***Картотека***

***народных подвижных игр***

***Владимирской области***



**Чурили**

Выбирают двух водящих. Одному завязывают платком глаза, другому дают колокольчик. Затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Трынцы – брынцы – бубенцы,

Позолочены концы.

Кто на бубенцах играет – того «жмурка» не поймает!

После этих слов игрок с бубенцом начинает в них звонить и ходить

В круге. А «Жмурка» старается его поймать. Как только «Жмурка» его

поймает, их меняют другие игроки и игра продолжается.

**Цапки**

Один из игроков – ведущий. Он вытягивает руку ладонью вниз. Каждый ставит свой указательный палец. Ведущий припевает:

Собирайтесь, колдуны.

Под горячие Блины.

Котик. Жаба. Цапа!

При слове «Цапа!» все быстро убирают свои пальцы. А ведущий, сжимая ладонь, старается их захватить. Чей палец будет схвачен, тот выбывает из игры.

**Цепи кованые (кандалы)**

Игроки делятся на две команды. Берутся за руки,

образуя две шеренги, стоящие друг против друга на расстоянии. Диалог между игроками шеренг:

Цепи! - Кованый - раскованный,

Кованые! Раскуйте одного!

Разорвите нас! Кого?

Кем из нас? Братца моего!

Колей! Как зовут его?

 …(имя ребенка)!

Коля (Серёжа) бежит к противоположной шеренге. Стараясь разорвать сцепление руки двух играющих. Если ему это удается, возвращается в свою шеренгу, уводя с собой одного игрока противоположной команды. Если не удаётся разорвать цепи, то он остается в шеренге соперника. Игра начинается снова.

**«Бабка – Ежка!»**

**(Гороховецкий район)**

**Цель:** Развивать ловкость, внимание, быстроту реакции у

дошкольников.

**Материалы:** веточка.

**Описание игры.**

На земле рисуется круг, в середину которого ставится один из играющих – *Бабка - Ёжка.* В руках у неё, ветка - *«помело».* Вокруг

бегают ребята и дразнят:

Бабка - Ёжка,

костяная ножка,

С печки упала,

ножку сломала,

А потом и говорит:

«У меня нога болит».

Пошла на улицу -

раздавила курицу,

Пошла на базар -

раздавила самовар,

Пошла на лужайку –

испугала зайку.

*Ба6ка-Ёжка* выскакивает из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться *помелом. Кого запятнает - тот замирает.*

**«Я знаю…»**

**(Судогодский район)**

**Цель:** закрепить умение отбивать мяч о землю правой и левой рукой, называя предметы; учить ориентироваться в пространстве; воспитывать желание у детей играть в подвижные игры.

**Описание игры.**

Играет любое количество игроков, но не более 10. Играющие договариваются, во что будут играть. Например, «В имена», «В города» и т.д. Решают, кто начнёт первым. Дети по очереди отбивают мяч одной рукой и говорят при каждом ударе мяча о землю:

«Я *знаю 5 имён девочек: Маша, Марина, Оля, Ира, Света» и т.д.*

**Правила.**

> Начинают игру с числа один.

> Выигрывает тот, кто быстрее всех выполнит задание.

> Если игрок не успел назвать имя, он считается проигравшим и отдаёт мяч другому игроку.

> Вариант игры: *называется количество предметов (до 10), объединённых*

*родовым понятием (мебель, фрукты деревья и др.)*

**«Посею я гречку!»**

**(Селивановский район)**

**Цель:** Воспитывать положительное отношение к русским народным играм, эмоциональную отзывчивость, желание играть в коллективе.

**Описание игры.**

Мальчики и девочки встают, чередуясь в круге, и идут под музыку по часовой стрелке. Ведущая идет внутри круга против часовой стрелки. Музыка прерывается; круг размыкается там, где останавливается ведущая. Дети расходятся полукругом. Мальчик и девочка, стоящие по краям, идут навстречу друг другу. Все игроки поют:

Посею я гречку, Моя гречка не взошла,

Возле самой речки. Целоваться я пошла.

