

# **«Использование народных подвижных игр в физическом воспитании детей»**



**Подготовила:**

**Инструктор по физической культуре  
МБДОУ № 16 ст.Луковской  
Книжникова Татьяна Николаевна**











# Обыкновенные «Жмурки»

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.

Дети могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.



# «У дядюшки Трифона»

## Игра «Как у дядюшки Трифона»

Как у дядюшки Трифона  
было семеро детей,  
было семеро детей,  
было семь сыновей.  
Они не пили, не ели,  
друг на друга всё  
глядели, вместе делали вот  
так:

Все становятся в круг.  
Водящий в кругу. Под  
песенку все водят хоровод, а  
на словах «вместе делали вот  
так» показывают на  
водящего пальцем или рукой,  
а водящий в ответ  
показывает какую-нибудь  
фигуру или движение. Все  
остальные его повторяют до  
тех пор, пока водящий не  
выберет того, кто лучше всех  
выполнял эту фигуру, он и  
будет водящим на  
следующий кон.





# Игра «Дедушка»

Цель: совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.

Ход игры:

Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу и поют:

*Уж ты дедушка седой,  
Что сидишь ты под  
водой?*

*Выглянь на минуточку.*

*Посмотри хоть чуточку.*

*Мы пришли к тебе на час,*

*Ну-ка, тронь попробуй нас.*

«Дедушка» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места.



# «Караси и щука»



Площадка двумя линиями (шнурками) делится на три равные части. По бокам — реки, посередине — проток. В протоке щука (водящий), в одной реке караси (остальные играющие). По команде воспитателя: «Караси, в речку!» — дети по протоку перебегают из одной реки в другую и обратно. Щука старается дотронуться до карасей рукой. Пойманные караси берутся за руки и образуют в протоке круг. Теперь, перебегая из реки в реку, караси должны пробежать через круг, дети в это время поднимают руки вверх. Щука не имеет права забегать в круг. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 1—3 карасей. Из них назначается новая щука, и игра продолжается.



# «Щука в реке»



Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.

Половина детей образует круг - пруд, расстояние между играющими - два шага. Один - щука - находится за кругом. Остальные играющие - караси - бегают внутри круга. По сигналу «щука» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Те спешат занять место за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу (камешки).

Правила: щука ловит тех, кто не успел встать за камешек; после 3-4 повторений подсчитывают пойманных карасей; дети, стоящие в кругу и изображающие карасей, меняются ролями; назначается новая щука.



# «Рыбаки и рыбки»

На площадке бегают дети — это рыбки. Они свободно плавают в пруду. Два рыбака с сетью (со шнуром, привязанным к концам двух палок) стоят с одной стороны площадки. Рыбаки идут по краям пруда, стараясь поймать рыбок. Хитрые рыбки перепрыгивают через сеть. Если сеть задела рыбку, то последняя выходит из игры. Вначале сеть скользит медленно, а по мере овладения детьми навыками игры рыбаки ускоряют свое продвижение!





# «Салочки с платочком»



Для игры следует заранее приготовить красивый платок.

Перед началом действий необходимо выбрать ведущего (по жребию или с помощью считалки). Затем все игроки выстраиваются в ровный круг лицом к центру, ведущий с платком быстро бежит вдоль линии круга два раза, причем во время второго забега он должен слегка дотронуться до спины одного из участников и положить платок непосредственно позади него на землю. Игрок, до которого дотронулся ведущий, должен как можно быстрее обернуться, поднять платок, обогнать ведущего, который продолжает бежать по кругу, и снова занять свое место. Если ведущий обгоняет замешкавшегося участника, он получает право занять его место, а опоздавший игрок становится ведущим, и игра продолжается.



# «Ворон»

Цель: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

*Ой, ребята, та-ра-ра!*

*На горе стоит гора,*

*А на той горе дубок,*

*А на дубе воронок.*

*Ворон в красных сапогах,*

*В позолоченных серьгах.*

*Черный ворон на дубу,*

*Он играет во трубу.*

*Труба точеная,*

*Позолоченная,*

*Труба ладная,*

*Песня складная.*

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам





# «Пчелки и ласточка»

Содержание игры: играющие - пчелы - летают по поляне и напевают:

Пчелки летают

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышенности.





# «Игры народов севера»



**Белые медведи**



**Оленеводы**



**Охотники и олени**





# Осетинские игры



«Борьба за флажки»



«Журавли»







**«Барсы в пещере»**



**«Волк и ягнята»**



**«Водопад и ветер»**



# «Ловкий наездник»





# «Слепой медведь»

В этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают в рассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».







# «Празднование начало зимы на Руси»





# «Снежки»





# «Пирог»

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

**Вот он какой высококонький,  
Вот он какой мякошенький,  
Вот он какой ширококонький.  
Режь его да ешь!**

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирог». Кто быстрее добегит до цели и дотронется до «пирого», тот и уводит его с собой. На место «пирого» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.





# Туркменская игра «Разведчики и пленники»





# «Два Мороза»





# «Горелки»



*Дети встают парами, поднимают руки вверх, образуя ворота. Дед Мороз стоит перед первой парой и держит в руках бубен. Дети поют песню:*

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Взглянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

Пока поется песня, последние пары проходят через ворота и встают впереди. По окончании пения первая пара разъединяется: один ребенок обегает пары справа, другой — слева. Каждый из них пытается первым добежать до Деда Мороза и ударить в бубен.



# «Бабка – Ёжка»



**Бабка -Ёжка костяная  
ножка ;  
С печки упала ногу  
сломала,  
А потом и говорит:  
«У меня нога болит»  
Пошла она на базар,  
Раздавила самовар,  
Пошла на улицу,  
раздавила курицу,  
Вышла на лужайку,  
испугала зайку.  
После этих слов Бабка  
Ёжка выбегает из дома  
и  
догоняет детей,прикас  
ается к ним рукой.  
Пойманных детей Баба  
Яга уводит к себе в  
дом.**



## «Заря-зарница»



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,  
Ленты голубые, кольца обвитые –  
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет на плечо одному из играющих, который, заметив это, берет ленту, и они быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, останется без места, становится зарей. Игра повторяется

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

## «Золотые ворота»





# «Я змея без хвоста»



Я змея, змея, змея... Я ползу, ползу, ползу... Хочешь быть моим хвостом?

Приглашенный игрок отвечает:  
Хочу!

Игрок проползает между ног становится сзади, обхватив последнюю часть змеи за талию. Далее они подходят к следующему игроку и хором зовут его присоединиться к ним. Когда змея становится очень длинной и желающих присоединиться не остается, змея говорит.

Я голодная змея, укушу за хвост себя!


и пытается поймать свой хвост. Игроки должны крепко держаться друг за друга, а хвост (последний игрок) должен попытаться увернуться от головы. Если змея разрывается, тот кто оторвался, выходит из игры, а змея продолжает ловить свой хвост.



# Методическая литература Картотеки подвижных игр





A decorative border surrounds the text, featuring a gold beaded line, white daisies with yellow centers, and green leaves on a light green background.

**Спасибо за внимание.  
Будьте здоровы!**