

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад
общеразвивающего вида №82 «Чебурашка» муниципального образования
городской округ Симферополь Республики Крым

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР «КРЫМСКИЙ ВЕНОК»



ПОДГОТОВИЛА:
СОЛАК К.В. , ИНСТРУКТОР ПО
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ МБДОУ № 82

ЛЕНОК (ЛЯНОК) (БЕЛОРУСССКАЯ ИГРА)

- На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.
- *Правила игры.* Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.



ОХОТНИКИ И УТКИ (ПАЛЯУНИЧЫ И КАЧКИ) (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

- Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются. Правила игры.
- Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

ЛИСКИ (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

Играющие по договоренности или по жеребьевке выбирают лиса — ведущего и, построившись в круг диаметром 10—20 м, кладут возле себя Лисок. Лис подходит к одному из играющих и говорит:

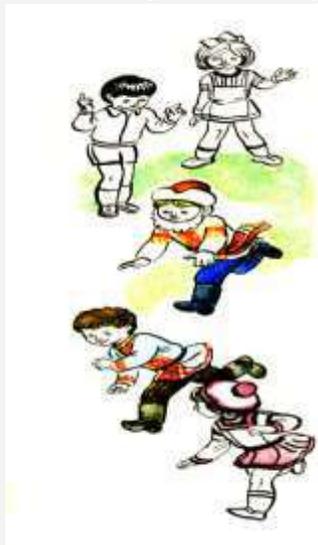
- Где был? В лесу. Кого поймал? Лиски.
- Верни лиску мою.
- За так не отдаю.
- За что отдашь скажи сам.
- Если обгонишь, тогда отдам.

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится гот, кто займет свободное место в кругу, лисом — игрок, который остался.

Правила игры. Бегать разрешается только по внешней стороне круга.

МОРОЗ (МАРОЗ) (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

- С помощью считалки выбирается Дед Мороз.
- Ты зеленый, ты красный.
- Ты в шубе, ты в кушаке,
- У тебя синий нос,
- Это ты, Дед Мороз!
- Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.
- *Правила игры.* Разбежаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.



КОЛЕЧКО (ПЯРСЦЁНАК) (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

- Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:
- Вот по кругу я иду,
- Всем колечко нам клади.
- Ручки крепче зажимайте
- Да следите, не зевайте!
- Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.
- *Правила игры.* После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

ХЛОП, ХЛОП, УБЕГАЙ! (ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!)

- (белорусская игра)
- Играющие ходят по площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего:
- — Хлоп. хлоп, убегай!
- Тебя кони стопчут.
- — А я коней не боюсь,
- По дороге прокачусь —
- несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.
- *Правила игры.* Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

ПОСАДКА КАРТОШКИ (ПАСАДКА УЛЬБЫ) (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

- Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.
- *Правила игры.* Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.



ЖМУРКИ (ЖМУРКИ) (БЕЛОРУССКАЯ ИГРА)

- Все идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Как приведут к двери, ставят его на порог и велют взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают такой разговор с котом:
- - **Кот, кот! На чем стоишь?**
- - На дубу!
- - За что держишься? За сук!
- - Что на суку?
- - Ульи!
- - Что в ульях?
- - Мед!
- - Кому да кому?
- - Мне да сыну моему!
- - А нам что?
- - **Глины на лопате!**
- Тут все начинают тормошить кота и поют песенку:
- **Кот, кот Ананас,**
- Ты лови три года нас!
- Ты лови три года нас,
- **Не развязывая глаз!**
- Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. А кот Ананас принимается ловить играющих. Все вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.
- *Правила игры.* Ловить и разбегаться можно только после слов: «Не развязывая глаз!» Осаленный временно выходит из игры.
-

ЛИСИЧКИ И СТОРОЖА (БОЛГАРСКАЯ ИГРА)

-
- Оборудование: два платка.
- Из числа играющих выбирают двух сторожей. Они завязывают себе платками глаза, становятся друг напротив друга на расстоянии шага и делают вид, что сторожат «курятник».
- Все остальные игроки – лисички. Каждая лисичка должна прошмыгнуть между сторожами в «курятник». Именно тогда, когда кто-то прокрадывается, все лисички поднимают невероятный шум, чтобы отвлечь внимание сторожей.
- Та лисичка, которую поймали, становится сторожем.
- *Правила игры.* Если сторожа коснуться рукой лисички, она считается пойманной.

ПОЧТА (РУССКАЯ ИГРА)

- Игра начинается с переключки водящего с игроками:
- - **День, день, дань!**
- - Кто там?
- - Почта!
- - Откуда?
- - Из города...
- - **А что в городе делают?**
- Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.
- *Правила игры.* Задания могут придумывать и сами участники игры.



