**Картотека русских народных игр**

**Старшего дошкольного возраста**



**«У медведя во бору»**

**Цель:** развивать внимание, ловкость, ориентироваться в пространстве.

**Ход игры:** медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами и ягодами и напевают песенку:

**У медведя во бору, грибы ягоды беру,**

**Медведь постыл на печи застыл!**

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходить из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становиться медведем.

Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**«Гуси-лебеди»**

**Цель:** развивать образные движения, воспитывать выносливость.

**Ход игры:** Участники выбирают волка и хозяина, остальные—гуси-лебеди. На одной стороне площадки 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 перекличка 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 становиться волком.

**«Вейся, венок»**

 **Цель:** учить детей водить хоровод; упражнять в беге.

 **Ход игры:** Дети и воспитатель стоят около дерева, вокруг которого можно образовать круг и поводить хоровод. Воспитатель произносит:

**«Вы, ребята, листочки, из которых я буду плести веночки.**

**Подул ветерок, разлетелись листочки» (дети выполняют бег по площадке).**

**По сигналу воспитателя: «Вейся, венок! Завивайся, венок! Да не путайся!»**(дети бегут к воспитателю).

Воспитатель помогает образовать круг. Вместе с воспитателем дети водят хоровод вокруг дерева, произнося рифмованные строки:

**Выйдем, выйдем погулять, погулять в садочек,**

**Будем листья собирать, сделаем веночек.**

**Много листьев наберём, жёлтеньких и красных,**

**И веночки мы сплетём из листочков разных.**

**«Рыбаки и рыбки»**

 Цель: развивать ловкость, быстроту.

 Ход игры: Ребята становятся в тесный кружок и один считает:

**За стеклянными горами, стоит Ваня с пирогами.**

**Здравствуй Ванечка дружок, сколько стоит пирожок?**

**Пирожок то стоит три, а водить то будешь ты!**

**По считалке ребята выбирают двое ребят— “рыбаки», остальные «рыбы».**

**Они ведут хоровод и поют:**

**«В воде рыбы живут, нет клюва, а клюют.**

**Есть крылья—не летают, ног нет, а гуляют.**

**Гнезда не заводят, а детей выводят».**

Закончив песню, «рыбы» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбаками» «рыбки» (пойманной считается рыба, которую рыбаки берут руками взвахват) составляют с рыбаками «невод». Они присоединяются к рыбакам и ловят оставшихся рыб.

**«Ручеек»**

Играющие выстраиваются парами друг за другом. Каждая пара,

взявшись за руки, поднимает их вверх (образует «ворота»). Последняя пара проходит через строй играющих и становится впереди. И так далее.

Игра проводится в быстром темпе. Играют, пока не надоест.

**Игра с «петушком»**

Цель: уметь показывать образ, действовать четко после хлопка.

Ход игры: Дети стоят лицом в руг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

**Трух-тух-тух-тух!**

**Ходит по двору петух.**

**Сам – со шпорами,**

**Хвост – с узорами!**

**Под окном стоит,**

**На весь двор кричит,**

**Кто услышит –**

**Тот беит!**

**- Ку-ка-ре-ку!**

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по круг, но противоходом. Дети разворачиваются лицом в круг, продолая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

**«Обыкновенные жмурки»**

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве, ловкость.

**Ход 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 становиться жмуркой.

Правила игры: 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. 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.

**“Кот и мыши»**

Ход игры: Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход—нору. В одном ряду стоят коты, в другом мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры: Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

**«Игровая»**

**Цель:** развивать фантазию и внимание.

**Ход игры:** Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий, играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

 **У дядюшки Трифона**

**Было семеро детей,**

**Семеро сыновей**

**Они ни пили, ни ели,**

**Друг на друга смотрели.**

**Разом делали как я!**

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становиться ведущим.

 Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**«Почта»**

**Цель:** развивать творчество, фантазию. Уметь импровизировать.

**Ход игры:** Игра начинается с переклички водящего с игроками:

**· Динь, динь, дан!**

**· Кто там?**

**· Почта!**

**· Откуда?**

**· Из города…**

**· А что в городе делают?**

**·**

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие должны сделать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего. Игра повторяется.

**«Заря»**

**Цель:** развивать внимание, ловкость, быстроту.

**Ход игры:** Дети встали вкруг, руки держат за спиной, а за один из играющих – заря- ходит сзади с лентой и говорит слова:

**Заря – заряница**

**Красна девица.**

**По полю ходила**

**Ключи обронила.**

**Ключи золотые.**

**Ленты голубые.**

**За водой пошла!**

Движения. С последними словами входящий 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. Игра повторяется.