Мальчик и девочка, встретившись, встают спиной друг к другу и на счёт детей: «*Раз, два, три!*» - поворачивают головки друг к другу. Если они поворачиваются через одну сторону, то целуются. Если через разные — уходят на свои места. Круг соединяется, дети продолжают двигаться и петь:

Мой милёнок мал, да!

Мал, да это не беда.

Но зато удал, да!

Возле самой дорожки.

Посею горошек

Мой горошек не взошёл.

Целоваться я пошёл.

Целоваться я пошла!

 **«Капуста»**

**(Суздальский район)**

**Цель:** Воспитывать желание играть в хороводные народные игры эмоциональность; развивать ловкость, быстроту реакции, внимание.

**Материалы:** ленточки, пояса, платочки.

**Описание игры.**

Посреди хороводного круга дети складывают свои пояса, ленты, платки, шапки и запевают песню:

Я на камушке сижу, мелки колышки тешу,

Мелки колышки тешу, огород свой горожу

Чтоб сюда не прибежали и капусту не украли

Волк и лисица, бобер и куница,

Заинька усатый, медведь толстопятый.

Хоровод поет, двигаясь по кругу, а выбранный заранее *«хозяин капусты»* садится рядом ее стеречь. Затем хоровод рассыпается и каждый старается ухватить «*кочан капусты». Хозяин* не дремлет; и тот, кого он успел коснуться рукой, выбывает из игры.

**«Котенька - коток»**

**(Юрьев-Польский район)**

**Цель:** отрабатывать у детей ловкость и быстроту реакции.

**Описание игры.**

Выбирается водящий *«котик»*, он садится на корточки в центре круга, который образуют дети. Ребята дразнят водящего:

Котя **-** Котенька – Коток. И запрятал в уголок.

Котя **-** серенький лобок. А бабушка догнала

Украл у бабушки клубок, За чубочек отдрала!

*«Котик»,* крикнув: *«Мяу»,* бросается ловить деток. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий (им может быть воспитатель, инструктор по физкультуре или ребенок) не скажет: ***«****Раз, два, три больше не лови!».*

**Примечание.**

Перед игрой оговаривается, что *«котик»* убирает коготки и касается детой мягко, никого не толкая и не делая им больно.

**«Горелки»**

**(с. Бабаево Владимирского уезда)**

**Цель:** развивать быстроту реакции; играть активно, с интересом; проявлять в игре чувство коллективизма, слаженности действий.

**Описание игры.**

Играющие образуют пары и становятся вереницей. Впереди на 2 шага - *«горящий» («горельщик», «горюн» и пр.)* тот, кто водит. Ему запрещено оглядываться назад. Играющие поют, выкрикивая:

Наш горельщик с долгим носом

Приходил со своим вопросом:

- Как бы вылечить мне нос,

Чтобы больше он не рос?

Мы говельщику сказали

И грамотку написали:

- Купи фунтик купоросу,

Поднеси поближе к носу,

А, понюхавши. Потом

Заливай хоть молоком.

*«Горящий»* должен взглянуть на небо. А между тем задняя пара разъединяется и бежит - один по одну сторону вереницы пар, а другой - по другую, стараясь соединиться снова впереди *«горящего».* Если паре это удаётся, то *«горящий»* продолжает водить. Если не удаётся, то *«горящий»* ловит кого-нибудь, то оставшийся без пары водит: он становится *«горящим*», и игра продолжается. Игроки хором поют:

Гори, гори, масло,

 Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

 Глянь на небо,

Там птички летят.

**«Десятины»**

**(г. Владимир)**

**Цель:** развивать выдержку, ловкость, координацию движения; закреплять умения детей бросать и ловить мяч из разных исходных положений; воспитывать настойчивость в достижении положительных результатов.

