**Картотека русских народных игры для детей 4-5 лет**

Подготовила: Трушина Е.В.

Методист

МКДОУ Сортавальского МР РКДС №23

корпус 4



Народные игры — уходящие корнями в древность забавы, в основе которых лежат этнические традиции (хороводы, манипуляции с народной игрушкой и т. д.). Эти традиции — источник мудрости, помогающий подрастающим поколениям усваивать общечеловеческие ценности. Раздел общероссийской программы детских садов содержит набор рекомендаций «Введение в русскую традиционную культуру», подразумевающий воспитание в детях почитания Родины и преданности своему народу. Народная игра является одним из лучших способов реализации этой задачи.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п.п** | **Название игры** | **Цель** | **Ход игры** |
| 1. | Игра: «Гори ясно» | Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту. | Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке. Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.  Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.  Играющие хором поют считалочку: «Гори, гори ясно, Чтобы не погасло, Раз, два, три!»  На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком.  После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг.  Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его. |
| 2. | Игра: «Сова» | Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно.  Воспитывать выдержку, внимание.  Проявлять творчество. | Один из играющих изображает «сову», остальные –мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:  *Ах, ты, совушка - сова,*  *Золотая голова.*  *Что ты ночью не спишь,*  *Всё на нас глядишь?*  Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает. |
| 3. | Игра: «Чурилки» | Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту. | Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:  *Колокольцы, бубенцы,*  *Раззвонились удальцы.*  *Диги-диги-диги-дон,*  *Отгадай, откуда звон?*  После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать. Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается. |
| 4. | Игра «Огуречик» | Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега. | Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:  *Огуречик, огуречик,*  *Не ходи на тот конечик.*  Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:  *Там мышка живет,*  *Тебе хвостик отгрызет.*  Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать. |
| 5. | Игра «Васька - кот» | Цель: развивать внимание и ловкость. | Из числа играющих выбирается «Кот Васька» и несколько детей «мышат». Все дети становятся в круг. «Кот Васька» выходит на середину круга, а дети – «мышки» - за кругом.  *Ходит Васька серенький,*  *Хвост пушистый беленький,*  *Ходит Васька кот*  Дети идут по кругу вправо. Васька – влево  *Сядет, умывается,*  *Лапкой умывается,*  *Песенки поет.*  Дети сужают круг, смотрят, как Васька умывается. С окончанием куплета расширяют круг.  *Дом неслышно обойдет,*  *Притаится Васька кот,*  *Серых мышек ждет.*  Дети идут вправо, кот – влево. Дети делают «ворота». Дети «мышки» бегают через «ворота», то в круг, то из круга, а «кот Васька» старается их поймать. |
| 6. | Игра: «Скок - поскок» | Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед, мягкого пружинного шага, сужения и расширения круга. | Дети стоят напротив друг друга двумя шеренгами на расстоянии 3-4м. Воспитатель:  *Скок – скок, поскок,*  *Молодой дроздок.*  Продвигаются вперед прыжками.  *По водичку пошел,*  *Молодичку нашел.*  Одна шеренга прыгает навстречу к другой. Встав парами, дети прыгают ноги вместе - ноги врозь или одна нога вперед, другая - назад.  *Молодиченька-невеличенька,* *(Остан-ся).*  *Сама с вершок, (Приседают.)*  *Голова с горшок. (Подн. руки в стор).*  Те, кто прыгал, отходят назад, начинают прыгать дети другой шеренги.  **Правила:**прыгать легко, в соответствии с ритмом стиха; суметь допрыгать до своей пары. |
| 7. | Игра:«Золотые ворота» | Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость. | Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).  Стоящие поют:  *Золотые ворота*  *Пропускают не всегда:*  *Первый раз прощается,*  *Второй – запрещается,*  *А на третий раз*  *Не пропустим вас!*  «Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота». |
| 8. | Игра: «Лошадки» | Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе. | Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т.д.  На слова ведущего: "Лошадки, в разные стороны!" - кучер отпускает вожжи, и  лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: "Найдите своего кучера!" - они как можно быстрее  находят своего кучера.  При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.  Правила.  1. Лошадки должны точно выполнять все команды.  2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получают штраф - к его вожжам привязывают синюю ленточку.  Указания к проведению.  Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения.  Поэтому, когда игра проводится впервые,   роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: "Кучер, найди своих лошадок!"  Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка. |
| 9. | Игра: «Скакалка» | Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе. | Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.  Перед началом игры говорят следующие слова:  *Чтоб был долог колосок,*  *Чтобы вырос лен высок,*  *Прыгайте как можно выше.*  *Можно прыгать выше крыши.*  Правила игры: Кто задел за скакалку, выбывает из игры. |
| 10. | Игра: «Мороз красный нос» | Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге. | На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий – Мороз красный нос.  Он говорит:  *Я Мороз-Красный нос.*  *Кто из вас решится*  *В путь-дороженьку пуститься?*  Играющие отвечают:  *Не боимся мы угроз*  *И не страшен нам мороз.*  После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего. Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места. |
| 11. | Игра: «Бабка Ёжка» | Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе. | Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:  *Бабка Ёжка - Костяная Ножка*  *С печки упала, Ногу сломала,*  *А потом и говорит:*  *— У меня нога болит.*  *Пошла она на улицу*  *Раздавила курицу.*  *Пошла на базар,*  *Раздавила самовар.*  Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.  Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много. |