**Традиционные (народные) игры (для практической работы воспитателей)**

Игра «Бычок пестренький»

Играющие становятся в круг, с помощью считалки выбирают «бычка». «Бычок» встает в центр, остальные идут по кругу под песенку:

Бычок пестренький, долгохвостенький,

Рожки востренькие, мы тебя поили,

Мы тебя кормили, на лужок водили.

Ты нас не бодай, с нами поиграй, скорей догоняй!

«Бычок» им отвечает: «Му-у-у! Догоню!» - и бежит за детьми, пытаясь поймать кого-нибудь. Когда «бычок» осалит игрока, тот должен остановиться. «Бычком» станет тот, кого поймают последним.

Игра «Никанориха»

По считалочке выбирают «козлика» и «Никанориху». Дети стоят парами, взявшись за руки. «Козлик» быстро идет между ними, а «Никанориха» - за ним, помахивая прутиком. Дети поют:

Никанориха гусей пасла

Да пустила в огород козла,

Никанориха ругается,

А козел-то улыбается.

После припева все разбегаются, а Никанориха стоит, ругает «козлика». После того как музыка кончается, дети снова встают парами, а тому, кто останется без пары, говорят: «Раз - два - три - козлик ты!» Оставшийся ребенок становится «козликом», игра продолжается.

Игра «Поехали-поехали»

Рисуют круг с цифрами, на каждую становится игрок, в середину круга - водящий. Он закрывает глаза и говорит: «Поехали-поехали», затем называет любую цифру. Стоящий на этой цифре игрок отзывается, и все разбегаются, пока водящий не скажет «стоп». Все замирают, а водящий пытается угадать, сколько шагов до каждого (четыре больших, три «куриных» и т. д.). Тот, до кого дотянулись, становится водящим. Игра повторяется.

Игра «Тише едешь-дальше будешь»

Играющие становятся на одну черту, а водящий шагов на 10 впереди. Он поворачивается ко всем спиной и говорит: «Тише едешь-дальше будешь», после чего разворачивается лицом. Остальные в это время должны незаметно сделать один шаг вперед. Тот, движение которого водящий заметил, возвращается на один шаг обратно. Так играют, пока кто-нибудь не окажется на одной черте вместе с водящим. Игра повторяется.

Игра «Прятки»

Участвует обычно непроизвольное число играющих. Выбирается водящий и какой-нибудь предмет - «кон» (дверь, стенка и др.). Водящий считает до 20 (возможны различные варианты слов, которые он произносит), остальные в это время прячутся. Водящий находит кого-либо, после чего они наперегонки должны добежать до «кона» и дотронуться до него. Тот, кого находят первым, становиться водящим.

Игра «Краски»

По жребию или по считалке выбирают «монаха» и продавца красок. Остальные играющие становятся «красками»: синей, зеленой и т. д. «Краски» сидят или стоят вдоль линии вместе с «продавцом». Метрах в 15-30 отмечают параллельную линию. Приходит «монах» и произносит следующие слова:

Я Монах в синих штанах,

В зеленой шляпе,

Приехал на хромой собаке.

Продавец красок: За чем?

Монах: За краской!

Продавец красок: За какой?

Монах: За зеленой (синей и т. д.)

Если названной краски нет среди играющих, приходится перебирать другие цвета краски. Если имеющуюся «краску» называют, она бежит, а «монах» старается догнать и осалить ее до того, как она достигнет линии. Не осалит - она свободна, возвращается к остальным «краскам» и выбирает себе новый цвет, а «монах» опять идет к «продавцу». Но если «монах» догонит «краску», он отводит ее в свой «дом», который находится сбоку от площадки. «Монаху» надо забрать себе или все краски, или такое их количество, о котором договаривались перед игрой, тогда он выиграл. Если это никак не удается, проводится новая жеребьевка - выбирают нового «монаха» и «продавца» красок, дают новые названия «краскам». Игра продолжается.

Важно: «монах» не должен ловить «краску», пока она не побежала; бежать она должна к противоположной линии, а не куда-нибудь в сторону (иногда специально отмечают боковые линии, забежав за которые, «краска» считается осаленной).

Игра «Лапта»

На земле чертится такой круг, чтобы в нем поместились играющие. Все встают в круг, выбирают по считалке водящего. Тот берет в руки резиновый мяч, остальные держат биты. Водящий считает до десяти, а пока играющие выпрыгивают из круга на одной ноге и разбегаются по площадке. После этого водящий старается попасть в игроков мячом, они же вертятся во все стороны на одной ноге и защищаются от удара битой. Водящим становится тот, в кого попали мячом, или тот, кто встал на обе ноги не в кругу.

Важно: игроки прыгают только на одной ноге, «отдыхать», т. е. Вставать на обе ноги, можно только в кругу.

В старину игроки с помощью колышков и верёвки делали ворота и катили колесо.

Игра «Колесо»

Правила игры: Прокатить колесо в ворота и не уронить его. Смелый может на ходу проскочить в колесо, пролезть в него.