**Материалы:** мячи.

**Описание игры.**

*Во время игры необходимо выполнить*

*последовательно 10 заданий.*

* бросить мяч в стену и поймать его двумя руками;
* бросить мяч в стену, сложить руки кольцом, поймать мяч после того, как он от стенки через кольцо ударится о землю (*тарелочки*);
* подбросить мяч кверху, поймав его после тройных хлопков;
* бросить мяч о стену, перепрыгнуть через него после отскока от стены *(лягушки);*
* бросить мяч о стену, после отскока мяча поднять одну ногу, поймать его после того, как мяч проскочит под ногой;
* ударить мяч о стенку двумя руками, сложенными в замок *(замочки);*
* ударить мяч о стенку двумя кулачками *(кулачки);*
* бросить мяч, стоя спиной к стене, через голову, быстро повернуться и поймать его;
* бросить мяч о стену и поймать его после удара о землю;
* наклониться, стоя спиной к стене, прокатить мяч справа так, чтобы после удара о стену он прокатился между ног, поймать его спереди; повторить всё сначала слева.

*(Упражнения, выполняются по 5 раз с каждой стороны).*

**«Кашник»**

**(с. Кромы Гороховецкого уезда)**

**Цель:** познакомить детей с народными подвижными играми Владимирской губернии; развивать ловкость, реакции, дружеские взаимоотношения во время игры.

**Описание игры.**

Дети выбирают по жребию водящего, который называется *купцом,* а сами между собою делятся на *хозяев* и *кашников. Кашники* садятся кругом на землю на расстоянии 1-2 аршин друг от друга. *Хозяева* становятся за *кашниками.* Когда все играющие разместятся, *купец* подходит к кому-либо из *хозяев* и задаёт вопрос: *«Дорог кашник?». Хозяин* отвечает: *«Сорок корок, алтын* **-** *голова, по копейке нога». «Продай!»* **-** говорит *купец. «Купи!» -* отвечает *хозяин.* «*На, деньги!»* - протягивая руку, говорит *купец. Хозяин* берёт руку *купца,* жмёт её и говорит: *«Теперь бери да кругом беги!»*

Они бегут вокруг сидящих навстречу друг другу игроков. Кто раньше дотронется до головы *кашника,* тот становится хозяином, а опоздавший **«***купцом*».

**«Радисты»**

**(г. Владимир)**

**Цель:** упражнять детей в умении использовать порядковый счёт и время;

 развивать внимание, память, мышление; развивать быстроту

реакции, ловкость;

воспитывать желание откликнуться на сигнал о помощи.

**Описание игры.**

Дети пересчитываются до 10 и запоминают свой номер, затем считалкой выбирают водящего. Например, это № 10. Остальные дети по сигналу разбегаются. Если ведущий приближается к № 9, то этот ребёнок может кричать любого игрока, называя его номер. Например: *«Пятый, пятый, я — девятый, за мной бегает десятый».* Пятый номер должен выручить № 9, и они убегают вместе.

**Правила.**

Игроки должны точно запоминать свои номера и всех играющих.

Водящим становится тот, кого из игроков поймали.

**«Круговая лапта»**

**(д. Неврюево Судогодского района)**

**Цель:** воспитывать интерес к русским народным играм; учить детей владеть лаптой, развивать ловкость, меткость, глазомер, быстроту реакции.

**Материалы:** мяч, лапта.

**Описание игры.**

Каждый игрок стоит в круге, начерченном на земле. Водящий бросает мяч, стараясь попасть в ноги игрока в круге. Тот, кто стоит в круге, должен отбить мяч лаптой. Если мяч попадает в игрока, то он меняется местами с водящим. Игрок, отбивший мяч лаптой, бежит от водящего.

**«Ручеек»**

**(д. Тальково Гусь-Хрустального района)**

**Цель:** знакомить с традициями родного края; развивать быстроту реакции, смекалку; воспитывать умение действовать сообща.

