

**Картотека
народных игр
для детей
старшего
возраста**



Картотека народных игр для детей старшего возраста

1 «ТЕРЕМОК».

Задачи: развивать у детей умение передавать в движении содержание текста. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

Описание:

Дети стоят, взявшись за руки в кругу. Заранее выбранные «звери» - Мышка, Лягушка, Лисичка, Зайка и Медведь. Стоит в поле теремок, теремок. Дети («теремок») идут по

Он не низок, не высок, не высок.

кругу и поют.

Вот по полю, полю мышка бежит,

Мышка бежит за кругом.

У дверей остановилась и стучит:

Дети останавливаются.



«Кто, кто в теремочке живёт?

Мышка стучит, поёт,



Кто, кто в не высоком живёт?»

вбегает в круг.



Стоит в поле теремок, теремок. Дети («*теремок*») идут по



Он не низок, не высок, не высок.

кругу и поют.



Вот по полю лягушка бежит,

Лягушка прыгает за кругом.



У дверей остановилась и стучит:

Дети останавливаются.



«Кто, кто в теремочке живёт?

Лягушка стучит и поёт.



Кто, кто в не высоком живёт?»



Мышка: «Я – Мышка – норушка, а ты кто?»



Лягушка: «А я – Лягушка – квакушка»



Мышка: «Иди ко мне жить!»



Таким же образом входят в круг «Лисичка» и «Зайка». Когда к терему подходит «Медведь», он говорит: «Я Мышка – всех ловишка» - все звери разбегаются, а Медведь их ловит.



2 «ЧУРИЛКИ»



Задачи: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.



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



Колокольцы, бубенцы,



Раззвонились удалцы.



Диги-диги-диги-дон,



Отгадай, откуда звон?



После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить по кругу, а жмурка старается его поймать.



Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.





3 «БАБА – ЯГА»

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

Описание: Играющие выбирают Бабу – Ягу. 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.

4 «ПРЯЛИЦА»

Задачи: Расширять у детей представления о русских обычаях, обрядах.

Описание: Играющие взявшись за руки образуют круг. В середине круга стоит «*Иванушка*». Играющие ходят по кругу, приговаривая:

Прялица, кокорица моя.

С горя выброшу на улицу тебя;

Стану прясть, да попрядывать

На беседушку поглядывать

После этих слов «*Иванушка*» выбирает себе «*Василису Премудрую*» и т. д.

5 «ДЕД»

Задачи: Развивать образные представления о труде взрослых, умение задумывать характерные действия, выполнять их.



Описание: Играющие выбирают «деда», а сами отходят в сторону и договариваются о какой-нибудь полевой работе и производят какие-либо характерные движения. Затем подходят к «деду» и говорят.

Дети: - Здравствуй дед!

«Дед»: Здравствуйте дети! Где вы были?

Дети: - На работе.

«Дед»:- Что делали?

Дети повторяют движения изображающую работу. «Дед» угадывает, что обозначают эти движения. Дети ведут хоровод и поют про свою работу:

У нас серпы золотые,

А мы работники молодые! Время жито жать. *(или что-либо про другие действия)*

Закончив петь, убегают, а «дед» догоняет. Пойманный, становится «дедом».

6 "ЦЕПИ КОВАННЫЕ"

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.

Описание: Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи кованные, разбейте нас!

- Кем из нас? – отвечает другая

- Машей! - отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (*целится в сцепленные руки*). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

7 "ЖМУРКИ"





Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

8 "СКАКАЛКА"

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Описание: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лён высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

Правила игры: Кто задел за скакалку, выбывает из игры.





9 «РУЧЕЁК»

Задачи: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик».

Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты: В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (*хлопок в ладоши, свисток*) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

10 «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!



Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

11 «КОЛЕЧКО»

Задачи: Развивать у детей внимание, быструю реакцию.

Описание: Дети сидят на скамейках, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с колечком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет колечко каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно кладет колечко, затем отходит от колечка и зовет: «Колечко, колечко – выйди на крылечко!». Тот, у кого колечко, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущий остается прежний.

12 «САЛКИ НА ОДНОЙ НОГЕ»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Ведущий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет.





На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

Правила игры: 1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

13 «МАТУШКА – ВЕСНА»

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Описание: Выбирается 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.

Правила: Не размыкать цепочку.





