



НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Репка»

И з о б р а ж а ю щ и й репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенёк, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть репку». Если это удаётся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

«Тополёк»

В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него «пушинки» на любом расстоянии.

Ведущий произносит:

*На Кубань пришла весна,
Распушила тополя.
Тополиный пух кружится,
Но на землю не ложится.
Дуйте ветры с кручи,
Сильные, могучие.*

С последними словами «налетает» ветер, он «уносит», ловит «пушинки». Пойманные пушинки становятся ветрами.

«Конники»

Верхом на палках, наперегонки «конники» устремляются от «старта» к «плетню», по пути преодолевают «водное препятствие» так, чтобы не замочить ноги. Затем, используя палку в качестве шеста, достают из «озера» шапку-кубанку, победит тот, кто успешно достигнет цели («плетень»).



Народные подвижные игры

«Калачи»

Дети встают в круг, в центре круга лежит «калач» (муляж). За «кустом» сидит грач (ребёнок). Грачей может быть 2–3. Грачи выбирают с помощью считалки.

*Бей качи, качи, качи!
Глянь, баранки-калачи.
С пылу с жару из печи —
Все румяны, горячи.
Налетели тут грачи,
Похватили калачи.
Нам остались бараночки,
Ой!*

На слова игры дети идут хором, показывают на калачи, имитируют движения. На слова «налетели тут грачи» прилетают «грачи», хватают калачи. Дети в удивлении на слова «Ой!» хватаются руками за голову.

«Завивайся, плетень»

Две команды игроков: зайцы и плетень.

*Заяц, заяц не войдёт
в наш зелёный огород.
Плетень заплетайся,
плетень заплетайся,
Зайцы лезут, спасайся!*

«Зайцы» бегут на «плетень» и пытаются пробраться в огород. Кто не смог попасть в огород выходит из игры. «Не попал в огород, иди в лес, погрызи осинки».

«Петушок»

Ведущий выбирает казака, остальные дети образуют круг, в кото-

ром назначается «петушок». Казак должен угадать по голосу, кто был «петушком».

*Утром кто чертей гоняет,
Песни звонкие спевает,
Спать мешает казаку
И кричит ...(кукареку)*

«Дуня»

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспитатель:

*Ди, ди-ли, ди, ди-ли.
А вы Дуню видели?
Дети: Заглянули в огород,
Лебеду там Дуня рвёт!*

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию.

*В огороде, во саду
Берёт Дуня лебеду,
Она рвёт и берёт,
Во передничек кладёт,
приговаривает:*

Дуня:

*Ой, гу-гу гу-гу гу-гу
Потерял пастух дуду,
А я дудочку нашла,
Пастуху отдала.*

Выходит мальчик-пастух, Дуня отдаёт ему дудочку, он берёт её под руку.

*Пусти меня, пастушок,
в чисто поле погулять.
Я тебе, пастушку,
много ягод принесу.*



ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

Пастушок:

*Я ягод не хочу,
тебя в поле не пущу.*

Дуня:

*Пусти меня, пастушок,
в зелен сад погулять.
Я тебе, пастушку,
много яблок принесу.*

Пастушок:

*Я яблок не хочу,
тебя в сад не пущу.*

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» — Дуня убегает, а пастушок её ловит.

«У Василки, у казаченька»

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения. «Казак» выбирает лучшего танцора.

*У Василки, у казаченька
Жили в сарайчике
Семь сыновей —
Все без бровей,
С такими ушами
С такими носами
С такой головой
С такой бородой
Ничего не ели
Ничего не пили
Целый день сидели
На него глядели.*

«Подарочек»

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладёт бусы, платочки, ленточки в центр на пенёк, выходят мальчики. Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают. По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2–3 раза.

«Плетень»

Дети разделены на две команды, стоят с противоположных сторон шеренгой, руки сцеплены «плетень». 1-я часть. Поочередно двигаются навстречу друг другу, приветствуют. 2-я часть. Враспышную двигаются по залу. По окончании должны быстро построить каждый свой «плетень».

«С кубанкой»

Все сидят по кругу, кубанки надеются через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась — игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

«Дорога»

Говорят вместе:

*По дороге ты беги,
Красно яблочко сорви.*

Площадка делится на две равные части. Берутся две верёвки одинаковой длины. Каждая верёвка выкладывается произвольно



Народные подвижные игры

на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца верёвки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки. Играющие делятся на две команды с одинаковым числом участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд. Они встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей верёвки до конца дороги. Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

«Петушок»

Дети стоят в хороводе. Петух ходит по кругу, участники игры проносятся:

*Трух, трух, трух, трух.
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит, тот бежит.*

Петух кричит: «Кукареку!» Дети разбегаются.

«Гылкы»

Ударом «гылкы» (биты) нужно суметь «забить» подброшенный кверху мячик (кожаный, резиновый) высоко и далеко, чтобы дать своей команде максимум времени, за которое она должна добежать до «городка» на поле соперника и успеть вернуться обратно (получив право на очередной удар).

Соперники стараются поймать летящий мяч до того, как он упадёт на землю (если это удастся, команды меняются местами, кто бил, идёт «в поле» и наоборот).

Если мяч упадёт, надо быстро его подхватить и попасть в одного из перебегающих игроков подавшей мяч команды.

Если игрок не попал «гылкой» по мячу, удар можно повторить до трёх раз.

