



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

источник:

1. (Подвижные игры народов Урала для детей дошкольного возраста. Сост. Крыжановская Л.А. - Екатеринбург: ГБОУ ДПО СО «ИРО». – 2011г.)
2. Материалы интернета: nsportal.ru, maam.ru, pedportal.net.

составитель : воспитатель
Кромина Н.П..

2019 г.
с. Косулино

Русские народные игры.

«Филин и пташки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они могут подражать. Например: голубь, ворона, синица, утка, журавль, воробей и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают какими они птицами будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются, приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал: «Филин»! все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-нибудь поймать, то он должен угадать. Что это за птица? Только верно набранная птица становится филином.

Правила игры: Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает птицу.

Русские народные игры.

«Горелки»

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

Гори, гори ясно,.. чтобы не погасло.

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 их, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь ловит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары-галит.

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

Русские народные игры.

«Курица и коршун»

Ход игры:

Выбирается «коршун» и «курица». Остальные дети – «цыплята», они выстраиваются за мамой «курицей», держась за пояс двумя руками. «Коршун» пытается схватить последнего «цыпленка». «Курица», раскинув руки в стороны, закрывает «цыплят». Цель «коршуна» схватить последнего «цыпленка». Игра повторяется по желанию детей.

Правила игры: Игроки не расцепляются во время игры. Соблюдают аккуратность, поддерживают друг-друга.

Русские народные игры.

«Заря»

Развивающая задача: развивать выдержку, выносливость. Упражнять в умении слаженно проговаривать слова.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих «заря» ходит сзади с лентой в руке и говорит:

Заря, заряница- красная девица

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты обвитые!

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

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить ленту.

Методические приемы: беседа с детьми о русских традициях, обрядах, праздниках. рассмотрение женского национального костюма, загадка: красная девица в зеркало глядится (заря)

Дополнительные рекомендации: бегающие не должны пересекать круг. Играющие дети не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Материал: кукла в русском национальном костюме, лента.

Украинские народные игры.

«Колдун» (Чаклун)

Ход игры: Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «РАЗ-ДВА-ТРИ!» все отдергивают пальцы, а колдун пытается захватить чей-нибудь палец. Кто попадетса становится колдуном . Все разбегаются, а колдун пытается догоняет игроков и касается их рукой. Пойманный останавливается, и разводит руки в стороны. Расколдовать его могут только другие игроки, дотронувшись до него рукой.

Правила игры: Заколдованный игрок должен оставаться на месте. Игра повторяется если колдун всех заколдовал или игра продолжается слишком долго.

Украинские народные игры.

«Прела-горела»

Ход игры: Ведущий в разных местах прячет мелкие игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела, так где-то и села,

Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке и ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры: Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подглядывать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Украинские народные игры.

«Круглый хрещик»

Ход игры: Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

Чур, в «Круглого хрещика играть!

На горе стоять, пойманным не бывать!»

Две пары встают напротив друг друга на расстоянии 20 шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один напротив друг друга, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой - влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-нибудь, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры: В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Украинские народные игры.

«Высокий дуб»

Ход игры: В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут плоскую палочку-дочечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мячик и опускают его на дно ямки. Жеребьевкой определяют, кому бить. Остальные участники расходятся по площадке. От удара ногой по верхнему краю палки-мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, стараются поймать мяч в воздухе. Тот, кто поймает мяч в воздухе, уходит бить мяч. А тот кто бил- уходит к игрокам. Если мяч никто не поймал- выбранный в начале игры, бьет еще раз.

Правила игры: При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

Башкирские народные игры.
«Медный пень» (Бакыр букэн)

Ход игры: Играющие, парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети - хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий - покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит на детей, сидящих на стульях, как-бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу у вас спросить!

Можно ли ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова :

Раз – два – три – беги!

Разбегаются в разные стороны. Добежавший, первым встает за медным пнем.

Правила игры: Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

Башкирские народные игры.

«Палка-кидалка» (Сойош таяк)

Ход игры: Чертится круг диаметром 1,5 метра. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за палкой вдаль. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот. Кто первый был обнаружен.

Правила игры: Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

Башкирские народные игры.

