**Картотека русских народных подвижных игр.**

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удальству. Особенно популярными и любимыми были такие игры, как горелки, русская лапта, жмурки, городки, игры с мячом. Например, игра жмурки была распространена во многих областях России и имела разные названия – слепая сковорода, жмачки, куриная слепота, кривой петух. Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое внимание на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребенка, создают определенный духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Нижеследующие игры рекомендованы для детей старшего дошкольного возраста и разделены по видам движений: игры с бегом, игры с мячом, игры с прыжками, игры малой подвижности.

1. Игры с бегом.

**Челнок.**

Все участники игры встают парами лицом друг к другу, и берутся за ру4ки-это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

**Пустое место.**

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них добежит первый до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

**Пятнашки с именем.**

Выбирают водящего, его называют пятнашкой. Все играющие, кроме пятнашки придумывают себе имя. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя, например «лиса».

**Пирожок.**

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний-пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает «где мой пирожок?», булочник отвечает «за печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит «я бегу, бегу!». С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди идущего, он становится булочником, а последний игрок – пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель – булочника.

1. Игры с мячом.

**Зевака.**

Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 2-3 упражнения с мячом.

**Летучий мяч.**

Играющие встают в круг, водящий находится в центре круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч - становится водящим.

**Охотник.**

Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки – дичь. Охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3 -4 упражнений он кричит «Дичь!». Все останавливаются и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.

Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит «Дичь!» - и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (от 3 – 5).

1. Игры с прыжками.

**Воробушки и кот.**

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий – кот встает в середину круга, воробышки то впрыгивают, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегает по кругу и старается поймать их. Воробышек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.

**Мешочек.**

Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

**Здравствуй, сосед!**

Играющие делаются на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки – ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку «Здравствуй, сосед!» Тот, к кому обращаются, отвечает: «Здравствуй!» - и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

1. Игры малой подвижности.

**Молчанка.**

Перед началом игры играющие хором произносят:

Перевенчики, перевенчики,

Зазвенели бубенчики.

По своей росе,

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

 медок, сахарок,

Молчок!

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется и скажет хоть одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

**Веревочка.**

Берут длинную веревку, концы ее связывают, участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий заденет по руке, тот идет водить.

**Телефон.**

Все дети садятся в ряд: кто сидит первым – тот телефон. Ведущий быстро на ухо говорит ему какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конец ряда.

**Летит – не летит.**

Эта игра проходит за столом, играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто ошибется – платит фант.

**Колечко.**

Дети сидят на скамейках, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с колечком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет колечко каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно кладет колечко, затем отходит от колечка и зовет: «Колечко, колечко – выйди на крылечко!». Тот у кого колечко, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущий остается прежний.

**Море волнуется.**

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит «Море волнуется!». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «Море утихло!» - говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто – то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.