

# КАРТОТЕКА РУССКИХ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР



воспитатель:

Воспитатель:  
Пистун Ю.В.

## Городки. (Рюхи)

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биты. В каждом городе ставят городки — рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд добивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с конца; когда же разожгут город, то получают право бить с полуконца, т. е. ближе к расположению фигур. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.

Складываются рюхи так:

Плашмя, одна рюха около другой.

Рюхи лежат боковой поверхностью вперед.

По одной.

фигура «Колотушка».

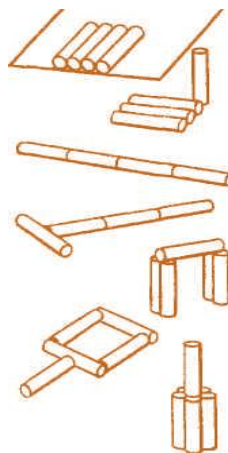
фигура «Ворота».

фигура «Ракетка».

фигура «Гвоздь».

Фигура «Слон».

Игра кончается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.



## Жмурки

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его в середину площадки и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

– *Кот, кот, на чем стоишь?*

– *На квашне.*

– *Что в квашне?*

– *Квас.*

– *Лови мышей, а не нас.*

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

**Правила игры.** Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету,

о который можно удариться, играющие должны его предупредить крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.



## Палочка-выручалочка



Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене, а дети прячутся. Водящий берет палочку-выручалочку, стучит ею по стене и говорит:

*Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет.*

После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

*Палочка-выручалочка, нашла... (имя игрока).*

Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:

*Палочка-выручалочка, выручи меня* – постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Правила игры.** Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки.

## 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 проштрафившийся выкупает свой фант.

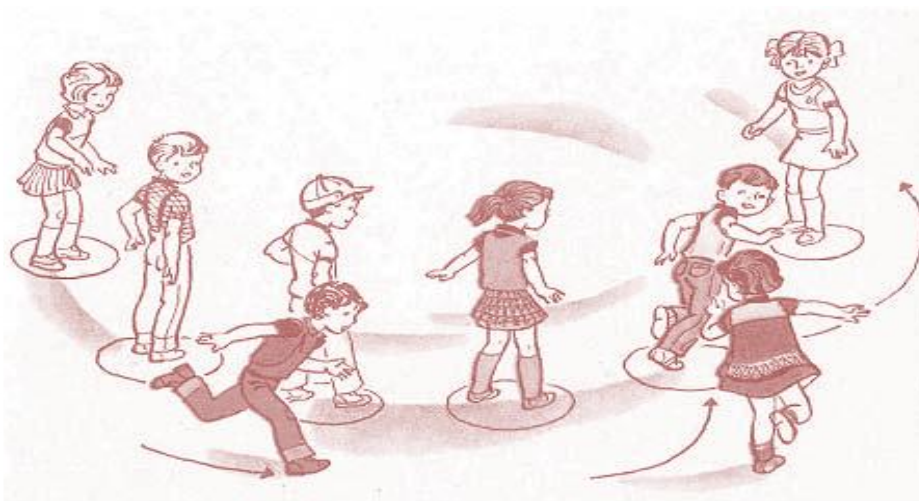
Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

При выкупе фантов участники игры придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитать стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать 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.

## Пятнашки

Играющие выбирают водящего – пятнашку. Все



разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

### **Варианты.**

**Пятнашки, ноги от земли.** Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-нибудь предмет.

**Пятнашки с домом.** По краям площадки рисуют два круга, это дома.

Один из играющих – пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

**Правила игры.** Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

## Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта. На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, с другой — кон.

Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч, бежит через площадку за линию кона и возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии.

Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах.

**Правила игры.** Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

## Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звезды горят,  
Журавли кричат:  
– Гу, гу, убегу.  
Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!*



После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит.

**Правила игры.** Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.



## Заря - зарница

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — заря — ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря-зарница,  
Красная девица.  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые —  
За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

**Правила игры.** Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

## КОТ И МЫШЬ

Играющие 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 бежит 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.



**Правила игры.** Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

## Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки дощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

– *Гуси-гуси!*

– *Га-га-га.*

– *Есть хотите?*

– *Да, да, да.*

– *Гуси-лебеди! Домой!*

– *Серый волк под горой!*

– *Не пускает нас домой!*

– *Ну, бегите как хотите*

*Только крылья берегите!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

***Правила игры.*** Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!».

## Молчанка

Перед началом игры выбирают ведущего и все играющие произносят нараспев:

*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 как угодно рассмешить играющих. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

**Правила игры.** Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

## У медведя во бору

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет тесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

- *У медведя во бору*
- *Грибы, ягоды беру!*
- *А медведь не спит*
- *И на нас рычит!*

Когда играющие произнесли последние слова, Медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот Медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила игры.** Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песенкой.



## Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем

Взрослый, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы поиграем в такую игру. Тот из вас, кого мы выберем водящим, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем!» Выбирают водящего, он выходит.

Взрослый изображает, что будто бы он пилит дрова. «Что я делаю?» — спрашивает он у детей. — «Дрова пилите». — «Давайте все будем пилить дрова».

Приглашают водящего. «Где вы были? Что вы делали?» — спрашивает он. Дети отвечают хором: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Дети изображают пилку дров, водящий отгадывает: «Вы пилите дрова». Для продолжения игры выбирают другого водящего.

Когда новый водящий выходит из комнаты, взрослый предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, танцевать, рисовать, рубить дрова.

# Карусель

В руках у взрослого карусель. Каждый ребенок берет в руку по палочке. Двигаясь по кругу, дети произносят слова.

Еле, еле, еле ,еле,  
Завертелись карусели,  
А потом кругом, кругом —  
Все бегом, бегом, бегом.



Сначала идут медленно, а после слова «бегом» бегут по кругу. После того как взрослый говорит слово «поворот», поворачивают, в другую сторону, произнося такие слова:

Тише, тише, не спешите,  
Карусель остановите,  
Раз и два, раз и два —  
Вот и кончилась игра.  
Карусель начинает кружиться медленно, наконец останавливается..

## Игра «Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги!» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку.

Играющие произносят:

*Колечко, колечко, катись на крылечко,*

*Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!*





## **Литература:**

1. Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995.
2. Покровский Е.А. Русские детские подвижные игры. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2006.