Правила игры.

1. Бегущие не должны пересекать круг.

2. Играющие не по вворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

**«Игра с колокольчиком»**

**Цель:** учить детей двигаться по кругу, импровизировать под музыку.

**Ход игры:** звучит музыка. Дети стоят в кругу, взявшись за руки.

В центре круга ребенок с колокольчиком. С началом пения идут противоходом. Ребенок с колокольчиком поет:

**С колокольчиком хожу**

**На ребяток я гляжу**

**Колокольчик золотой**

**Кто плясать пойдет со мной?**

В конце песни ребенок с колокольчиком выбирает того , с кем будет танцевать. Двое детей пляшут под любую плясовую музыку. Выбранный ребенок становится ведущим.

**«Ваня, Ваня — простота»**

**Цель:** учить детей водить хоровод вперед и назад спиной, доставить детям радость.

**Ход игры:** Дети встают в круг, берутся за руки. Далее выполняются движения по тексту:

**"Ваня, Ваня - простота!**

**Купил лошадь без хвоста. (дети идут по кругу, взявшись за руки по направлению вперед)**

**Сел задом на перед, (не разворачиваясь, меняем направление на противоположное. Т. е. дети идут в хороводе, спиной вперёд)**

**И поехал в огород.**

**Не доехал до горы -**

**Закусали комары! (дети поворачиваются друг к другу и щекочут друг друга) "**

Игра всегда проходит очень весело, подвижно. Дети произносят слова с улыбкой, так как уже предвкушают веселое щекотание, они смеются. Охотно повторяют процесс игры несколько раз. В ходе игры поднимается общий эмоциональный фон детского коллектива.

**“Угадай, чей голосок»**

**Цель:** Развитие слухового внимания

**Ход игры:** Один участник игры становиться в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки и говорят:

**Мы собрались в ровный круг,**

**Повернемся разом вдруг,**

**И как скажем—скок-скок-скок!**

**Угадай, чей голосок?**

Правила: 1. Слова "скок, скок, скок" поет или говорит только тот, на кого указал руководитель.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закон-чится речитатив.
3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

**“Метелица»**

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве, двигаться в соответствии с текстом.

**Ход игры:** Играющие встают в круг и не сходя с места, начинают кружиться, напевая:

**Метелица, метелица,**

**Снег по полю стелется!**

**Кто кружится, вертится-**

**Тот заметелится!**

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять, не шевелясь. Кто упадет, или не сможет во время остановиться, тот из игры выходит. Остальные опять поют песню и кружатся. Остается в кругу самый выносливый. Он и выигрывает.

**«Волк и овцы»**

**Цель:** учить имитировать движения животных, развивать ловкость и быстроту.

**Ход игры:** Один из играющих – волк, остальные – овцы. Волк сидит в логове. Овцы подходят к нему, взявшись за руки:

**«Позволь нам погулять в твоем лесу, волк!»**

**Волк разрешает: «Гуляйте, гуляйте! Только травки не щипайте, а то мне твердо спать будет!» Овцы дают обещание и идут бегать на лужайку. Вскоре они забывают про обещание и начинают щипать траву:**

**Щиплем, щиплем травушку, зеленую муравушку.**

**Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик!**

**А серому волку – грязи лопата!**

Волк ловит овец. Овцы прячутся в домике.

**«Злючка»**

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве, бегать не сталкиваясь друг с другом

**Ход игры:** Злючка сидит в уголке и дремлет. Играющие водят хоровод и дразнят злючку:

**Часы бьют раз,**

**Часы бьют два,**

**Часы бьют три! Злючка выходи!**

**Мы тебя ждем, песенку поем!**

**Злючка сердится и выбегает. Чтобы спастись от Злючки, дети могут встать на любой предмет и сказать «чик-трак».**

**«Баба-Яга»**

**Ход игры**: Баба-Яга стоит в сторонке. Дети подходят к ней, держась за руки и дразнят:

**Злючка Баба-Яга,**

**Деревянна голова!**

**Нос крючком, живот ящичком!**

**Злючка, выходи!**

**Мы тебя ждем! Беги бегом!**

**Злючка-дрючка, Фу-ты, ну-ты!**

**Руки – крюки, ноги гнуты!**

**Баба- Яга ловит игроков.** Они прячутся в домике.

**«Дедушка-Рожок»**

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве, бегать не сталкиваясь друг с другом

**Ход игры:** Играющие делятся на две группы и занимают места ан противоположных сторонах площадки. Дедушка-Рожок сидит в домике и из него же спрашивает:

**«Кто боится меня?» Дети отвечают: «Никто».**

**Затем дразнят: «Дедушка-Рожок, съешь с горошком пирожок!» и начинают перебегать из одного дома в другой. Дедушка-Рожок ловит их.**

**«Море волнуется»**

**Ход игры:** Стулья по количеству игроков ставятся в круг спинками внутрь. Все участники – рыбы. Один – ведущий. Дети садятся на стулья. По команде ведущего «Море волнуется!» рыбы начинают двигаться по кругу вокруг стульев. По команде «Море затихло!» дети занимают места. Водящий садится тоже на стул. Кому не хватило стула, тот водит.

