**«Русские народные игры с детьми дошкольного возраста»**

         Весёлые подвижные игры  - это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, пятнашек, ловишек, салочек. Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как и сказки и песни.

Русские народные игры имеют многовековую историю. Они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей,  водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки и салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; на лошадях катались по деревням с песнями и с плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удальству.

        Русские народные игры для детей носят и педагогическую ценность, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Особенно популярными и любимыми были такие игры, как горелки, русская лапта, жмурки, городки, игры с мячом.

Игра в жмурки была распространена во многих областях России и имела разные названия: "Слепая сковорода", "Жмачки", "Куриная слепота", "Кривой петух" и т.д. Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: "Кот, кот, на чём стоишь?" - "На квашне". - "Что в квашне?" - "Квас!" - "Лови мышей, а не нас!" Поговорят так с водящим, да ещё заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.

 Немало таких игр, где успех играющих зависел прежде всего от умения точно бросить биту, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель (городки, лапта и т.д.). Как названия игр, так и правила были различны в разных областях России, но общим для них являлось стремление выиграть, одержать победу.

Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, "Коршун", "Курочка", "Гуси-лебеди", "Стадо"). В играх типа "Много троих, хватит двоих", "Горячее место" сюжет и роли отсутствуют, всё внимание детей направлено на движение и правила. Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре "Краски" покупатель переговаривается с водящим: "Тук-тук!" - "Кто там?" - "Покупатель". - "Зачем пришёл?" - "За краской". - "За какой?" - "За голубой".

 Привлекательны для детей в русских играх различные попевки. В игре "Уголки" каждая перебежка сопровождается попевкой. При последнем слове играющие меняются местами, а покупающий - водящий стремится занять освободившийся во время перебежки уголок. В играх типа "Горелки" текст отвлекает внимание ловящего, во время пения он должен смотреть вверх.

 Игры можно разделить по видам движений: игры сбегом, прыжками, метанием; некоторые из них можно проводить как в тёплое, так и в холодное время года. Есть игры малой подвижности, пригодные для проведения в ненастную погоду на ограниченной площадке.

  В практике дошкольного воспитания народные игры встречаются редко. В отдельных сборниках есть народные игры, но они настолько изменены, что в новом варианте утратили народные традиции, лишены игрового зачина.

 Многие русские народные игры и их варианты доступны детям дошкольного возраста. Их можно с успехом использовать в работе с детьми во время прогулок и занятий физической культурой.

 Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. Они достаточно разнообразны по своему содержанию, тематике и организации.

Русские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

**РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ИГРЫ**

***Оборудование:***Зонт с лентами, шапки медведя, волка, шляпа для пастуха, сумка, рисунки с изображением карусели, огня, лошади; большой и маленький платок,  музыкальное сопровождение игр.

Под музыку «Коробейники» вбегают два скомороха, образуют круг .

**Ведущий:** Прежде чем начать играть,

                Дружно мы начнём считать.

Дети выполняют движения под стихи:

*За морями,    -   движения пловца*

*За горами,  -        руки вверх*

*За железными столбами   -     кулак на кулак*

*На пригорке  - теремок     -     руками над головой сложить «крышу»*

*На двери висит замок       -     сцепить руки в «замок».*

*Ты за ключиком иди и замочек отопри.*

1. ***Игра «Барашеньки» (игра со словом)***

Дети, взявшись за руки, образуют круг. В середине водящий – Ваня.

*Барашеньки, крутороженьки,*

*Дети, взявшись за руки, идут по кругу.*

*По горам ходили,*

*По лесам бродили.*

Руки на поясе, топающим шагом идут по кругу.

*В скрипочку играли,*

*Ваню потешали.*

Останавливаются, поворачиваются в круг лицом, имитируют игру на скрипке.

*Ваня, Ваня, простота*

Руками показывают на Ваню.

*Купил лошадь без хвоста.*

Упираются кулачками в бока.

Выполняют пружинки с поворотами.

*Сел задом наперед*

Прыжком разворачиваются лицом из круга.

*И поехал в огород.*

Выполняют пружинки, руки держат  «поводья».

С окончанием текста Ваня догоняет детей, они убегают на места.

***2. Игра «Карусель» со словами:***

*Еле – еле, еле – еле,*    -        Дети идут медленно,

*Закружились карусели*    -   затем переходят на бег.

*А потом, потом, потом,*

*Всё бегом, бегом, бегом.*

*Тише,  тише, не спешите*,  - Замедляют бег, переходят на ходьбу,

*Карусель остановите -*               останавливаются.

