздникам. К таким играм относятся: «Катание яиц», «Заря», «Петушки», «Богатырское двоеборье».

Использование русских народных игр в воспитании дошкольников помогает духовному совершенствованию личности ребенка расширению его исторически – культурного кругозора и повышению уровня национального самосознания. Народными мы называем игры фольклорного происхождения. Их никто специально не придумывал. Не разрабатывал, не внедрял, они родились в глубинках народной жизни, выросли на почве сельского и городского быта, выкристаллизовались из народного поэтического



творчества. Игра, игровая деятельность вообще присущи фольклору, составляют, чуть ли не главный родовой признак его эстетики. Самые ранние формы художественного творчества в истории человечества – обрядовая поэзия и заговоры – основаны на игре. Принадлежа к фольклору, эти игры полностью вобрали в себя перипетии исторической жизни народа. Они знакомят нас с бытом наших далёких и близких предков, воспроизводят картины праздников и будней, сельских торгов и ярмарок, судов и казней, скромных утех и ярких соревнований. Игра имитирует труд земледельца, пахаря, пастуха, охотника, рыбака: по ним мы узнаем о повадках барина, попа, чиновника. В народных играх четко прослеживается деление мира на добро и зло. На этом противостоянии строятся сюжетные игры, и конфликт разрешается всегда в пользу добра. Нравственное содержание игры всегда благородно, поэтому она обладает огромной воспитательной ценностью, её педагогический потенциал безграничен.

### **Методика проведения русских народных подвижных игр**

Первым условием успешного использования подвижных игр в воспитании детей является знание программных задач, определенных для конкретной возрастной группы. Усвоив общие задачи воспитания, необходимо применять их с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка. Для этого надо, прежде всего, иметь данные врачебного осмотра по всем показателям, знать, кто из детей имеет отклонение от нормы физического развития. Необходимо проанализировать состояние двигательных навыков детей, а также общий уровень их развития.

Воспитатель должен намечать конкретные задачи по отношению к каждому ребенку. Детям робким, не уверенным в движениях нужно помогать в преодолении трудностей: опустить пониже веревочку во время прыжков, поставить поближе корзину при забрасывании мяча, но делать это надо незаметно, чтобы не страдало самолюбие ребенка.

Дети легко возбудимые, излишне подвижные, также требуют к себе внимания воспитателя: их надо чаще привлекать к играм, способствующим развитию тормозных процессов.

Незнакомую игру надо внимательно разобрать, мысленно проиграть и только после этого предлагать детям. Также необходимо предварительно продумать, где целесообразнее провести ту или иную игру; в помещении или на участке.

В методической литературе обычно рекомендуется разучивать новые игры на занятиях. Но это можно делать и в часы игр, например, во время утренней прогулки, когда в распоряжении детей воспитателя имеется достаточно времени.

Воздействие подвижных игр в большей мере зависит от посильности игровой задачи и степени физической нагрузки. Не смотря на то, что игры требуют большой затраты энергии и побуждают организм ребенка к успешной работе, они обычно сопровождаются радостным настроением. Однако радостное возбуждение будет способствовать правильному развитию ребенка только в том случае, когда перед ним поставлена задача, требующая напряжения, но вполне для него доступная. перевозбуждение является признаком перегрузки как физической, так и психической.

Следует помнить, что неудачи порождают чувство неуверенности. «Постройте вашу воспитательную работу так, - говорил Е. А. Аркин, - чтобы ребенок чаще побеждал, чем терпел поражения, чтобы он чаще убеждался в надежности своих сил, чем в своём бессилии. Успех и победа бодрят и укрепляют, они являются условиями здоровья». Всякая деятельность детей должна доставлять им радость от совместных действий и переживаний. Особенно это относится к подвижным играм, так как само движение доставляет детям удовольствие. Эмоциональная насыщенность игры повышает и двигательную активность поэтому необходимо, чтобы игра вызвала у детей интерес. Равнодушие воспитателя, вялый, безразличный тон, формальное отношение к игре являются одной из причин спада интереса детей к подвижным играм. Там, где воспитатели организуют игры живо, весело, так чтобы дети не чувствовали, что взрослый проводит игру, где он по настоящему играет с ним, радуется их успехами, огорчается вместе с ними в случае неудачи; у детей уже с младшей группы появляются любимые игры, в которые они просят воспитателя играть ещё, а в более старших – играют и самостоятельно. Чтобы игры жили в каждой группе, возникали и проводились, по инициативе самих детей, необходимо хорошо продумать их организацию, использовать разнообразные средства, вызывающие у детей желание играть.

