

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 7 «Мишутка» комбинированного вида

Картотека народных игр

«Сидит заяка под кустом»

«Зайчик по лесу прыг-скок,
Спрятался он за кусток.
Сидит заяка под кустом,
Куст для зайца — это дом».

Правила игры: на площадке располагают стилизованные кусты. По звуковому сигналу (бубен, музыка) дети бегают врассыпную, аккуратно обегая «кусты». Когда звуковой сигнал замолкает, нужно «спрятаться под кустом». Под одним «кустом» дружно прячутся несколько детей. Игра повторяется 2 раза.

«Гуси и волк»

Описание: из числа играющих выбирают волка и пастуха, остальные дети — гуси. Гуси встают на одной стороне площадки или комнаты — это их дом. Сбоку обозначают место — логово волка

Пастух зовёт гусей на луг — середину комнаты. Там гуси ходят в разные стороны, «летают», вытягивая руки-«крылья» в стороны, щиплют травку, нагибаясь и вытягивая шею.

Через некоторое время гуси и пастух ведут диалог

Гуси-гуси! Га-га-га.

Есть хотите? Да-да-да!

Ну, летите! Нам нельзя!

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой!

Ну, летите, как хотите,

Только крылья берегите!

После этого гуси расправляют руки-«крылья» и «летят домой», но тут появляется волк и старается поймать кого-нибудь из гусей

Пойманных гусей волк уводит к себе в логово. Оставшиеся гуси возвращаются домой, а затем снова идут пастись на луг

После 3–4 повторений подсчитывается количество пойманных гусей. Далее игра продолжается после назначения новых водящих — волка и пастуха.

«Птички в гнездышках»

«Птички в гнёздышках» — подвижная игра, в которой дети учатся ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, а также быстро действовать по сигналу воспитателя и помогать друг другу.

На игровой площадке раскладывают обручи или рисуют круги диаметром 50–60 см по числу участников игры — это гнёздышки для птичек. В каждое из них становится ребёнок-«птичка». Воспитатель говорит: «Солнышко светит. Птички вылетели из гнезда». После этих слов «птички» выпрыгивают из

своего гнезда и разлетаются по игровой площадке, машут руками-«крылышками», переходя с ходьбы на бег и обратно. Воспитатель подаёт другой сигнал: «Вечер наступает... Птички летят домой!». После этих слов «птички» спешат занять свободное или только своё гнездо (зависит от условий игры)

Подвижная игра «Птички и кошка»

Детки-птички сидят в своих домиках- обручах. Под музыкальное сопровождение птички вылетают из гнезд. Летают, крошечки собирают. Как только появляется кошка, птицы возвращаются в свои домики.

«Шёл козел по лесу»

Выбирают одного ведущего — «козла».

«Козел» проходит мимо сидящих детей, показывая указательными пальцами «рога».

«Козел» находит себе «принцессу» и приглашает её поклоном.

«Козел» вместе с «принцессой» выходят на середину зала и поворачиваются лицом друг к другу.

«Давай с тобой попрыгаем», «Попрыгаем, попрыгаем» — прыгают на двух ногах.

«И ножками подрыгаем», «Подрыгаем, подрыгаем» — продолжают прыгать, поднимая то одну, то другую ногу в сторону.

«Ручками похлопаем», «Похлопаем, похлопаем» — стоя на месте, хлопают в ладоши.

«И ножками потопаем», «Потопаем, потопаем» — топают ногами, высоко поднимая колени.

«Хвостиком помашем», «Помашем, помашем» — выполняют движения бедрами — «машут хвостиками».

«Ну а потом попляшем», «Попляшем, попляшем мы!» — кружатся поскаками.

«Колечко-колечко».

Все игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой — как будто держат воду.

Ведущий тоже складывает ладони, но у него между ними спрятан мелкий предмет — монетка, пуговица, камешек или настоящее колечко.

Ведущий проходит вдоль ряда и вкладывает свои ладони в ладони каждого игрока, делая вид, что всем даёт «колечко». Но на самом деле кладёт его только одному.

Потом ведущий отходит и говорит: **«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»**.

Тот, у кого в руках оказался предмет, должен вскочить и добежать до ведущего. Остальные игроки пытаются его удержать.

Если «колечко» вырвалось — человек становится новым ведущим.

«Сошлись гуси-гусаки»

Дети встают в круг. Выбирается «Дедка» и встаёт посередине круга, в руках у него бумажка и платок.

«Дедка» машет платком, а дети говорят:

Сошлись гуси — гусаки

Вокруг Дедки у реки,

Стали гоготати,

Дедке кричати: «Дедка, дедка пощади,

Нас гусятки, не щипли,

Дай нам платочек, денег мешочек»

«Дедка» даёт одному ребёнку бумажку и говорит: «На сумочку, поддержи, Денежки не оброни».

Другому ребёнку он даёт платок: «На, платочек поддержи,

Мне головку завяжи,

Раз пятнадцать поверни».

Получивший платок завязывает «Дедке» глаза, а потом раскручивает его.

В это время дети передают друг другу бумажку.

Дети кричат «Дедке»: «Дедка слепой, бумажка пропала!».

«Дедка» старается угадать, у кого бумажка.

Если «Дедка» отгадал, то «Дедкой» становится тот, у кого была бумажка.

«Лиса по лесу бежала»

«Лиса и зайцы». В игре участвует взрослый, который изображает лису, и дети — зайчата.

Лиса по лесу бежала и зайчаток увидала (лиса идёт).

Лису зайчата испугались и по кусточкам разбежались (зайцы разбегаются, лиса ловит зайчат).

«Поймай комара».

Играющие (лягушата) садятся на корточки по кругу друг от друга на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Воспитатель берёт в руки прут (длиной 1–1,5 м) с привязанным на шнуре (длиной 0,5 м) пластиковым комаром и встаёт в середину круга.

Для зачина можно прочитать отрывок из стихотворения Б. Заходера:

Поют лягушки хором.

Какой прекрасный хор!

Вот есть же хор, в котором

Не нужен дирижер!

Эй, лягушки! Не зевайте —

Комара скорей поймайте!

С этими словами воспитатель начинает медленно вращать прут (кружит комара) немного выше головы играющих.

Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать.

Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал».

Затем воспитатель снова обводит прутком круг.

Игра повторяется 5–8 раз.

Выигравшими считаются дети, которым удалось поймать комара 1–2 раза.

«Лошадки».

Участники делятся на тройки, в каждой тройке — «кучер» и две «лошадки». Водящий по ходу игры даёт различные команды, «лошадки» их выполняют, а «кучер» управляет и следит за точностью движений.

«Лошадки» могут идти шагом, бежать галопом по кругу, поворачивать направо или налево и так далее.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — «кучер» отпускает вожжи, и «лошадки» быстро разбегаются по площадке.

На слова: «Найдите своего кучера!» — «лошадки» как можно быстрее находят своего «кучера».

При повторении игры в каждой тройке «кучер» меняется.

«Лошадки» должны точно выполнять все команды. «Кучер», чьи «лошадки» ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль «кучера». В конце игры отмечается лучшая тройка.