БЛУЖДАЮЩИЙ МЯЧ (РУССКАЯ ИГРА)

- Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегает вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.
- *Правила игры.* Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим



СТАДО (РУССКАЯ ИГРА)

- Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные - овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок,
- **Заиграй во рожок!**
- Травка мягкая,
- Роса сладкая,
- Гони стадо в поле,
- **Погулять на воле!**
- Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.
- *Правила игры.* Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

ДЕНЬ И НОЧЬ (УКРАИНСКАЯ ИГРА)

- Оборудование: дощечка, окрашенная с двух сторон в черный и белый цвет.
- По середине площадки проводят линию, по обе стороны от нее – в 20 – 30 шагах – отмечают два участка. Игроки делятся на две группы: одна – день, другая – ночь, становятся на расстоянии 1м от средней линии, через два шага друг от друга. Напротив каждой группы находится дом противника.
- Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий – дощечку. Если она упадет вверх светлой стороной, ведущий громко кричит: «День!». Игроки группы дня поворачиваются и, перебегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и пытаются их зацепить. Тогда они переходят в группу ночи.
- Ведущий снова бросает дощечку, и игра продолжается. Побеждает та группа, которая больше осалила игроков.
- *Правила игры.* Запрещается бежать к дому раньше, чем ведущий подаст сигнал. Салить игроков за границей участка нельзя. Не разрешается возвращаться назад, когда игроки перебегают к своему дому. Догонять убегающих можно только тогда, когда они все перебегут мимо противника. При повторе игры все дети становятся возле средней линии.

ОВЦА УБЕЖАЛА (ПЕРЕШЛА) (КРЫМСКОТАТАРСКАЯ ИГРА)

- Оборудование: мяч.
- Играющие по жребию делятся на две партии, одна из которых представляет лошадей, а другая – наездников. Наездники группируют лошадей в виде круга или четырехугольника и по данному знаку начинают перебрасываться друг с другом мячом. Лошади все время выкрикивают: «Кой качты, кой качты!» или другие аналогичные высказывания.
- Если кто-либо из наездников не поймает мяч, уронит его на землю, то он меняется местами с лошадью.
- Пределом игры будет число кругов, пройденных мячом, которое не должно превышать числа членов партии.
- *Правила игры.* Мяч нужно бросать игроку в руки.

"БАЛЫК БАТТЫ" - "РЫБА ПРОПАЛА" (КРЫМСКОТАТАРСКАЯ ИГРА)

- Оборудование: пояс.
- Играющие садятся кругом. По жребию, или уговору выбирают водящего. Он берет пояс и, бегая с ним позади сидящих, старается незаметно его кому-нибудь подбросить. Подбросив пояс кому либо из детей, он кричит: "Батты балык, батты балык" и стремительно бежит прочь от него. Тот игрок, которому подбросили пояс, должен, должен его руками нащупать, немедленно взять его, вскочить и бежать по кругу за водящим. При этом он старается коснуться его поясом, прежде чем положивший пояс успеет трижды обижать вокруг всех сидящих.
- В случае касания он садится на свое прежнее место, а водящий опять должен подбросить пояс кому-нибудь другому.
- Если же подброшенный пояс не был своевременно замечен, и подбросивший успел ускользнуть от касания, то он садится на место зазевавшегося, наградив предварительно последнего приличным количеством ударов поясом. Зазевавшейся должен оставить свое место и идти прятать пояс.
- *Правила игры.* При поиске пояса нельзя оглядываться назад.

РЫБАК, ГЛУБОКА ЛИ ВОДА? (НЕМЕЦКАЯ ИГРА)

- По считалке дети выбирают рыбака. Он становится на одной стороне площадки, остальные дети стоят на противоположной стороне.
- Дети дружно кричат:
- - Рыбак, глубока ли вода?
- Рыбак отвечает, например: «Пять метров!» В ответ на это дети спрашивают:
- - Как мы перейдем на ту сторону?
- Рыбак называет им способ передвижения, например:
- Вприпрыжку, пятясь назад, на четвереньках и т. д. Дети должны названным способом перебраться на другой «берег», а рыбак должен стараться их осалить, передвигаясь таким же способом.
- Игра продолжается до тех пор пока останется один неосаленный игрок. Он и становится рыбаком в следующем круге.

ИМПЕРАТОР, СКОЛЬКО ШАГОВ ТЫ МНЕ ПОДАРИШЬ? (НЕМЕЦКАЯ ИГРА)

- Из играющих детей по считалке выбирают императора. Он поворачивается лицом к дереву или стене и закрывает глаза. Дети отходят от него на расстоянии примерно 10 м и становятся в ряд.
- Дети друг за другом спрашивают у императора: «Император, сколько шагов ты мне подаришь?». Император предполагает, сколько шагов сможет пройти игрок и отвечает, например: «Шесть мышиных шажков» или «Два слоновых шага». На вопрос: «Я могу идти?» император отвечает «да» или «нет».
- Если он ответит «нет», игрок остается на месте, если – «да», то игрок должен двигаться названными шагами.
- По сигналу дети начинают движение. Тот игрок, который первым дойдет до императора, сменяет его