*Раз – два, раз – два,*

*Вот и кончилась игра*          – хлопают в ладоши.

Игра повторяется с движениями в другую сторону.

***3.«Горелки».***

Играющий, кому не хватило пары, «горит».

Дети произносят слова, сопровождая их движениями:

*Гори, гори ясно,                   Глянь на небо -                          Колокольчики звенят.*

*Чтобы не погасло.        Птички летят,                         Раз, два, три – гори!*

Игроки последней пары бегут вперёд, стараясь взяться за руки быстрее, чем их осалит водящий. Если они успеют взяться за руки, водящий «горит» ещё раз. Если « горелка» салит одного из игроков, то становится с ним в пару.

Игрок без пары становится «горелкой». Игра продолжается до тех пор, пока все пары не пробегут.

***4 .Игра « Шатер». (плясовая рус.нар. мелодия)***

Дети встают вокруг трех стульев, на каждом из которых раскинут красивый большой платок, все платки разные.

Звучит плясовая русская народная мелодия. Дети водят хоровод вокруг каждого платка, постепенно собираются в общий хоровод и водят его.

В это время платки меняют местами. По сигналу ведущего нужно быстро собраться у своего платка и поднять его над головой, как шатер, раскинув за углы.

***5. Игра» Стадо:***

Считалочкой выбирают « волка» и « пастуха». Дом «волка» в середине площадки, а у «овец» два дома на противоположных концах площадки. Овцы зовут пастуха.

*Пастушок, пастушок,*

*Заиграй во рожок!*

*Трава мягкая, роса сладкая.*

*Гони стадо в поле,*

*Погулять на воле.*

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха «волк!» овцы бегут в противоположную сторону площадки. Пастух встаёт на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

***6. Игра  «Плетень»***

Дети встают в 4 шеренги попарно друг напротив друга

 Под музыку «Во поле берёзка стояла» движутся навстречу друг другу.

На слова «Расплетайся, плетень!» дети разбегаются по залу; на слова «заплетайся, плетень!» - занимают свои места.

**7. Игра «Пустое место»**

В «Пустое место» играют дети всех возрастов (самостоятельно), от 6 до 40 человек.

**Описание.**Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

**Правила.**

Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.

Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим.

**8. Игра «Третий лишний»**

Количество участников - от 8 до 40 человек.

**Описание.** Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

**Разновидности игры:**

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убегать;

- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.

**Правило.** Убегающему от преследования нельзя мешать.

**9. Игра «Золотые ворота»**

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности.

Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.

**Описание.** Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за Руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и Последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на Чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

**Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй - запрещается, а на третий раз Не пропустим вас!**

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

**Правила.**

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.

Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.

Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

**10. Игра «Филин и пташки»**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, 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.

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

**11. Игра «Краски»**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- 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 второй покупатель, 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 становится покупатель, который угадал больше красок.

**12. Игра «Пятнашки»**

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

 Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

**13. Игра «Кот и мышь»**

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.

**14. Игра «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.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

**15. Игра «Ляпка»**

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает 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?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

**16. Игра «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. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**17. Игра «Игровая»**

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

А дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

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

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

**18. Игра «Почта»**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!

- 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 делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять 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 и игра повторяется.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

**19. Игра. «Коршун»**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные - цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копеечке, По совелочке.

 Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

 - Коршун, коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою.

- На что тебе ямка?

- Копеечку ищу

- На что тебе копеечка?

- Иголочку куплю.

- Зачем тебе иголочка?

- Мешочек сшить. Зачем мешочек?

- Камешки класть.

- Зачем тебе камешки?

- В твоих деток кидать.

- За что?

- Ко мне в огород лазят!

- Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.

 Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: "Ши, ши, злодей!"

 Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

**20. Игра «Гуси»**

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!

- Га-га-га, га-га-га!

- Вы, серые гуси!

- Га-га-га, га-га-га!

- Где, гуси, бывали?

- Га-га-га, га-га-га!

- Кого, гуси, видали?

- Га-га-га, га-га-га!

 С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

 Мы видели волка,

Унес волк гусенка,

Самого лучшего.

Самого большого

 Далее следует перекличка хоровода и гусей:

 - А, гуси, вы гуси!

- Га-га га, га га га!

- Щиплите-ка волка,

Выручайте гусенка!

 Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

 Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка

**21. «Большой мяч»**

Для игры нужен большой мяч. Играющие 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 Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**22. «Гуси»**

Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.