



**КАРТОТЕКА
НАРОДНЫХ ИГР
для детей 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 выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится 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 переключка 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 становится 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, веночек! Завивайся, веночек! 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 взмахом) составляют с рыбаками «невод». Они присоединяются к рыбакам и ловят оставшихся рыб.

Игра с «петушком»

Цель: Уметь показывать образ, действовать четко после хлопка.

Ход игры: Дети стоят лицом в круг. 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 кругу, но противоположно. Дети разворачиваются лицом в круг, преодолевая 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 становится 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 убежать 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 мышью, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышью может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышью, 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 убежать 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, становится ведущим.

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