



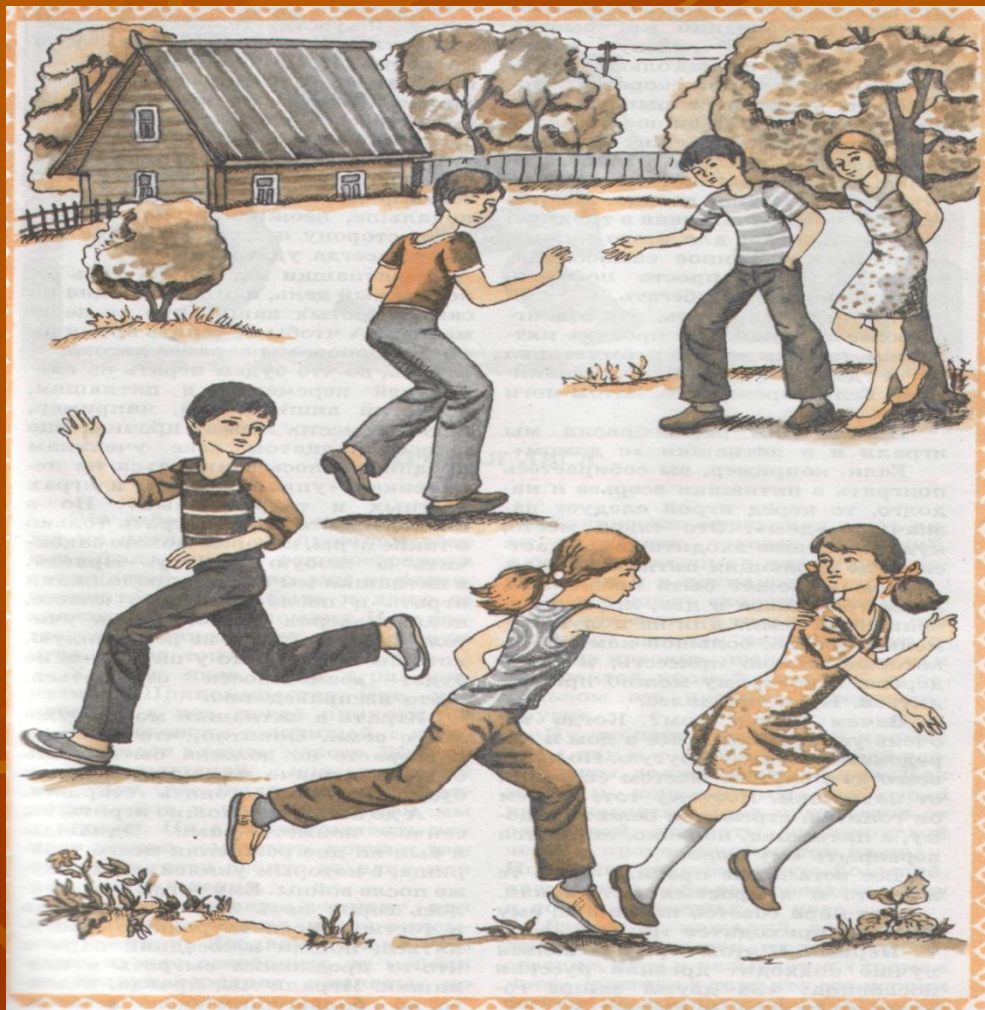
ЗАБЫТЫЕ СТАРЫЕ РУССКИЕ ИГРЫ

ЦЕЛЬ:

**ВСПОМНИТЬ И
ПОЗНАКОМИТЬСЯ С
НЕИЗВЕСТНЫМИ РУССКИМИ
ИГРАМИ И ЗАБАВАМИ**

**...ЧЕРЕЗ ДЕТЕЙ ПОСЛЕДУЮЩИХ
ПОКОЛЕНИЙ
ДЕТСКИЕ ИГРЫ СНОВА
ПОВТОРЯЮТСЯ, СНОВА
ОЖИВЛЯЮТСЯ В ПАМЯТИ
ЖИВУЩИХ ПОКОЛЕНИЙ И СНОВА
МОЛОДЕЮТ...
Е.А. ПОКРОВСКИЙ**

«ПЯТНАШКИ»



Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

«ПРЯТКИ»



Выбранный детьми водящий закрывает глаза и ждёт, пока все спрячутся. По сигналу идёт искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать.