**Описание игры.**

Дети делятся на две команды, встают парами и делают воротца. Первая пара говорит:

*Ходи, Петя, ходи в рай, ходи в дедушкин сарай.*

*Там и пиво, там и мёд, там и дедушка живёт.*

*Первый раз прощается, второй запрещается,*

*А на третий раз не пропустит вас.*

В то время как первая группа говорит слова, все остальные, держась за руки, должны быстро пробежать через первые воротца. После последних слов первые опускают руки. Кто не успел пройти, становятся вперёд, а первая пара уходит назад.

**Вариант.**

Детям, ставшим первыми, можно предложить выполнить дополнительное задание.

**«Колечко»**

**(Селивановский район)**

**Цель:** Развивать внимание, ловкость, быстроту реакции; воспитывать умение играть в коллективе.

**Материалы:** колечко.

**Описание игры.**

Любимой игрой на посиделках всегда была игра в *«кольцо».* Ребята и девочки, сидящие на лавках, поют песню:

Я по терему, по терему хожу. Оно порохом запало,

Золотое колечко хороню. Ни в калину, ни в малину,

По кумушкам, по молодушкам. Ни в чёрную смородину.

По красным девушкам. Девушкам не угадать,

Моё золото упало. Молодушкам не сказать!

К каждому играющему подходит ведущая, выбранная по считалке. В ладошки, сложенные корабликом, *«в шутку»* кладёт колечко. Кому-то и на самом деле попадает оно в ладошки. Но никто и не замечает – кому, А ведущая, поглядывая то на одного, то на другого игрока, внезапно вскрикивает: *«Колечко, колечко, выйди на крылечко!»* Тут уж надо не зевать и хватать того, кто быстро-быстро вскочит и бросится к ведущей с колечком в ладошках.

**«Змейка»**

**(с. Михайлово Муромского района)**

**Цель:** развивать ловкость и быстроту реакции; воспитывать внимание.

**Материалы:** «змейка», сделанная из каната, веревки, прутика.

**Описание игры.**

Игроки рассаживаются по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Водящий остаётся за кругом, в руках у него *«змейка».* Дети несколько раз (2-3 раза) повторяют слова:

*Змейка, змейка покажись.*

*Змейка, змейка появись!*

Водящий обходит круг и неожиданно бросает *«змейку»* в середину круга. Дети должны быстро вскочить и встать на *«змейку».* Тот, кому не хватит места на *«змейке»,* выходит из круга и становится водящим.

**Правила игры.**

- Игроки, сидящие в круге, не должны оглядываться.

- Дети не должны сталкиваться и сталкивать друг друга, становясь на *«змейку».*

**«Заря – зарница»**

**(Меленковский район)**

**Цель:** Воспитывать интерес к играм родного края, эмоциональную отзывчивость; развивать внимание, ловкость, быстроту реакции.

**Материалы:** ключи на ленте.

**Описание игры.**

Игроки становятся лицом внутрь круга, по считалке выбирают водящего - *«Зарю».* В то время как дети идут по кругу, водящий обходит хоровод с лентой в руке. Играющие поют:

Заря-зарница, красна девица,

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые.

Закончив петь, дети останавливаются, а *«Заря»* роняет ключи около той пары, которая оказалась возле водящего. Дети приговаривают:

Раз, два, не воронь,

А беги как огонь!

После этих слов пара детей разбегается в разные стороны, обегая круг сзади. Выигрывает тот, кто прибежит первым. Он и становится водящим - *«Зарей».*

**«Ай, ду – ду, на лугу»**

**(г. Владимир)**

**Цель:** формировать навыки ходьбы хороводным шагом по кругу; упражнять в беге врассыпную и в парах; развивать чувство равновесия (кружение *«лодочкой»),* внимание, ловкость; воспитывать сдержанность и ответственность у игроков.

