

Картотека

"Народные игры и забавы"

для детей дошкольного возраста



Народные двигательных навыков и умений, сноровки, необходимых во всех видах деятельности. Правильно организованный игровой двигательный режим укрепляет здоровье, дает возможность добиться значительного улучшения показателей психофизической подготовленности учащихся, и, что особенно важно, благодаря ему физические подвижные игры, имеют, многовековую историю. Они всегда были очень важны при воспитании, так как способствовали максимальному развитию у детей разнообразных способности детей развиваются гармонично.

Народные игры и забавы **Младшая группа**

Слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».

«Жмурки»

Описание: Инструктор предлагает детям разойтись по комнате. Сам закрывает глаза или завязывает их косынкой и делает вид, что старается поймать детей: осторожно передвигается по комнате и ловит детей там, где их нет. Дети смеются. Инструктор спрашивает: «Где же наши дети?». За**«У медведя во бору»**

Цель: развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания; упражнять детей в беге.

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит, и на нас рычит.

После того, как дети произносят эти тем снимает повязку, поворачивается в сторону детей и говорит: «Вот они, наши дети! ».

«Мыльные пузыри»

Описание: Для игры надо приготовить пластмассовые трубочки или соломинки по количеству детей, развести мыльную воду в небольшом блюде. Все дети получают соломинки и делают попытки выдуть мыльный пузырь. Если это удастся, они с увлечением пускают мыльные пузыри, наблюдают за тем, как они летают, бегают за ними, следят, чей пузырь летит дальше и не лопается.

Средняя группа

«Жмурки с колокольчиком»

Цель: развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Ход игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удастся поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются ролями.

«Молчанка»

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики, летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе,

Там чашки, орешки, медок, сахарок -

Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился. Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

«Картошка»

Цель: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры: Игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения сидя, игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или не надоест.

«Бубенцы»

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы, раззвонились удалыцы:

Диги-диги-диги-дон, отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

«Матушка – весна»

Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

Идет матушка-весна, отворяйте ворота.

Первый март пришел, всех детей провел;

А за ним и апрель отворил окно и дверь;

А уж как пришел май - сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

«Горелки с платочком»

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо, птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший "горит", т. е. водит.

«Лошадки»

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

«Фанты»

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:
Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "Нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанга ведущий не показывает его участникам игры.

«Салки или пятнашки»

По жребию выбирают одного водящего — «салку», или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий догоняет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «осалить», «запятнать». Кого догонит и «осалит», тот становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. В игру можно играть, пока не надоест.

«Заря – заряница»

Играющие садятся в круг на корточки. Водящий («заря-заряница») ходит вне круга, прячет за спиной «ключи» — платочек с завязанным узелком. Ходит «заря-заряница», вместе со всеми приговаривает:

Заря-заряница, красная девица,
По небу ходила, ключи обронила.
Месяц видел, солнце скрало!

Водящий пытается незаметно положить кому-нибудь сзади «ключи». Играющим нельзя оглядываться, поворачивать голову. Тот, кому положили «ключи», бежит за водящим, бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!» Пойманный водящий садится на его место, а «запятнавший» становится «зарью».

Указания к проведению: игра интересна младшим школьникам, требует не только быстроты реакции и сноровки, но и внимания. Играть можно как на улице, так и в помещении (игра не требует большого пространства). По условиям игры если тот, кому положили «ключи», этого не заметит, «заря» обходит круг, поднимает «ключи», начинает хлестать зеваку, приговаривая: «Не прячь ключей, не прячь ключей!»

Старшая группа

"Прятки"

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

Ход игры: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда

должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся... (называет местонахождение)". Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

«Медведь»

Цель: развивать эмоциональное отношение к игре. Вырабатывать у детей выдержку. Продолжать учить стремительному бегу.

Ход игры: Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

У медведя во бору, грибы, ягоды беру.

А медведь не спит, всё на нас глядит.

А потом как зарычит и за нами побежит.

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

«Гори ясно»

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

«Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Раз, два, три!»

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«Ворон»

Цель: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать drobный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Ход игры: Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Ой, ребята, та-ра-ра! На горе стоит гора,
А на той горе дубок, а на дубе воронок.

Ворон в красных сапогах, в позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу, он играет во трубу.

Труба точеная, позолоченная,

Труба ладная, песня складная.

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

«Солнце»

Цель: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Ход игры: Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

Гори солнце ярче, - Дети ходят

Лето будет жарче. - по кругу.

А зима теплее, - Идут в центр.

А весна милее - Из центра обратно.

А зима теплее, - В центр.

А весна милее. - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

«Сова»

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Ход игры: Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, совушка - сова, золотая голова.

Что ты ночью не спишь, всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями, и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.

«Чурилки»

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы, раззвонились удальцы.

Диги-диги-диги-дон, отгадай, откуда звон?

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать. Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

«Баба - Яга»

Цель: продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

Ход игры: Играющие выбирают Баба – Яга. Она находится в центре круга.

Дети ходят по кругу и поют:

Баба-Яга, костяная нога,, - Дети ходят

С печки упала, ногу сломала. - по кругу.

Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.

Побежала в баньку, - Из круга обратно.

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.