Уже в средней группе следует учить детей выбирать водящего с помощью считалок, предварительно разучив их, иначе дети могут использовать считалки с отрицательным содержанием.

Регулируя взаимоотношения детей, воспитатель должен уметь предотвращать возможные конфликты, нежелательные поступки и всегда быть справедливым!

Следует самого первого проведения игры брать нужный темп и не читать текст замедленно: для детей это не легче, наоборот, подскоки, галоп, прыжки на двух ногах у детей в медленном темпе не получается. Руководителю физического воспитания следует также помнить, что детям свойственны более частые движения, чем взрослые, так как у них короткие ноги и

короткая амплитуда движения. Произносить текст нужно звонким, достаточно высоким голосом, так как это более естественно для детей. Однако не следует допускать, чтобы дети говорили утрированно высоким, писклявым голосом или крикливо.

При проведении игр как в помещении, так на воздухе необходимо чередовать игры требующие интенсивных движений, с более спокойным. Летом, в жаркие дни подвижные игры проводятся в прохладном затенённом месте участка. Зимой во время прогулки нужно всячески стимулировать движения, организуя игры с бегом, прыжками: «Поезд», «пятнашки», «Снежные круги», «Загони льдинку». Но зимой надо чередовать движения с отдыхом, не допускать, чтобы дети перегревались.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли. Народная игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости.

В любой народной игре есть обязательно водящий или ведущий. На эту роль бывает обычно много желающих, а выбрать нужно одного, иногда двоих, для чего и служат считалки и скороговорки. Водящего можно также выбрать жеребьёвкой. Проводится она иначе, чем считалка, и применяется в тех играх, где нужно разбиться на две партии. Начало игры : игроки выбирают путём считалки сначала двух детей; а они договорившись, кто из них как будет называться встают в пару, подняв вверх соединённые руки образуют воротца. Остальные играющие друг за другом проходят в воротца. Последнего воротца задерживают, так игроки опускают руки и тихо спрашивают: «Конь вороной остался под горой, выбираешь какого коня сивого или златогривого? Играющий встаёт позади того кого выбрали. Таким способом все дети делятся на две команды и начинается игра.

Основным условием успешного внедрения народной игры в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

В ходе игры воспитатель привлекает внимание ребят к её содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает или регулирует эмоционально положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшийся игровой ситуации.

Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от её вида и содержания. Так не сюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально выразительно. Воспитатель даёт представление о её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать один два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. В конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил ловкость, смелость, выдержку.

Сюжетную народную игру можно объяснить по-разному, например: воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать послушать диалог, если он имеется и перейти к распределению ролей. Педагогу следует помнить, что главная задача заключается в том, чтобы научить играть детей активно и самостоятельно.

#### Заключение.

Народные подвижные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулирует 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 подвижных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны 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.

Основным условием успешного внедрения народных подвижных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического

руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

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

#### Список используемой литературы

1. Багуславская, З. М. Смирнов В. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста [Текст]. - М. : Просвещение 2012. - 140 с.
2. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду [Текст]. - М. : Просвещение, 1988.-98с.
3. История дошкольной педагогики в России // Хрестоматия для пед. Институтов. – М. :Просвещение,2000.–С. 122
4. Кручинский, В. В. Лето в разгаре // Дошкольное воспитание. - 2009.- №1. – С. 45-48.
5. Лесгафт, П. Ф. Руководство по физическому образованию [Текст]. – М., 2000. -67с.
6. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры [Текст]. - М. : Просвещение, 2010.-52с.
7. Литвинова, И. Н. Детские народные подвижные игры [Текст]. - М. : 2010. - 34с.
8. Лихачёв, Д. С. Письма о добром и прекрасном [Текст]. – М. : Детская литература,1999.–111с.
9. Менджерицкая, Д. В. Воспитателю о детской игре [Текст]. – М. : Просвещение, 2009. –170с.
10. Покровский, Е. А. Детские игры преимущественно русские [Текст]. – М., 1887. – 64 с.
11. Ушинский, К. Д. Избранные педагогические произведения [Текст]. – М. : Просвещение,2005.–119с.
12. Ряховская, К. Н. Народные подвижные игры // Дошкольное воспитание. – 1990.-№6.–С. 43-50.

#### Приложение

#### "КОШКИ-МЫШКИ"

Для **игры** выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота». Задача «кошки» – догнать «мышку» (*то есть дотронуться до нее рукой*). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

### **"ЖМУРКИ"**

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

### **"У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ"**

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой. За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.

Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

## "ГУСИ"

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

## "САЛКИ"

Сюжет **игры очень прост** : выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой **игры** есть несколько усложняющих ее вариантов.

Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «*Чай-чай-выручай*». Он «заколдован».

«*Расколдовать*» его могут другие играющие, дотронувшись до руки.

Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

## "ПРЯТКИ"

Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома». Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания **игры**. Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

### "ГОРЕЛКИ"

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

### "АЛЁНУШКА И ИВАНУШКА"

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.



Движения водящих комичны и иногда неожиданны. Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

### "КРАСОЧКА"

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?» Монах называет любой цвет, например: «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!». «Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

### "КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ"

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.

У казаков есть свой дом, где в течение **игры находится сторож**. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.

Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки. Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании **игры** казаки и разбойники меняются ролями.

### "УДОЧКА"

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

### **"ТИШЕ ЕДЕШЬ"**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

### **"АЛИ-БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ"**

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.

### **"ГОРЯЧИЙ КАРТОФЕЛЬ"**

Традиционно в игре использовался настоящий **картофель**, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч.

Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «**картошку**» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (*будто это натуральная горячая картошка*). Вдруг ведущий командует: «**Горячий картофель!**» Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры.

Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

### "ШАПКА-НЕВИДИМКА"

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники **игры** начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «**Руки!**» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед. Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего. В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из **игры**. Любой участник **игры**, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу. Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

### "ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН"

Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо (*в случае если ребенок не умеет читать*). Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу. Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант. То, что получилось у **детей**, обычно сильно отличается от вашего варианта!

### "ДЕЛАЙ, КАК Я"

Игра предназначена для малышей, в нее лучше играть на улице, где много места.

Дети выбирают ведущего. Его задача состоит в том, чтобы придумать и выполнить такие действия, которые было бы трудно повторить остальным играющим, например, перепрыгнуть через что-то, попрыгать 50 раз на одной ноге и т. д. Кто не сумел повторить за ведущим – выбывает из **игры**.

Можно также ввести правило, что дети водят по очереди, тогда из **игры никто не выбывает**, все играют просто ради веселья.

### "УГАДАЙ, КТО ГЛАВНЫЙ!"

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «*главного*». Когда ведущий возвращается, по его команде «*главный*» начинает делать различные движения, например, качать головой или топтать ногами, а дети должны повторять эти движения за «*главным*». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает.

Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «*главный*», и если это ему удалось, то «*главный*» становится ведущим в следующем кону.

### "БРОСЬ ПРЕДМЕТ В ЦЕЛЬ"

Это достаточно старая игра, в ней используется по традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели.

Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом. Дети по очереди становятся на колени на стул и пытаются забросить небольшой предмет (*который вы выберете для игры*) в коробку или корзину. Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину, победил.

Если в игре используются конфеты, ребенок в конце **игры забирает все**, что попало в корзину, в качестве приза.

### "ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК"

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить.

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол».

Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь, скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть **будете вы**.

Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.

Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос».

Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа.

В конце **игры** можно торжественно пригласить на сцену обладателя «*самого высокого в мире носа*».

## "ЗАЙКИ"

Игра проводится на открытом пространстве.

Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной **игры** деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время **игры** приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

## "ПЕРЕТЯЖКА"

Все дети, которые участвуют в этой игре, делятся на 2-ве равные по числу участников команды. От каждой команды приглашается по одному человеку. В центре площадки лежит метровая палка. Вышедшие участники хватают палку каждый со своей стороны и по команде начинают тянуть палку, каждый в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою сторону. Далее в центр площадки выходят следующие участники команд. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

## "ВОЛКИ ВО РВУ"

Для этой **игры** потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (*ров*). "Волки" занимают пространство внутри коридора (*рва*). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одними из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадает, ему следует выйти из **игры**. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из **игры**.

## "СТРЕКОЗА"

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоня друг друга, стараются

прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для **игры**.

Кто из **детей** первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.

### "ЗЕВАКА"

Дети встают в круг, на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен ловить мяч. Мяч перебрасывают, пока кто-то его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встаёт в центр круга и по заданию играющих выполняет 1- 2 упражнения с мячом.

### "ПЕТУШИНЫЙ БОЙ"

Дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3-5 шагов.

Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из **игры**.

### "ПУСТОЕ МЕСТО"

Играющие встают в круг, выбирают водящего считалкой.

Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный бежит в другую сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

### "МЕДВЕДЬ И ПЧЁЛЫ"

Играющие делятся на две группы: медведи пчёлы.

Пчёлы-большая часть **детей-размещаются на скамейке** (улей, медведи-в стороне. По сигналу воспитателя пчёлы улетают за мёдом, а медведи забираются в улей (*скамейку*) и лакомятся мёдом.

Пчёлы возвращаются домой и жалят (*ловят*) медведей.