14 «ХРОМАЯ ЛИСА»

Задачи: Упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

Описание: Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Правила: Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

15 «ОХОТНИК»

Задачи: Развивать у детей меткость, дать представление о повседневной жизни наших предков - их быте, труде.

Описание: Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки – дичь. Охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3 -4 упражнений он кричит «Дичь!». Все останавливаются и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.

Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит «Дичь!» - и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (от 3 – 5).

16 «СОЛНЦЕ»



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

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

Гори солнце ярче, - Дети ходят

Лето будет жарче. - по кругу.

Я 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.

17 «ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ».

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

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

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

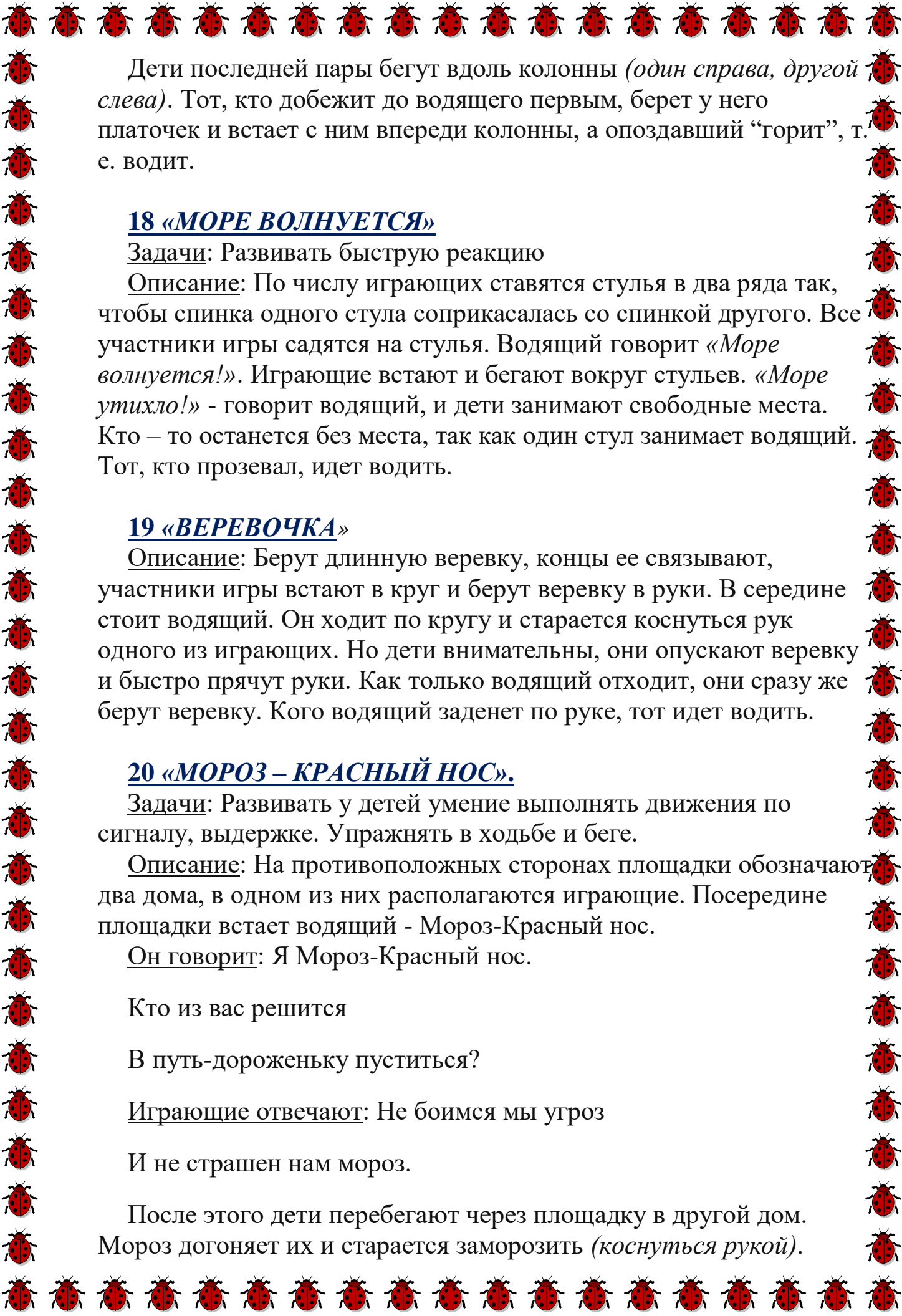
Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!





