

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ



МЫШЕЛОВКА

ВСЕ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ, ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ – ЭТО МЫШЕЛОВКА. ОДИН ИЛИ ДВОЕ – «МЫШКИ». ОНИ ВНЕ КРУГА. ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ И ПОДНЯВ ИХ ВВЕРХ, ДВИГАЮТСЯ ПО КРУГУ СО СЛОВАМИ:

**АХ, КАК МЫШИ НАДОЕЛИ,
ВСЕ ПОГРЫЗЛИ, ВСЁ ПОЕЛИ!
БЕРЕГИТЕСЬ ЖЕ, ПЛУТОВКИ,
ДОБЕРЁМСЯ МЫ ДО ВАС!
ВОТ ЗАХЛОПНЕМ МЫШЕЛОВКУ
И ПОЙМАЕМ СРАЗУ ВАС!**

ВО ВРЕМЯ ПРОИЗНЕСЕНИЯ ТЕКСТА "МЫШИ" ВБЕГАЮТ И ВЫБЕГАЮТ ИЗ КРУГА. С ПОСЛЕДНИМ СЛОВОМ "МЫШЕЛОВКА ЗАХЛОПЫВАЕТСЯ" – ОПУСКАЮТ РУКИ И САДЯТСЯ НА КОРТОЧКИ. НЕ УСПЕВШИЕ ВЫБЕЖАТЬ ИЗ КРУГА "МЫШКИ" СЧИТАЮТСЯ ПОЙМАННЫМИ И ВСТАЮТ В КРУГ. ВЫБИРАЮТСЯ ДРУГИЕ "МЫШКИ".



У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

ИГРА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ. ИЗ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ ВЫБИРАЮТ ОДНОГО ВОДЯЩЕГО, КОТОРОГО НАЗНАЧАЮТ "МЕДВЕДЕМ". НА ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ИГРЫ ОЧЕРЧИВАЮТ 2-ВА КРУГА. 1-ЫЙ КРУГ – ЭТО БЕРЛОГА "МЕДВЕДЯ", 2-ОЙ – ЭТО ДОМ, ДЛЯ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ. НАЧИНАЕТСЯ ИГРА, И ДЕТИ ВЫХОДЯТ ИЗ ДОМА СО СЛОВАМИ:

**У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ
ГРИБЫ, ЯГОДЫ БЕРУ.
А МЕДВЕДЬ НЕ СПИТ,
И НА НАС РЫЧИТ.**

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ДЕТИ ПРОИЗНОСЯТ ЭТИ СЛОВА, "МЕДВЕДЬ" ВЫБЕГАЕТ ИЗ БЕРЛОГИИ СТАРАЕТСЯ ПОЙМАТЬ КОГО-ЛИБО ИЗ ДЕТОК. ЕСЛИ КТО-ТО НЕ УСПЕВАЕТ УБЕЖАТЬ В ДОМ И "МЕДВЕДЬ" ЛОВИТ ЕГО, ТО УЖЕ САМ СТАНОВИТСЯ "МЕДВЕДЕМ" И ИДЕТ В БЕРЛОГУ.



