

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЗЫКОВСКИЙ ДЕТСКИЙ САД»

---

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ НАРОДНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
(5-6 ЛЕТ)



Составил:  
Воспитатель первой квалификационной категории  
Высоцкая Е.В.

## Русская народная игра «Золотые ворота»

**Цель:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

**Описание:** Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

## **Заря – Заряница.**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Атрибуты:** яркая лента.

**Описание:** один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря -Заряница, красная девица,  
По полю ходила, ключи обронила.  
Ключи золотые, ленты голубые.

Раз, два – не воронь

А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого – ни будь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

## **Русская народная игра «Капуста»**

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

**Описание:** 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.

**Правила игры:** бежать можно только после слов «медведь косолапый»

## Русская народная игра «Дедушка Рожок»

Цель: развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,

На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится?

Дети: никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

**Правила игры:** игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

## "Картошка"

Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре ребёнок (картошка). Дети говорят слова:

Посадили мы картошку

Вот, вот!

Пускай наша картошка

Растёт, растёт!

Вырастай картошка,

Вот такой вышины.

Вырастай картошка

Вот такой ширины.

Вырастай, картошка

Вырастай в добрый час,

Потанцуй (имя ребенка водящего)

Покружись для нас.

А мы нашу картошку

Выкапывать будем

И от нашей (имя ребёнка водящего)

Убегать будем!

Дети убегают от водящего, пойманный игрок становится картошкой.

### **Правила**

По площадке дети передвигаются по ограниченной линиями территории.

Пойманным считается тот, кого водящий задет рукой.

### **Усложнение/Упрощение**

Можно выбрать два водящих, собранные «картошины» берутся за руки и бегают вместе с водящим.

## **Бездомный заяц**

**Цель:** развивать внимание и мышление, улучшение реакции и выносливости.

Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы. Каждый заяц стоит внутри маленького круга (в доме). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг. Тот заяц, в чей круг забежали, становится бездомным. Как только охотник поймает зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

### **Кот и мыши**

**Цель:** совершенствовать двигательную активность и координацию движений детей

Из числа играющих выбирается водящий - кот или кошка. Он притворяется, будто дремлет. Остальные дети - мыши, они сидят в норках. По сигналу взрослого мышки вылезают из норок и идут в сторону кошки, приговаривая:

" Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спит.

Не боятся мыши кошки

и шагают по дорожке."

Взрослый предостерегает мышек:

"Тише-тише, не шумите. Кошку вы не разбудите. Раз, два, три — лови!"

После этих слов кошка просыпается, громко мяукает и начинает ловить мышей. Мыши убегают в свои норки (обручи)

### **Рыбак и рыбки**

**Цель:** развитие умения перепрыгивать через скакалку

Ведущий располагается в центре перед игроками. Один конец скакалки находится в руке, другой свободно расположен на земле. Начинает раскручивать по кругу. Свободный конец должен пролетать под ногами участников. Им нужно успеть подпрыгнуть. Если скакалка касается ног, значит «рыбка» поймана, игрок должен выйти из круга. Играть до последнего участника.

## Русская народная 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 копейке, 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.

**Наседка:** на что тебе ямка?  
Копеечку ищу.

**Наседка:** на что тебе копейка?  
Иголочку куплю.

**Наседка:** зачем тебе иголочка?  
Мешочек шить.

**Наседка:** зачем мешочек?  
Камешки класть.

**Наседка:** зачем тебе камешки?  
В твоих деток кидать.

**Наседка:** за что?

Ко мне в огород лазят!

**Наседка:** 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.

## **Бурятская народная игра Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)**

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иглолку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иглолкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

**Правила игры:** иглолка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

## **Игра народов коми: Стой, олень!**

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

**Правила игры:** разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

## **Башкирская народная игра: Юрта (Тирмэ).**

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,  
Соберемся все в кружок.  
Поиграем, и попляшем,  
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

**Правила игры:** С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.