**«РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ - ДОШКОЛЬНИКАМ»**

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в по­коление, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. 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. Игра В жмурки была распростране­на во многих областях России и имела разные названия: "Слепая сковорода", "Жмачки", "Куриная слепота", "Кривой петух" и т.д. Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: "Кот, кот, на чём стоишь?" - "На квашне". - "Что в квашне?" - "Квас!" - "Лови мышей, а не нас!" Поговорят так с водящим, да ешё заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.
Немало таких игр, где успех играющих зависел прежде всего от умения точно бросить биту, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель (го­родки, лапта и т.д.). Как названия игр, так и правила были различны в разных областях России, но общим для них являлось стремление выиграть, одержать победу.
Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, "Коршун", "Курочка", "Гуси-лебеди", "Стадо"). В играх типа "Много троих, хва­тит двоих", "Горячее место" сюжет и роли отсутствуют, всё внимание детей на­правлено на движение и правила. Есть игры, в которых сюжет и действия иг­рающих обусловлены текстом. В игре "Краски" покупатель переговаривается с водящим: "Тук-тук!" - "Кто там?" - "Покупатель". - "Зачем пришёл?" - "За крас­кой". - "За какой?" - "За голубой".
Привлекательны для детей в русских играх различные попевки. В игре "Уголки" каждая перебежка сопровождается попевкой. При последнем слове играющие меняются местами, а покупающий - водящий стремится занять осво­бодившийся во время перебежки уголок. В играх типа "Горелки" текст отвлека­ет внимание ловящего, во время пения он должен смотреть вверх.
Игры можно разделить по видам движений: игры сбегом, прыжками, ме­танием; некоторые из них можно проводить как в тёплое, так и в холодное вре­мя года. Есть игры малой подвижности, пригодные для проведения в ненастную погоду на ограниченной площадке.

В практике дошкольного воспитания народные игры встречаются редко. В отдельных сборниках есть народные игры, но они настолько изменены, что в новом варианте утратили народные традиции, лишены игрового зачина.
Многие русские народные игры и их варианты доступны детям дошколь­ного возраста. Их можно с успехом использовать в работе с детьми во время прогулок и занятий физической культурой.
Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. Они достаточно разнооб­разны по своему содержанию, тематике и организации.
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, сосредото­ченность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координа­цию движений.
"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.
"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.
"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. Пету­шок 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:

1. Курочки бегут в дом только на слова: "Кшш! Кшш!"
2. 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:

1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.
2. 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.
Правила:

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: "Ну, бегите же домой!"
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ "Воробушки и кот"
Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий - кот встаёт в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зёрна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегает по кру­гу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собран­ные зёрна 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.
"Петушиный бой"
Дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3-5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут дер­жать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать ко­лено согнутой ноги.

Правила.

1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.
2. Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению.
Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победите­лем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру. Бой пе­тухов может проходить и в другой позе, например в приседе, руки играющие держат на коленях.
"Салка на одной ноге"
Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладёт платочек. На слово "Раз, два, три, смотри!" дети открывают глаза. Стоя на месте они внимательно смот­рят друг на друга: "Кто же салка?" Ребёнок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: "Я салка!" Участники игры, прыгая на одной ноге, стара­ются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идёт водить. Он берёт плато­чек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: "Я салка!" Игра повторяется.
Правила.

1. Если ребёнок устал, он может прыгать поочерёдно то на правой, то на левой.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ
"Краски"
Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей. Покупатель стучится: "Тук-тук!" - "Кто там?" - "Покупатель." - "Зачем пришёл?" - "За крас­кой". - "За какой?" - "За голубой". Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси".
Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выби­рают.
Правила.
Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.
Указания к проведению.
Игра проводится с детьми, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если по­купатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, напри­мер: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Если играет много детей, нужно выбрать четырёх покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.
"Молчанка"
Перед началом игры играющие хором произносят:
 Первенчики, бубенчики,
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок. Молчок!
После слова "Молчок!" все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихо­творениями. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.
Правила.
1 .Ведущий не должен играющих трогать руками.
2.Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.
Указания к проведению.
Игру можно проводить в разных условиях. Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеётся, улыбнется, или заговорит. Это сни­мет напряжение, которое создаётся у детей в игре.
"Телефон"
Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, то телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, пе­редает своему соседу, тот в свою очередь передаёт 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 ребёнок может исполнять роль телефона один раз, после чего садится  в конце ряда.
"Летает - не летает"
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 поднимет пальцы при назывании неле­тающего предмета или же не поднимет при назывании летающего - платит фант. Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они сто­ят на месте.

ЖМУРКИ
"Обыкновенные жмурки"
Одному из играющих - жмурке завязывают глаза, отводят его на середину ком­наты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговарива­ются с ним, например: "Кот, кот, на чём стоишь?" - "На квашне". - "Что в квашне?" - "Квас". - "Лови мышей, а не нас". После слов участники игры разбегают­ся, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.
Правила.

1. Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: "Огонь!"
2. Нельзя кричать "Огонь!" с целью отвлечь жмурку от игрока, который не мо­жет убежать от него.
3. Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко.
4. Играющие могут увёртываться от жмурки, приседать, проходить на четве­реньках.
5. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая по­вязки.

**Указания к проведению.**
Игру можно проводить как в комнате, так и на участке. Граница игровой пло­щадки должна быть точно определена, и выходить за неё участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует ос­тановить словом "Огонь!" Дети должны бегать неслышно около жмурки. Сме­лые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и так же неслышно убежать; могут за спиной у жмурки произнести короткое слово: "Ку­ку!", "Ау!"
"Звонок"
Все, кто хочет принять участие в этой игре,   встают в крут, выбирают жмурку и игрока, которого он будет искать. Жмурке завязывают глаза, другой ребёнок берёт колокольчик. По звону колокольчика жмурка должен его поймать. Игра заканчивается, когда жмурка поймал игрока с колокольчиком.