ПЯТНАШКИ

ИГРЫ В ПЯТНАШКИ ПРОИСХОДЯТ НА ВОЗДУХЕ, ГДЕ ДЕТИ СОБИРАЮТСЯ В КАКОМ УГОДНО КОЛИЧЕСТВЕ, НАЧИНАЯ С 4–5 И КОНЧАЯ 25–И БОЛЕЕ. СОБРАВШИСЬ, ДЕТИ ИЗ СВОЕЙ СРЕДЫ ВЫБИРАЮТ ОДНОГО, И ДАЮТ ЕМУ ПРОЗВИЩЕ ПЯТНАШКИ; РОЛЬ ЕГО СОСТОИТ В ТОМ, ЧТО ОН ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИТ ЗА БЕГУЩИМИ ПО РАЗНЫМ НАПРАВЛЕНИЯМ ДЕТЬМИ И СТАРАЕТСЯ ВО ЧТО БЫ ТО НИ СТАЛО ПОЙМАТЬ ОДНОГО И ЗАПЯТНАТЬ ЕГО, Т. Е. КОСНУТЬСЯ РУКОЙ. ПОЙМАННЫЙ ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ И ПРЕВРАЩАЕТСЯ В "ПЯТНАШКУ," ПРИ ЭТОМ ЕГО ИМЯ ПРОИЗНОСИТСЯ ВО ВСЕУСЛЫШАНИЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ТОВАРИЩИ ЗНАЛИ, КОГО ИМ СЛЕДУЕТ ОСТЕРЕГАТЬСЯ. ЛИШЬ ТОЛЬКО ОН, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ПОЙМАЕТ КОГО–НИБУДЬ ИЗ УЧАСТНИКОВ, ТО НЕМЕДЛЕННО ПЕРЁДАЕТ ЕМУ СВОЮ РОЛЬ, ПЕРЕХОДЯ САМ В ГРУППУ ДЕТЕЙ, СПАСАЮЩИХСЯ БЕГСТВОМ. ИГРУ ЭТУ СЛЕДУЕТ ПРОДОЛЖАТЬ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ДЕТИ СОХРАНЯТ ЖИВОЙ ИНТЕРЕС К НЕЙ И НЕ ПОЧУВСТВУЮТ СЕБЯ УТОМЛЕННЫМИ. ИГРЫ В ПЯТНАШКИ ОСНОВАНЫ, ГЛАВНЫМ ОБРАЗОМ, НА ДВИЖЕНИИ; ИХ МОЖНО ОДНАКО РАЗНООБРАЗИТЬ, ВВОДЯ РАЗЛИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, НАПРИМЕР МЕТАНИЕ МЯЧА И ТОМУ ПОДОБНОЕ.



ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

ПАРА ИГРОКОВ ВСТАЮТ ЛИЦОМ ДРУГ К ДРУГУ И ПОДНИМАЮТ ВВЕРХ РУКИ – ЭТО ВОРОТА. ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ БЕРУТСЯ ДРУГ ЗА ДРУГА ТАК, ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ ЦЕПОЧКА.

ИГРОКИ-ВОРОТА ГОВОРЯТ СТИШОК, А ЦЕПОЧКА ДОЛЖНА БЫСТРО ПРОЙТИ МЕЖДУ НИМИ.

**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА
ПРОПУСКАЮТ НЕ ВСЕГДА.
ПЕРВЫЙ РАЗ ПРОЩАЕТСЯ,
ВТОРОЙ – ЗАПРЕЩАЕТСЯ.
А НА ТРЕТИЙ РАЗ
НЕ ПРОПУСТИМ ВАС!**

С ЭТИМИ СЛОВАМИ РУКИ ОПУСКАЮТСЯ, ВОРОТА ЗАХЛОПЫВАЮТСЯ. ТЕ, КОТОРЫЕ ОКАЗАЛИСЬ ПОЙМАННЫМИ, СТАНОВЯТСЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ВОРОТАМИ. "ВОРОТА" ПОБЕЖДАЮТ, ЕСЛИ ИМ УДАЛОСЬ ПОЙМАТЬ ВСЕХ ИГРОКОВ.



ГУСИ

ПО КРАЯМ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ РАСПОЛАГАЮТСЯ ДВА «ДОМА», В ОДНОМ ИЗ КОТОРЫХ СОБИРАЮТСЯ ИГРОКИ – «ГУСИ». ВЫБРАННЫЙ НА РОЛЬ «ВОЛКА» ПОМЕЩАЕТСЯ В КРУГ, СИМВОЛИЗИРУЮЩИЙ ЕГО ЛОГОВО. ВЕДУЩИЙ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУСТОЙ «ДОМ» И ЗАВОДИТ ДИАЛОГ С «ГУСЯМИ»:

- ГУСИ, ГУСИ!**
- ГА-ГА-ГА!**
- ЕСТЬ ХОТИТЕ?**
- ДА-ДА-ДА!**
- ТАК ЛЕТИТЕ ЖЕ ДОМОЙ!**
- НАМ НЕЛЬЗЯ:
СЕРЫЙ ВОЛК ПОД ГОРОЙ
НЕ ПУСКАЕТ НАС ДОМОЙ!**
- НУ, ЛЕТИТЕ, КАК ХОТИТЕ,
ТОЛЬКО КРЫЛЬЯ БЕРЕГИТЕ!**

«ГУСИ», ВЗМАХИВАЯ КРЫЛЬЯМИ, ПЫТАЮТСЯ ПЕРЕПРАВИТЬСЯ В ДРУГОЙ ДОМ, А «ВОЛК ИХ ЛОВИТ». ПОЙМАННЫЙ ИГРОК СТАНОВИТСЯ «ВОЛКОМ».