«ГОРЕЛКИ»

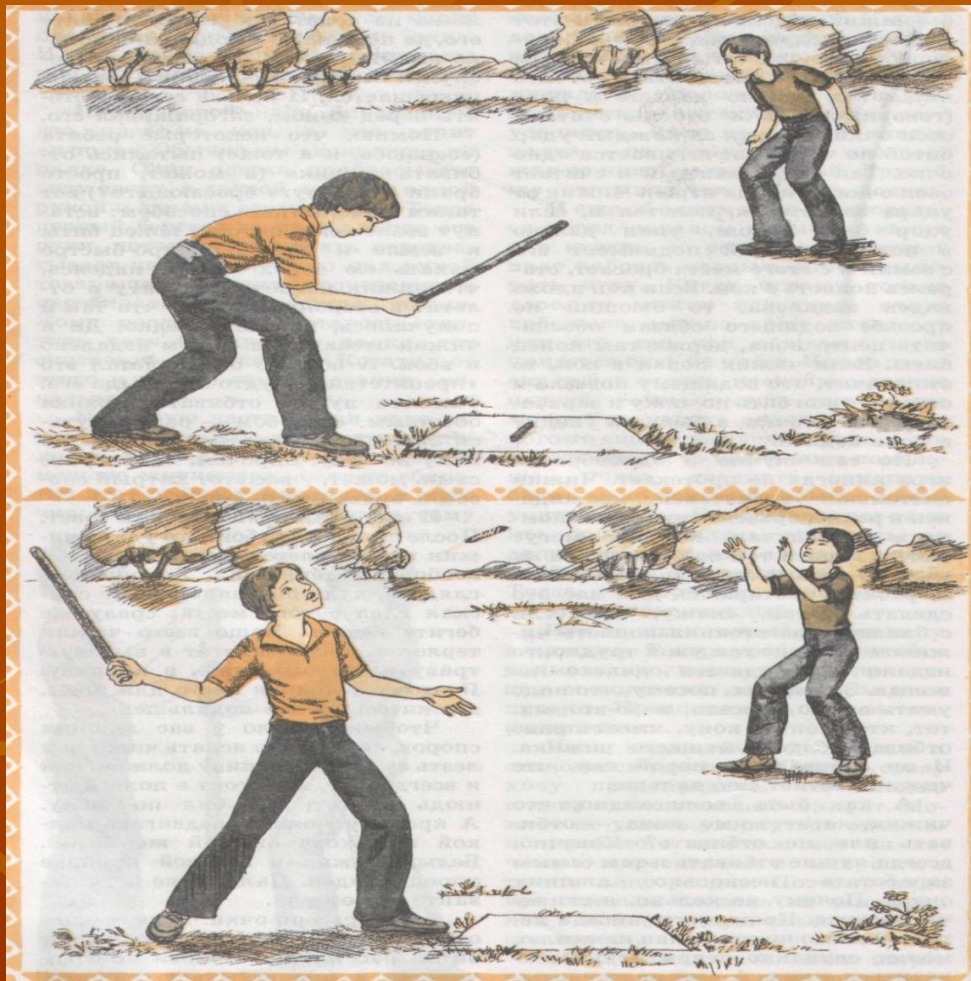


Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле:

Ходят грачи
Да едят калачи.
Птички летят,
Колокольчики звенят!

«ЧИЖИК»



Ведущий очерчивает мелом квадрат — "клетку", в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку — "чижик". Все по очереди подходят к "клетке" с другой длинной палкой и бьют по "чижику", который от удара подлетает вверх.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»



Игроки становятся по кругу попарно, друг за другом. Догоняльщик становится внутри круга, а третий лишний остаётся снаружи. Игра начинается, когда третий лишний встаёт за какой -нибудь парой в виде добавки. А суть игры состоит в том, что догоняла должен догнать и запятнать третьего лишнего.

«УДОЧКА»



Игроки становятся по кругу «рыбки», а ведущий в центре круга «рыбак».

Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки удочку и начинает поворачиваться вокруг своей оси, а «рыбки» должны перепрыгивать через удочку, а «рыбы» поочерёдно начинают подскакивать, стараясь не попасться на крючок. А кто пойман выходит из круга.

«ВОРОТА»



Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.
Ворота пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!

«ШТАНДЕР»



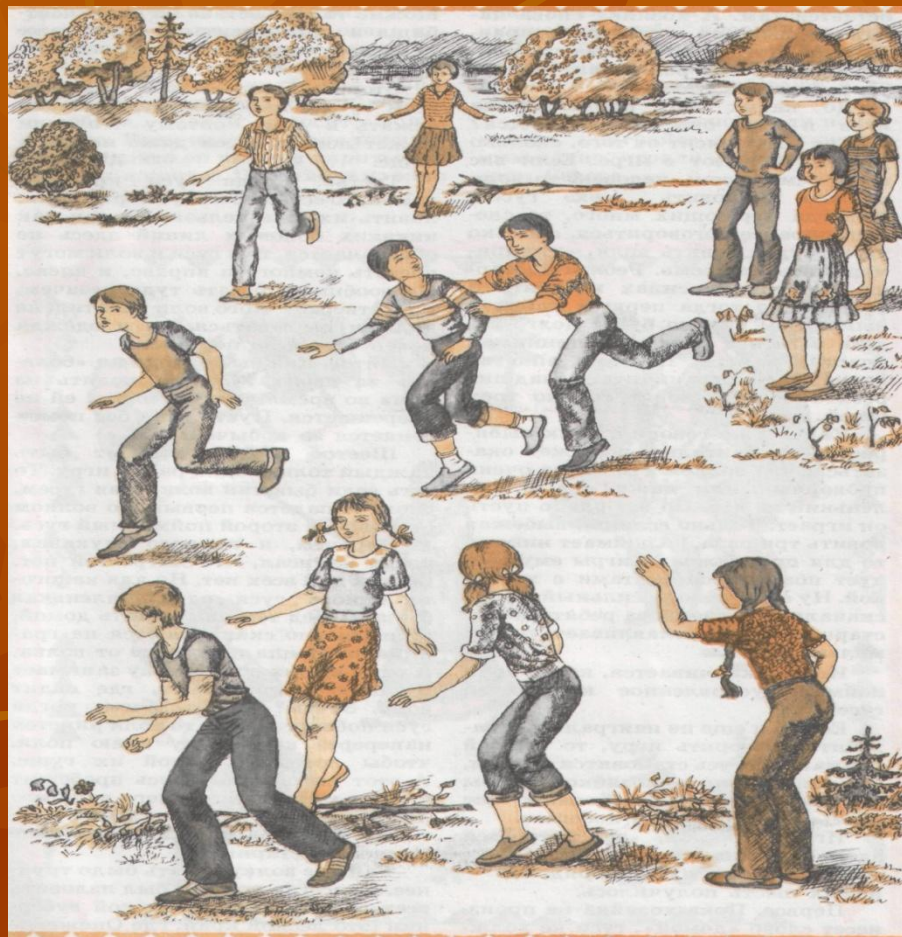
Чертим мелом круг, на который встают все участники игры. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга. Водящий подбрасывает мяч над головой и выкрикивает имя любого из стоящих детей, который должен поймать мяч и теперь становится **новым водящим.**