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.

18 «МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ»

Задачи: Развивать быструю реакцию

Описание: По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит «*Море волнуется!*». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «*Море утихло!*» - говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто – то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.

19 «ВЕРЕВОЧКА»

Описание: Берут длинную веревку, концы ее связывают, участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий заденет по руке, тот идет водить.

20 «МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС».

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит: Я Мороз-Красный нос.

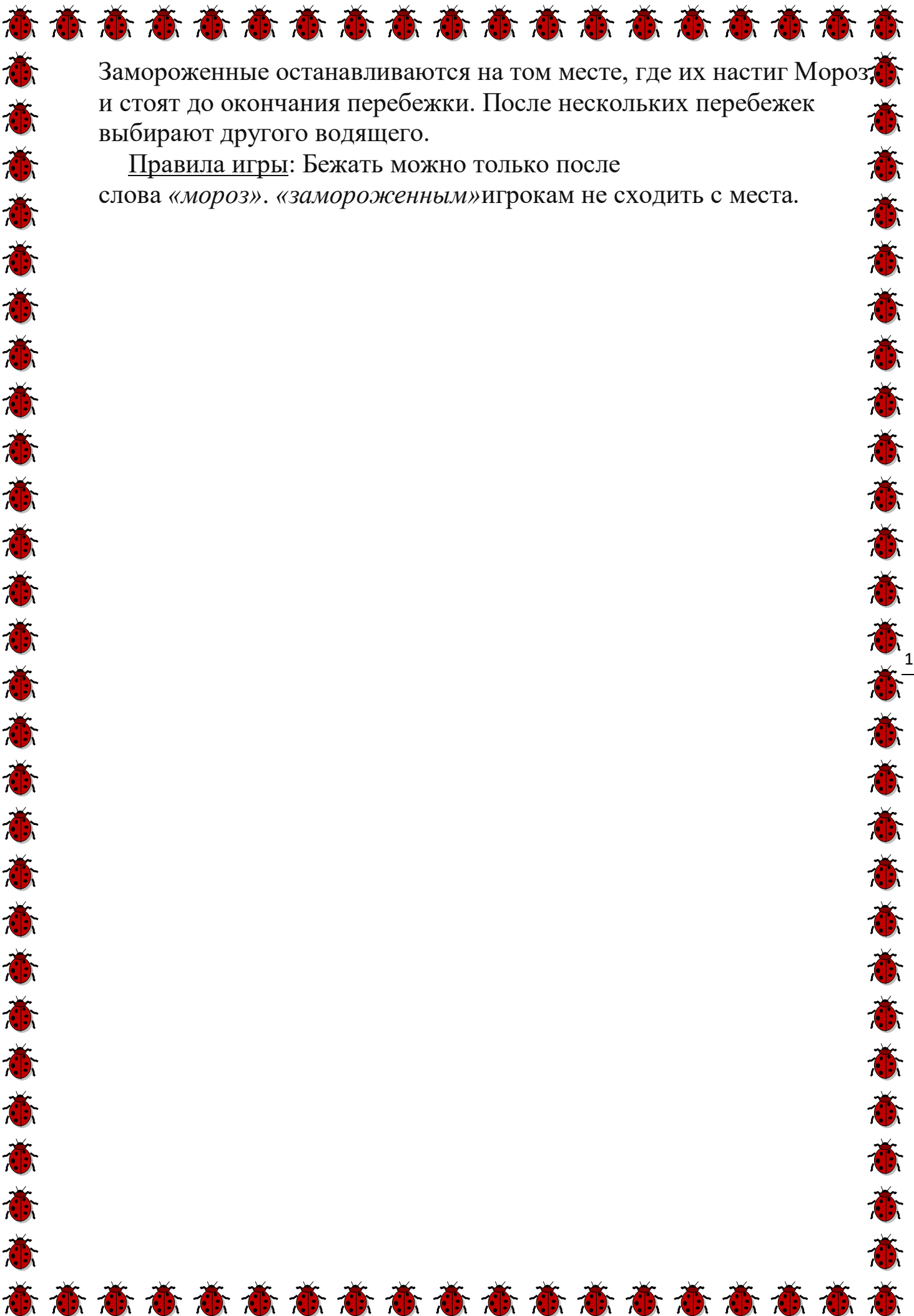
Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают: Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (*коснуться рукой*).



Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз». «замороженным» игрокам не сходить с места.