**«Трубочка»**

**Цель**: учить ориентироваться в пространстве.

**Ход игры:** Дети встают в круг, выбирают жмурку. Ему завязывают глаза и дают в руку бумажную трубочку. Дети идут по кругу и переговариваются со жмуркой:

**- Кот, кот, где стоишь?**

**- На печи!**

**- Что пьешь?**

**- Квас!**

**- Лови три года нас!**

Круг останавливается. Жмурка дотрагивается до игрока трубочкой и спрашивает: «Ты кто?» ребенок отвечает: «Мяу!» Жмурка по голосу должен угадать, кто это.

**«Растеряхи»**

**Цель:** вызывать радость и веселье у детей

**Ход игры:** Играющие становятся цепью, держась друг за друга. Водящий (воспитатель) бежит, поворачивая в разные стороны. Кто не удержался, упал – растеряха. Он выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется трое самых ловких.

«**Краски»**

**Ход игры:** участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки– краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо шепчет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

**Тук-тук!**

**Кто там?**

**Зачем пришел?**

**За краской. За какой?**

**За голубой.**

**Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.**

Идет во второй раз, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: Скачи на одной ножке по голубой дорожке.

Правила игры: Хозяином становиться покупатель, который угадал больше красок.

 **«Топ-топ»**

 **Цель:** уметь ориентироваться в пространстве, находить себе пару.

**Ход игры:** Дети говорят слова:

**-Топ, топ на конях,**

**скрип, скрип на санях,**

**едем к бабушке на оладушки»**

Образуем пары и становимся друг за другом. Кто стоит впереди отводит руки назад и подает их стоящему сзади, дети двигаются, высоко поднимают колени. Взявшись за руки поворачиваются лицом друг к другу, спокойно кружатся вправо и влево. При повторении меняются местами.

**«Совушка»**

**Цель:** учить действовать в соответствии со словами, быть внимательным.

**Ход игры:** из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде. По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков. Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.
После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

*Указания.*До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совушки, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что совушка должна следить одновре-менно за всеми насекомыми.

Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

**«Птицелов»**

**Цель:** учить четко и слаженно произносить слова, имитировать пение разных птиц.

**Ход 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, лесочке,**

**В зелёном дубочке,**

**Птички весело поют,**

**Ай, птицелов идет!**

**Он в неволю нас возьмёт,**

**Птицы, улетайте!**

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

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

**"Северные олени"**

**Цель:** вовремя реагировать на сигналы, учить не сталкиваться друг с другом.

**Ход игры:** считалкой выбираются два медведя, остальные олени. Они живут около кустов, а медведи напротив. Ударяем в бубен, дети-олени поднимают руки-рога вверх передвигаются по площадке. При слове "Белый медведь"- олени убегают к своим домикам-юртам. Если медведь дотронулся до спины оленя, ребенок выходит, его поймали.

«**Пастух и стадо»**

Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль стада. По сигналу «Рожок!» (свисток или музыка) все животные спокойно выходят из домов, бегают, прыгают, ходят по пастбищу, по сигналу «Домой!» все возвращаются в свои дома.

**«Капуста»**

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

**Я на камушке сижу,**

**Мелки колышки тешу.**

**Мелки колышки тешу,**

**Огород свой горожу,**

**Чтоб капусту не украли,**

**В огород не прибежали**

**Волк и лисица, бобер и курица,**

**Заяц усатый, медведь косолапый.**

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

**«Гуси-гуси»**

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие — «гуси». «Хозяйка» сзывает гусей, «гуси» ей отвечают.

**— Гуси-гуси!**

**— Га-га-га**

**— Есть хотите?**

**— Да-да-да!**

**— Ну, летите же домой!**

**— Серый волк под горой,
Не пускает нас домой,
Зубы точит,**

**Съесть нас хочет!**

**— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!**

**«Гуси» разбегаются, «волк» их ловит. Когда «волк» переловит всех «гусей», «хозяйка» говорит ему:**

**— Волк, у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди прогони их.**

**«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.**

**«Салки»**

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий 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.

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.