

Народная игра – это наше детство, забавы старшего поколения – наших бабушек и дедушек, практическое размышление ребенка об окружающей действительности.

Народная игра всегда использовалась с целью воспитания и развития подрастающего поколения. Народная игра – деятельность, с помощью которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Русские народные игры и их варианты, доступны детям дошкольного возраста.

«Кот Васька»

Дети сидят на лавке. «Кот» прогуливается перед детьми, на носочках, оглядывается то вправо, то влево.



Дети: **Ходит Васька серенький, Хвост у Васьки беленький, бежит стрелой.**
«Кот» бежит и садится на лавку, «засыпает».

Воспитатель: **Глазки закрываются- Спит иль притворяется? Зубы у кота- Острая игла.**

Дети идут к коту. Только детки подойдут, Серый Васька тут как тут. Всех поймают он! «Кот» догоняет детей.



«Огуречик, огуречик»

Игровое поле делится на 2 части. В одном конце домик, в нём живут ребятки. В другом – «огуречик».

Дети идут с одного конца поля на другой, проговаривая слова (дразнят):

**Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот кончик!
Там мышка живёт,**

Тебе хвостик отгрызёт!

Огуречик догоняет детей. Дети убегают.

«Зайнька»

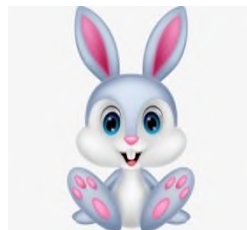
Дети становятся в круг и берутся за руки. В стороне ходит Зайнька. Один из ребят спрашивает его: - Зайнька, Зайнька, где твой дом?

- Мой дом под кустом, под березовым листом.

Затем все хором говорят: - Зайнька, Зайнька, приходи к нам на лужок, На головку вить венки!

Зайнька входит в круг и изображает действия, о которых говорится в песне:

- Зайнька, сорви цветик,**
- Вот и этак, сорви цветик.**
- Зайнька свей веночек.**
- Положи на головку.**
- Топни ножкой.**
- Зайнька попляши.**



Дети идут в круг со словами:

- Зайнька, Зайнька,**
- Коротенькие ножки,**
- Красные сапожки,**
- Мы тебя кормили, мы тебя поили,**
- На ноги поставили, танцевать заставили.**
- Танцуй, сколько хочешь,**
- Выбирай, кого захочешь!**

Зайнька подходит к одному из ребят и меняется с ним местами. Так выбирается новый Зайнька и игра продолжается.

«У медведя во бору»

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это

берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. «Медведь» рычит, переваливается с ноги на ногу, топчется во бору, потом ложится, как будто спит. Дети идут, словно собирают ягоды и грибы. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

**У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.**



Медведь ворочается, потягивается. Затем он встаёт и начинает гоняться за детьми. Кто успевает убежать в дом, того медведь не трогает.

«Курочка-хохлатка»

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагается «кошка», в другом доме - «цыплята» и «курица». Взрослый изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это «кошка» дремлет около своего домика. «Курица» выходит вместе с «цыплятами» гулять. Воспитатель говорит:

**Вышла курочка-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки.
Квохчет квочка:
«Ко-ко, не ходите далеко».**

Приближаясь к «кошке» он говорит:

**На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка.
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.**



«Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые вместе с

«Кошки-мышки»

Считалкой выбираются Кошка и Мышка. Остальные игроки становятся в кружок на расстоянии примерно шага друг от друга и берутся за руки, образуя между собой ворота. Если руки игроков опущены, то ворота закрыты, если подняты – открыты.

Мышка залезает внутрь круга, а Кошка остается снаружи. Кошка должна поймать Мышку, для этого ей надо проникнуть в круг. Задача игроков, образующих круг, состоит в том, чтобы оберегать Мышку от Кошки.

Кошка ходит, жалобно мяукая, вокруг круга, выискивая, где бы ей проскочить внутрь. При этом ей разрешается прорывать цепь игроков, подныривать под сцепленные руки или перепрыгивать через них. Игрокам при этом запрещается соприкоснуться плечами. Если Кошке удалось попасть внутрь круга, то игроки могут отворить Мышке «ворота», выпустить ее и тут же опять опустить руки. Теперь Кошке надо ловить Мышку снаружи, т.е. опять преодолевать цепь игроков. А когда Кошка выскочит наружу, ближайшие к Мышке игроки вновь поднимают руки, пропуская ее внутрь.

«Воробушки»

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагается «кошка», другой дом – «гнездышки» - «воробушки».

курицей убегают.

В начале игры выбирается кошка. Кошка сидит в конце игрового поля. Остальные дети «воробушки». Ребята поют песенку про воробушек, передавая движения текста, до тех пор, пока не произнесут последние слова.

**Стайка дружных
воробьишек -
Чик-чирик! Слетела с
крыши,
Посидела на
скамейке,
Полетала по аллейке,
Поклевала быстро крошки
И на дерево от кошки –
Шмур-р-р! - скрылась.**



Кошка выбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит к себе домой. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Буклет для родителей

«Сундучок бабушкиных игр»



Подготовила: Винокурова Л.Н

Младший дошкольный возраст
(3 – 5 лет)

г. Тобольск 2020г