ВОЛК В КРУГУ

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТВУЮЩИХ МОЖЕТ БЫТЬ КАК УГОДНО ВЕЛИКО. ДЕТИ СОБИРАЮТСЯ НА ПРОСТОРНОМ ДВОРЕ. НА ПОЛУ ИЛИ ЗЕМЛЕ ОЧЕРЧИВАЮТ КРУГ И, ВЫБРАВ ПО ЖРЕБИЮ ИЗ СВОЕЙ СРЕДЫ ВОЛКА, ПОМЕЩАЮТ ЕГО ВНУТРИ ОЧЕРЧЕННОГО КРУГА.

УЧАСТВУЮЩИЕ В ИГРЕ ДЕТИ ВРЫВАЮТСЯ В КРУГ И СТАРАЮТСЯ ВЫБЕЖАТЬ ИЗ НЕГО, НЕ БУДУЧИ ЗАПЯТНАНЫ ВОЛКОМ, КОТОРЫЙ НОРОВИТ ИЗО ВСЕХ СИЛ ЗАПЯТНАТЬ ИХ. ПОТЕРПЕВШИЙ МЕНЯЕТСЯ РОЛЯМИ С ВОЛКОМ И СТАНОВИТСЯ НА ЕГО МЕСТО В КРУГ. ИГРА ЭТА – НЕ СЛОЖНАЯ, ДОСТАВЛЯЮЩАЯ ДЕТЯМ БОЛЬШОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ. ГЛАВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ, ВХОДЯЩИЙ В НЕЕ – БЕГ.



ЖМУРКИ

ДЕТИ ЧАСТО И ОХОТНО ИГРАЮТ В ЖМУРКИ, В ОСОБЕННОСТИ МАЛОЛЕТНИЕ, ТАК КАК ИГРА ЭТА ОЧЕНЬ ПРОСТА. МЕСТОМ ДЛЯ НЕЕ ИЗБИРАЮТ БОЛЬШУЮ, ПРОСТОРНУЮ КОМНАТУ ИЛИ ЧИСТЫЙ ДВОР.

ДЕТИ ВЫБИРАЮТ ИЗ СВОЕЙ СРЕДЫ ОДНОГО, НАКЛАДЫВАЮТ ЕМУ НА ГЛАЗА ПОВЯЗКУ, ПОЛЬЗУЯСЬ ЧИСТЫМ НОСОВЫМ ПЛАТКОМ ИЛИ Т. П. ПО ДАННОМУ СИГНАЛУ, УЧАСТВУЮЩИЕ В ИГРЕ БРОСАЮТСЯ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ, А МАЛЬЧИК С ПОВЯЗКОЙ НА ГЛАЗАХ, СТОЯЩИЙ СРЕДИ ДВОРА ИЛИ КОМНАТЫ, СТАРАЕТСЯ ПОЙМАТЬ КОГО-НИБУДЬ

ИЗ БЕГУЩИХ. ПОПАВШИЙСЯ МЕНЯЕТСЯ С НИМ РОЛЯМИ, Т. Е. ЕМУ НАКЛАДЫВАЮТ ПОВЯЗКУ НА ГЛАЗА И ОН, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, СТАРАЕТСЯ ТАКЖЕ ПОЙМАТЬ КОГО-НИБУДЬ ИЗ ТОВАРИЩЕЙ. ДЕТИ ДОЛЖНЫ ВО ВРЕМЯ БЕГА ВСЕ-ТАКИ СЛЕДИТЬ, ЧТОБЫ ТОТ ИЗ НИХ, У КОТОРОГО ГЛАЗА ЗАВЯЗАНЫ, НЕ НАТКНУЛСЯ НА КАКОЙ-НИБУДЬ ПРЕДМЕТ; ПРИ ВИДЕ ОПАСНОСТИ ОНИ ПРЕДУПРЕЖДАЮТ КРИКОМ: "ОГОНЬ"!