**Описание игры.**

Для игры необходим парный набор фишек *(по количеству играющих).* Фишки с изображением домашних животных и волка в свободном порядке располагаются в двух очерченных мелом (*обручами, веревками и т.д.)* кругах, картинками вниз. Две команды по 6-12 человек в каждой встают вокруг кругов, взявшись за руки. По сигналу ведущего дети идут по кругу и проговаривают (*пропевают*) слова:

Ай, ду-ду, ай, ду-ду, А я по лугу пойду,

А я по лугу пойду, Себе друга я найду.

После этих слов игроки берут по одной фишке из своего круга и, расходясь *(разбегаясь)* по площадке, ищут свою пару. Образовав пару, дети поднимают вверх руки и кружатся *«лодочкой»,* взявшись за руки.

Когда все играющие объединились в пары, пара *«волков»* обнаруживает себя криком: *«А мы волки!».*

Играющие разбегаются по площадке, *«волки»* пытаются их поймать. Дети, пойманные водящим, встают в обозначенные круги. По его сигналу, в зависимости от возраста и подготовленности детей, игра останавливается и подсчитывается количество пойманных игроков.

**Правила.**

Брать только по одной фишке после проговаривания слов.

Не обнаруживать себя паре *«волков»* до образования последней пары играющих. Считается пойманным тот игрок, которого *«волк»* коснулся рукой. Игрок, которого поймали, сам идет в круг.

**Варианты игры.**

Игроки бегают, не размыкая рук *(в парах).* Для детей младшего дошкольного возраста. Количество играющих: две команды по 4-8 человек. На фишках изображены только домашние животные, знакомые детям. Ход игры не меняется. Игра заканчивается после того, как все дети образуют пары.

Ведущий предлагает детям *«превратиться в животных»,* нарисованных на фишках, и изобразить их повадки.

*Игра возобновляется по желанию детей.*

**«Жаворонок»**

**(Собинский район)**

**Цель:** Развивать умение играть в коллективной, хороводной игре, сочетая слова с движениями.

**Материалы:** колокольчик.

**Описание игры.** Из играющих детей считалкой выбирается *«жаворонок».* У него в руках - колокольчик. *«Жаворонок»* летает вокруг хоровода и звонит в колокольчик.

Дети в хороводе поют:

В небе жаворонок пел

Колокольчиком звенел.

(Дети поют, *«жаворонок»* летает, звонит в колокольчик).

*Порезвился в вышине,*

*Спрятал песенку в траве*. (Дети приседают, закрывают глаза, а *«жаворонок»* кладёт колокольчик позади одного из детей).

*А кто песенку найдёт - Будет весел целый год. Вот!*

(По окончании песни, дети поворачиваются спиной, тот, возле кого окажется колокольчик, будет *«жаворонком»)*.

**«Гуськи»**

**(с. Орехово Покровского уезда)**

**Цель:** расширять представление детей о народной культуре родного края; пополнять лексический и словарный запас дошкольников; воспитывать у детей культуру речевого общения; развивать ловкость, быстроту реакции, учить ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать организованность, самостоятельность.

**Материалы:** борода и шапка для деда, платок, эмблема с изображением гусей.

**Описание игры.**

Считалкой выбирают водящего: - *«Заяц белый, куда бегал? - В лес дубовый.* — *Что тем делал? - Лыко драл? - Куда клал? - Под колоду. - Кто украл? — Родион, выйди вон!»*

Дети становятся в круг. В середину круга встает ребенок, его называют *«дедкой».* В руках у *«дедки»* платок. Дети - *«гуськи»* идут по кругу, взявшись за руки и поют: *«Сошлись гуси – гусаки, вокруг деда у реки, стали гуси гоготать, деду кричать: Дедка, дедка, пощади! Нас, гусят, не щипли, дай нам платочек денег мешочек!»*

*«Дедка»* подходит к одному из играющих, подает платок и, кланяясь, говорит: *«На платочек подержи, мне ты глазки завяжи, раз 15 поверни!».* Получивший платок завязывает *«дедке»* глаза и вертит его со словами *«1-2-3, нас по голосу найди!».* В это время взрослый жестом указывает на любого «*гуська*» и тот зовет *«деда»: «Дед, я здесь». «Дед»* угадывает *«гуська»* по голосу (или указывает рукой).