«Стрелок» (Уксы)

Ход игры: Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м. друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попали, становится стрелком.

Правила игры: В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, это не считается попаданием.

Татарские народные игры.

«Скок - перескок» (Кучтем – куч)

Ход игры: На земле чертят большой круг диаметром 15 – 25 м, внутри него – маленькие кружки диаметром 30-35 см. для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: «Перескок»! после этого игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры: Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Татарские народные игры.

«Перехватчики» (Куышу уены)

Ход игры: На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие, располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,

Любим бегать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После этих слов все бегут в рассыпную через площадку, в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается.

В конце игры отмечаются лучшие ребята, ни разу не попавшиеся.

Правила игры: Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

Татарские народные игры.

«Мяч по кругу» (Теечек уены)

Ход игры: Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15-25см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинает перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит от одного игрока к другому. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры: Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

Русская народная игра

Гуси-лебеди

Развивающая задача: развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

Организация игры. 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 пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- | | |
|-----------------|------------------------|
| - Гуси – гуси! | - Гуси-лебеди! Домой!» |
| - Га – га – га! | - Что он там делает? |
| - Есть хотите? | - Рябчиков щиплет. |
| - Да – да – да! | - Ну, бегите же домой! |

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

Методические приемы: слушание и пение русской народной песни «Два веселых гуся», беседа о повадках гусей.

Дополнительные рекомендации: гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, беги же домой!»

Материал: маска волка, грамзапись русской народной песни «Два веселых гуся».

Русская народная игра

ПТИЦЕЛОВ

Развивающая задача: формировать у детей умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами; учить детей подражать крику птиц.

Организация игры. Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке,
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Методические приемы: слушание пения птиц в грамзаписи.

Дополнительные рекомендации: Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Материал: грамзапись с пением птиц, платок.

Русская народная игра ЖМУРКИ

Развивающая задача: формировать дружеские взаимоотношения у детей (предупреждать об опасности). Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами.

Организация игры. Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты 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.

Методические приемы: выбор водящего – жмурки с помощью считалки. Выработка с детьми правила: 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.

Дополнительные рекомендации: 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.

Материал: платочек.

Русская народная игра ФИЛИН И ПТАШКИ

Развивающая задача: формировать у детей умение ориентироваться в пространстве; учить детей подражать крику птиц.

Организация игры. Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, они изображают голубя, ворону, галку, воробья, синицу, гуся, утку.

Игроки выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, договариваются, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Методические приемы: выбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

Дополнительные рекомендации: дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Оборудование: маска филина.

Русская народная игра ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Развивающая задача: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

Организация игры. Дети выбирают водящего считалкой:

«Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!»

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он 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)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня»— и 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.

Дополнительные рекомендации: 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. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Русская народная игра БОЛЬШОЙ МЯЧ

Развивающая задача: формировать интерес к народным играм. Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в прокатывании мяча.

Организация игры: для игры нужен большой мяч. Игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Дополнительные рекомендации. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекачивают его только ногами.

Оборудование: мяч.

Палка-кидалка



Развивающая задача: Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

Организация игры: Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль.

Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Методические приемы: Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми: пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

Дополнительные рекомендации: начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

Оборудование: считалка, палка, длиной 50 см

Башкирская народная игра

СТРЕЛОК

Развивающая задача: развивать умение у детей метать мяч.

Организация игры: проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Дополнительные рекомендации: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Оборудование: мяч.

Армянские народные игры
Земля, вода, огонь, воздух (Хох, джюр, крак, от)

Ход игры: Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» — названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.

Правила игры: Ошибающийся не играет.

Армянские народные игры
Перетягивание палки (Педэ кашир)

Ход игры: Участвует неограниченное количество игроков. Один из них выбирается дедом, остальные рассчитываются по номерам для соблюдения очередности в игре. По сигналу деда два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями, и берут в руки палку, причем держит ее каждый за середину и за края. По второму сигналу игроки начинают тянуть друг друга с целью поднять на ноги.

Правила игры: Кому удастся поднять противника на ноги, тот выигрывает и продолжает игру с одним из следующих игроков. Играть можно и с веревкой, ремешком или просто держась за руки.