

**КАРТОТЕКА**  
**РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ**  
**СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО**  
**ВОЗРАСТА**

**Составила воспитатель: Гоцук Т.И.**





## "Цепи кованные"



Количество игроков от 6 человек и более. Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10х20 метров.

Игроки должныделиться на две команды. На ровной площадке игроки команд встают на против друг друга (лицом к лицу) и берутся за руки, образуя цепь. Расстояние между командами 7 - 10 метров.

Игроки первой команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас." Игроки второй команды спрашивают "Кем из нас?"

Первая команда называет игрока, который, разбежавшись, должен разбить цепь. Если названному игроку удастся разбить цепь противника, он забирает одного игрока по месту разрыва цепи. Если разорвать цепь не удалось, разбивающий игрок становится "звеном" противоположной команды.

Команды меняются ролями. Игроки второй команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас. "..... и так далее. Проигрывает та команда, в которой остается один игрок.





## Ручеёк

Выбирается водящий, остальные делятся на пары, желательно разнополюе, и сцепляют руки.



Пары встают дуг за другом, образуя коридор и поднимая руки вверх. Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе пару. Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится водящим, идет в начало «ручейка» и заходит в коридор, выбирая себе человека для пары и так далее, пока всем не надоест играть.

Если играет очень много народу, водящих может быть несколько.

Игру желательно проводить в быстром темпе, так веселее (только представьте, что только вас выбрали и вы встали, сцепив руки в новой паре, как вас опять выбирают еще раз и снова тянут в ручеек).

Очень хорошо проводить эту игру в большом коллективе, хороший шанс познакомиться и выявить скрытые симпатии мальчишек и девчонок.





## "Заря-заряница"

Играющие участники садятся в один круг на корточки.

Водящий («заря-заряница») ходит вне круга и прячет за своей спиной «ключи» - небольшой платочек с завязанным узелком.

Ходит вокруг «заря-заряница» и вместе со всеми приговаривает:

Заря-заряница

Красная девица

По небу ходила

Ключи обронила

Месяц видел





Солнце скрало!

Водящий всегда пытается незаметно положить кому-нибудь из игроков сзади «ключи».

Играющим строго запрещено оглядываться и поворачивать голову.

Тот участник, кому подложили «ключи», сразу же быстро бежит за водящим и бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!»

Пойманный водящий садится в общий круг на его место, а «запятнавший» теперь становится «зарей».





## «Каравай»

Играющие становятся в круг. В середину становится водящий (именнинник). Все начинают водить вокруг него **хоровод** и петь песенку:

*«Как на Мишины именины*

*Испекли мы каравай*

*Вот такой вышины!* (поднять руки, подняться на цыпочки, показать)

*Вы такой низины!* (опустить руки, присесть и показать)

*Вот такой ширины!* (развести руки, увеличить хоровод, показать)

*Вот такой ужины!* (свести руки и хоровод к центру, показать)

*Каравай-каравай*



*Кого любишь — выбирай!»*

После этого водящий выбирает из круга другого игрока:

*«Я люблю, конечно, всех,*

*Только <имя> — больше всех!»*

и танцует в кругу с ним. Потом игра продолжается с новым водящим. Если игра начинается с настоящим именинником, то для того, чтобы игра получилась весёлой, надо постараться, чтобы в центре круга после него побывали все гости.





## «Городки»

Суть игры — бросками бит (палок) выбить из «города» (отсюда и название) поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из берёзы, липы, бука.

Главная задача — затратить на выбивание 15 фигур как можно

меньше бросков. Кто по итогам трёх туров использовал меньше попыток, тот и победил.

Размеры площадки («город») —  $2 \times 2$  м; расстояние от места бросков: дальнее («кон») — 13 м, ближнее («полукон») — 6,5 м; длина городков — 20 см, диаметр их — 4,5—5 см; длина биты — не более 1 м. Выбиваются фигуры с «кона», но, если из фигуры выбит хотя бы один городок, остальные выбиваются с «полукона». А вот «письмо» выбивается только с «кона». Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата или усов. Городки, выкатившиеся за переднюю (лицевую) линию квадрата или в пределы усов, считаются не выбитыми. «Марка» в «письме» считается выбитой, если ни она, ни бита не задела другие городки.

Бросок считается потерянным, если: бита коснулась штрафной линии или земли перед ней; игрок в момент броска наступил или заступил за линию кона (полукона); во время броска игрок заступил ногой за боковую планку; игрок затратил большее время (30 сек), на подготовку для броска.

Все городки в этих случаях ставятся на прежние места, повторять удар не разрешается.