Если водящий угадал, то дети хором говорят: «*А теперь беги за нами, хватай нас руками!». «Дед»* снимает платок и ловит *«гусей».* Если он не угадал имя ребенка, позвавшего его, то дети начинают кричать: *«Меня дедка не узнал, старый водить снова стал!».* Игра заканчивается, когда водящий переловит всех *«гусей».* Нового *«деда»* выбирают считалкой.

**Варианты игры.**

1. У *«гусей»* во время игры есть место, куда *«дед»* не может войти. Таким образом, последний *«гусенок»,* не пойманный водящим, считается победителем. Он водит в следующей игре.

2. Первый пойманный *«гусенок»* становится помощником «деда», они

вдвоем ловят оставшихся *«гусят».*

3. Пойманных гусят можно выручить, дотронувшись до них. При этом усложняется задача *«деда»:* поймать *«новых гусей»* и сохранять уже пойманных.

**«Петушок и курочка»**

**(д. Новомануиловка Меленковского района)**

**Цель:** воспитывать у детей интерес к играм родного края; учить играть, перевоплощаясь в образы животных, имитировать их движения и голоса, соответственно тексту; развивать внимание, быстроту реакции.

**Описание игры.**

Дети строятся в одну шеренгу, сначала мальчики, потом - девочки. Выбираются *«петушок»* и *«курочка»* - первый мальчик и последняя девочка. *«Петушок»* идет на *«лужок» (*ходит в центре круга, имитируя движения *«петушка»).* Дети, взявшись за руки (цепочкой), ходят вокруг *«петушка»* со словами:

Петя, Петя, Петушок, Ходи, Петя, не зевай,

Ходи, Петя, на лужок. Курочек не обижай!

На последнем слове дети останавливаются, поднимают скрещенные вверх руки, образуя ворота, и говорят слова: «*Раз*, *два*, *три* – *беги!».* Последняя девочка - *«курочка»* бежит *«змейкой»* в ворота, *«петушок» -* за ней. Задача *«курочки»,* пробежав все ворота, встать впереди шеренги. Задача *«петушка»* - поймать *«курочку».* Если выигрывает *«петушок»,* то *«курочка»* выходит в центр и хлопает *«крылышками»* и кричит *«ко-ко-ко». Когда* выигрывает *«курочка»,* то *«петушок»* выходит в центр, хлопает *«крылышками»* и кричит *«ку-ка-ре-ку».* Потом оба встают в середину шеренги, игру продолжают следующие мальчик и девочка.

**Вариант игры.** Если проигрывает мальчик, *он пляшет перед шеренгой,* а дети произносят слова:

Петя, Петя, Петушок**.**

Ходи, Петя, на лужок.

На лужке ты попляши,

Свою удаль покажи.

Покажи, не стыдись,

А потом и поклонись!

Если проигрывает девочка, *она пляшет перед шеренгой под слова,* которые дети произносят хором:

Выйди, выйди, курочка.

Поплясать на улочку.

Выйди, выйди, попляши

 И наряд свой покажи.

Покажи, не стыдись,

А потом и поклонись!

**«Тетера»**

**(Камешковский район)**

**Цель:** Воспитывать уважительное отношение к народной культуре, желание играть в народные игры; развивать умение ходить «*змейкой».*

**Описание игры.**

Считалкой выбирают двоих детей, образующих *«ворота»,* и ведущий *- «тетёра».* Дети идут за *«тетёрой» в* ворота

Тетёра шла, моховая шла

По каменью, по раменью.

Сама прошла, детей провела,

А самого младшего оставила.

После этих слов ворота *«закрываются».* Тот ребёнок, перед которым ворота закрылись, встаёт рядом, образуя новые. «*Тетёра*» с детьми идёт *«змейкой»,* проходя уже через двое ворот и т.д.