

## **Картотека русских народных подвижных игр для детей 5 – 7 лет**

**Подготовила:** Щепина Елена Леонидовна, инструктор по физической культуре, высшая квалификационная категория

### **«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 пощипать. 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! Что он там делает? Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

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.

### **«Волк»**

Все играющие - овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разрешите нам, волк, погулять в твоём лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку,  
Зеленую муравку,  
Бабушке на рукавички,  
Дедушке на кафтанчик,  
Серому волку  
Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

### «Заря»

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,  
Ключи золотые,  
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 бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

### «Ляпка»

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: «У кого был?» - «У тетки».- «Что ел?» - «Клётки».- «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

### «Совушка»

Один из играющих - «совушка» - находится в небольшом кругу (в «гнезде»). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек лягушек. По сигналу взрослого: «Ночь наступает!» - все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Все играющие замирают на месте. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в гнездо. Когда играющие слышат: «День!» - все снова начинают двигаться. После двух-трех повторений выбирают новую совушку. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшие в гнездо.

### «Дударь»

Дударь, дударь, дудариче.

Старый, старый старичище

Его под колоду, его под гнилую.

-Дударь, дударь что болит?

-Рука (нога, голова, правое ухо, нос соседа, пятка соседа слева и т. д.)

Выбирают “Дударя”, ходят по кругу, взявшись за руки, и поют. Пропев песню, спрашивают:

-Дударь, Дударь, что болит?

-Рука (нога, уши, голова, спина, пятка соседа, нос соседа и т.д.)

Все находящиеся в хороводе берутся за “больное» место и опять идут по кругу с песней, которая повторяется 3-4 раза. Когда в очередной раз у “Дударя” спрашивают: “Что болит?”, он отвечает: “Здоров. Вас ловлю!” Кого поймают, тот становится на его место.

### «Кандалы»

Все игроки делились на две команды. Становились в ряд и брали друг друга за руки. Игрок из команды 1 бежал, стараясь разбить цепочку команды 2.

Если разбивал - то забирал одного игрока в свою команду. Если нет, то становился частью команды 2. Слова были такие:

- Кандалы
- Закованы
- Разбейте нас
- Кем?
- Атаманом
- Каким?
- Имя игрока.

### «Пчелки и ласточка»

Играющие-пчелы летают по поляне и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется. Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

### **«Мячик кверху»**

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

### **«Горелки»**

Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придется водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал. Другой из этой пары становится водящим.

Косой, косой,  
Не ходи босой,  
А ходи обутой,  
Лапочки закутай,  
Если будешь ты обут,  
Волки зайца не найдут,  
Не найдёт тебя медведь.  
Выходи, тебе гореть!

### **«Гори ясно»**

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.

### «Русская лапта»

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м. находится город, а с другой – отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой – расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удаётся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.

Однако не всегда удаётся игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч.

Может и быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждёт, когда мяч пробьёт следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.

**Правила. 1.** Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии;

Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

### «Сова»

**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 рассмешить, кто засмеялся выбывает из игры.

### «Чурилки»

**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 удалцы.

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»

**Ход игры:** 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.

### «Угадай, кто зовёт?»

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь». Дети идут по кругу и поют:

Медведь, медведь, мы к тебе пришли,

Мы к тебе пришли, медку принесли.

«Медведь» ходит вперевалочку.

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают медведю мёду.

Медведь, медведь, получай-ка мёд,

Получай-ка мёд, угадай, кто зовёт?

«Медведь» кушает мед.

Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка)

позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь»

старается угадать того, кто его позвал.

### «Обеги круг»

**Ход игры:** Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

Водица, водица,  
Студеная быстрица,  
Обеги вокруг,  
Напой наш луг!

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

### «Огуречик»

**Ход игры:** Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

Огуречик, огуречик,  
Не ходи на тот конечик.

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

Там мышка живет,  
Тебе хвостик отгрызет.

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

### «Золотые ворота»

**Ход игры:** Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному). Стоящие поют:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда:  
Первый раз прощается,  
Второй – запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