«Ярочки»

На заранее выровненной площадке игроки стараются закатить 3–5 мячиков с определённого расстояния в лунки, расположенные в самом замысловатом порядке. Побеждает тот, у кого больше попадёт мячей в лунки.

«Колодези»

На прочную дощечку, уложенную в глубокую ямку («колодезь»), кладут мяч. Верхний конец дощечки выступает наклонно над поверхностью площадки. По нему бьют битой — и мяч должен взлететь вверх. Его ловят игроки, стоящие «в поле», приобретая право на очередной удар.

«Чижик»

На земле рисуется квадрат размером метр на метр. В центре квадрата устанавливается дощечка, а на неё сверху кладётся щепка («чижик»). Водящий ударяет по «чижику» битой, если «чижик» задел кого-либо из игроков, то он



ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

выбывает из игры. Водящий имеет право на три удара. После этого его сменяет другой игрок, который выбирается жеребьёвкой.

«Сторожевые»

На поляне выкапывают круглую яму — центральную лунку, а вокруг неё, на расстоянии 5–6 метров от центральной лунки, маленькие ямки-лунки. В игре принимают участие 8–10 человек — «сторожевые» и один «нападающий». «Сторожевые» с палками в руках выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Нападающий находится за кругом с палкою и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не пропустить.

Даётся 3–5 попыток. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку, опустив в неё свою палку. Тот, чья лунка занята, становится нападающим.

«Казак и воробей»

Из детей с помощью считалки выбирают Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг-плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. — это «огород». В стороне от круга чертят кружок — это «гнездо» Воробья. Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

*Воробей маленький,
Серенький, удаленький,
По двору шныряет,*

*Крошки собирает,
В огороде ночует,
Ягоды ворует.*

Воробей забегает в круг, берёт орех и старается унести его в своё «гнездо». Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удаётся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принёс больше всех орехов в «гнездо».

«Подсолнухи»

Игроки-подсолнухи стоят в несколько рядов. Один — земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к её окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

*Солнце светит, дождь идёт,
Семечко растёт, растёт,
К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелёк,
Небосвод весь обегая,
Солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай,
Перемены отгадай!*

«Утка и селезень»

В то время как селезень ловит утку, играющие водят хоровод и поют:



Народные подвижные игры

*Селезень ловил утку.
Молодой ловил серую,
Поги, утица домой!
Поги, серая домой!
У тебя семеро детей,
Дети малые пищат!
Есть хотят!*

Дети открывают ворота, утка может забегать в «дом». Селезень ловит утку только за кругом.

«Бояре»

Разделившись на две команды, участники игры поочередно приближаются друг к другу равномерным шагом в такт приговорки. Одна группа задаёт вопрос, другая отвечает:

— Бояре, мы к вам в гости пришли,
Дорогие, мы к вам в гости пришли.

— Бояре, а зачем пришли?

Дорогие, а зачем пришли?

— Бояре, нам невеста нужна,

Дорогие, нам невеста нужна,

— Бояре, а какая вам нужна,

Дорогие, а какая вам нужна?

— Бояре, нам вот эта нужна,

Дорогие, нам вот эта нужна.

— Бояре, у ней зубки болят,

Дорогие, у ней зубки болят.

— Бояре, а мы пряничком её,

Дорогие, а мы пряничком её.

— Бояре, она прянички не ест,

Дорогие, она прянички не ест.

— Бояре, а мы плёточкой её,

Дорогие, а мы плёточкой её.

— Бояре, она плёточки боится,

Дорогие, она плёточки боится.

— Бояре, отворяйте ворота,

Отдавайте нам невесту навсегда!

При словах «нам вот эта нужна» выбранный игрок поворачивает-

ся спиной к команде соперников и в таком положении ходит до конца «переговоров». По окончании «переговоров» бежит, стараясь прорваться через сцепленные руки игроков другой команды. Если ему не удаётся прорвать цепь, он остаётся у соперников, а если удаётся, возвращается в свою команду и уводит с собой «пленника». Побеждают те, кому удаётся перевести к себе всех игроков.

«Брыль»

Считалкой выбирается ведущий. В руках у ведущего соломенная шляпа («брыль»). Игроки находятся в кругу. Ведущий идёт за кругом, по команде ведущего: «Солнце» игроки закрывают глаза. Ведущий одевает на голову одному из игроков шляпу. После слов ведущего «Тень», игроки открывают глаза и пытаются осалить игрока в шляпе. Игрок, у которого на голове шляпа должен успеть выскочить в круг.

«Золотые ворота»

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко». После этого они берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят под игровой припев в ворота:

Золотые ворота,

Проходите, господа!

В первый раз прощается,

Второй раз запрещается,



ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

*А на третий раз
Не пропустим вас!*

На последнем слове игрового припева ведущие опускают руки и закрывают ворота, задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!» Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?» Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит и с другими участниками. Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

«Колечко»

Вариант 1. По считалке выбирается ведущий. Он берёт в руки «кольцо» — камушек, что-нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несусь. Угадайте-ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков веду-

щий незаметно кладёт в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нареченное слово:

*Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдёт,
Тот колечко найдёт!*

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

Вариант 2. Дети образуют тесный круг. В нём девочка Галя. Ведущий незаметно даёт кому-то из детей колечко. Дети говорят слова, показывая перед собой руки с зажатыми кулачками:

*Галя по сабочку ходила
И маленькое колечко обронила.
Ходит по саду, гуляет
И маленькое колечко ищет.
Не грусти, Галя, серденько,
Мы нашли твоё колечко
В саду, у малины,
Под зелёным листом калины.*