Название следующей игры вы узнаете по считалке:

Пчёлка - чёрный поясок -

Села в поле на цветок.

Василёк, тюльпан, ромашка,

Мы бежим, а ты пятнашка!

Игра «Пятнашки»

Правила игры: Догонялки; кого осалили, тот и догоняет. Следить внимательно за тем, кто становится следующим пятнашкой.

Отдых! Садимся на лавочку и играем в «Телефон».

Игра «Телефон»

Правила игры: Воспитатель говорит ребёнку на ухо какое-либо слово, тот передаёт его на ухо следующему ребёнку и так далее до последнего сидящего на лавочке. Последний произносит вслух то, что до него дошло. Испортивший телефон выполняет любое задание.

Игра «Бабка Ёжка»

Правила игры: Считалкой выбирается водящий.

Сидел петух на лавочке,

Считал свои булавочки.

Раз, два, три,

Бабка Ёжка будешь ты!

Ребёнок надевает маску и догоняет играющих.

Игра «Молчанка»

Правила игры:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики

По свеженькой росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

Кто рассмеялся или заговорил, выходит в круг и танцует под музыку.

Игра «Жмурки»

Правила игры: Считалкой выбирается водящий.

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети.

Кукушата просят пить,

Выходи, тебе водить.

Водящему завязываются глаза, поворачивают его вокруг себя и говорят:

Кот, кот, на чём стоишь?

На квашне.

Что в квашне?

Квас.

 Лови мышей, а не нас!

Игра «Петушиный бой»

Правила игры: Участвует вся группа детей. Становятся по два человека боком друг к другу, руки на поясе, лицом в разные стороны. По команде начинают наскоки друг на друга. Используется пословица: «Кто вперёд идёт, того страх не берёт».

Игра «Городки».

Правила игры: В старину игра называлась «рюхи». Дети делятся на две команды. Игроки каждой команды по очереди бьют шайбу клюшкой, чтобы попасть в заданную цель.

Игра в камешки

Популярной в России в своё время была игра в камешки. Называли её по-разному: кремушки, галанцы, просферы. Для игры дети берут пять камешков величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью. Такие камешки удобно взять в руку, легко рассыпать во время игры на столе. (Можно использовать для игры также жёлуди и т.д.)

Перед игрой дети по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Но есть и особый жребий, когда все играющие берут пять камешков, слегка подбрасывают вверх, поворачивают руки ладонями вниз и пытаются поймать их на тыльную сторону руки. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Затем участники игры садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Место, где проходит игра, называется коном. Очередь игроки ведут "по солнцу", т.е. справа на лево.

Среди игр в камешки есть простые, когда дети выполняют только одну фигуру (такие, как "Грудка", "Жары", "Мостик"), и трудные, когда дети выполняют несколько фигур. Комбинация фигур бывает сложной, и не всегда всем играющим они удаются, но частое повторение игры даёт свои результаты.

Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредото-ченность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений.

Игра"Жары"

Пять камешков игрок берёт в руку, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает вверх. И пока он летит, нужно успеть прикоснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться одновременно всех и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону.

Игра"Верты"

Та же самая игра, но рассыпанные камешки нужно перевернуть или просто сдвинуть в сторону.

"Мостик"

Дети кладут в ряд по четыре камешка близко друг к другу. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

"Из руки в руку"

Та же игра, но нужно успеть взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

Игра"Грудка"

В правую руку дети берут по пять камешков, один бросают вверх, а четыре грудкой кладут на стол и ловят той же рукой брошенный камешек. Камешек подбрасывают вверх ещё раз, быстро берут лежащие на столе четыре камешка и ловят брошенный. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят фигуру.

ИГРЫ С БЕГОМ

«КУРОЧКИ»

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные - курочки. Пету-шок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклевать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: "Петушок, петушок, не видал мою курочку?" - "А какая она у тебя?" -спрашивает петушок. "Рябенькая, а хвостик чёрненький". - "Нет, не видел". Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: "Кшш! Кшш!" Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает. Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила:

. Курочки бегут в дом только на слова: "Кшш! Кшш!"

. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встаёт на её пути.

Указание к проведению.

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10-20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеёк. В своём доме они взлетают на насест (на скамейку).

«У медведя во бору»

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги.

Дети идут в лес за грибами, за ягодами и напевают песенку:

"У медведя во бору Медведь постыл,

Грибы, ягоды беру! На печи застыл!"

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идёт по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила:

. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.

. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а повторить свою песенку, раззадорить его.

Указания к применению:

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезать через бревно, вылезать из ящика, корзины).

«Гуси-лебеди»

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой - волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей: "Гуси-лебеди, домой!" Гуси отвечают: "Старый волк под горой!" - "Что он там делает?" - "Сереньких, беленьких рябчиков щиплет". - "Ну, бегите же домой!" Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.