«КАЗАКИ - РАЗБОЙНИКИ»



Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая – разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

«ГУСИ - ЛЕБЕДИ»



Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов:

«Ну, бегите же домой!»

Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

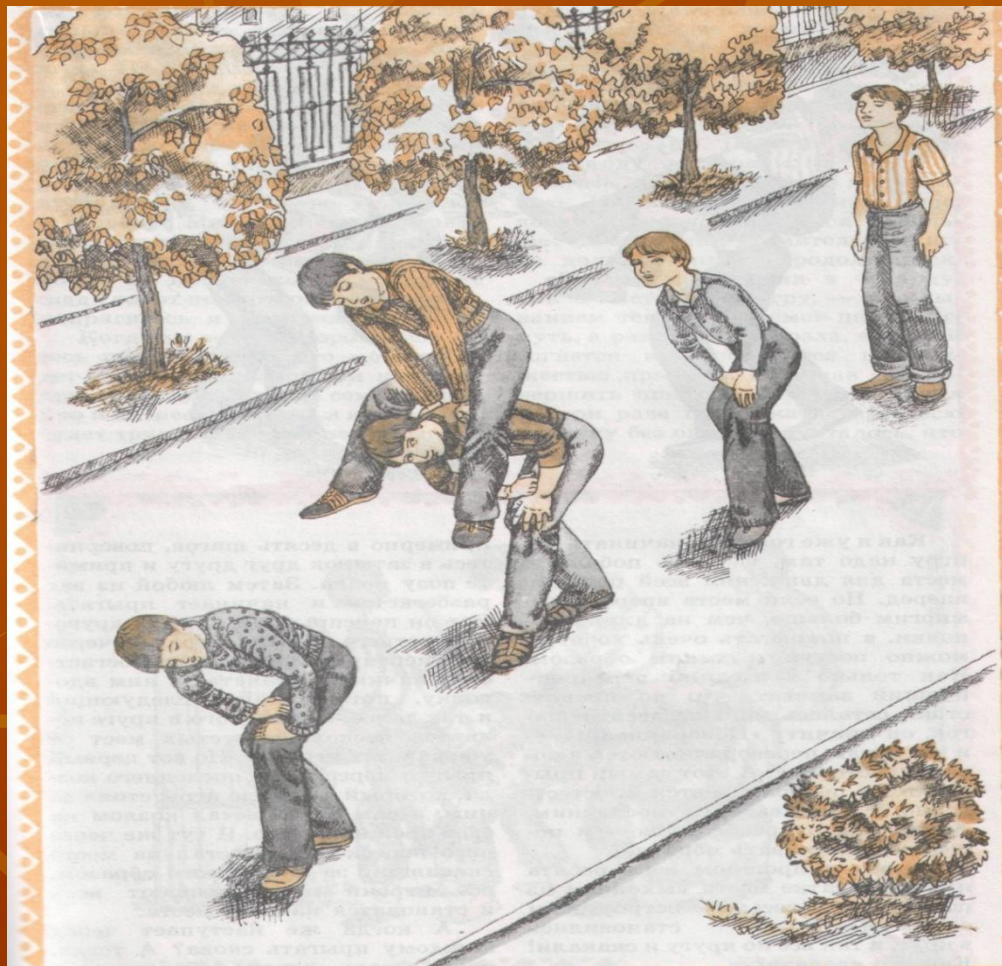
«ПАЛОЧКА – ВЫРУЧАЛОЧКА»



Дети выбирают водящего считалочкой:

Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

«ЧЕХАРДА»



Игроки становятся в колонку. Первый номер принимает и.п. согнувшись, подбородок к груди, опираясь руками в колени или в стопы; по сигналу второй номер перепрыгивает через первого и становится в трёх шагах от него в и.п.

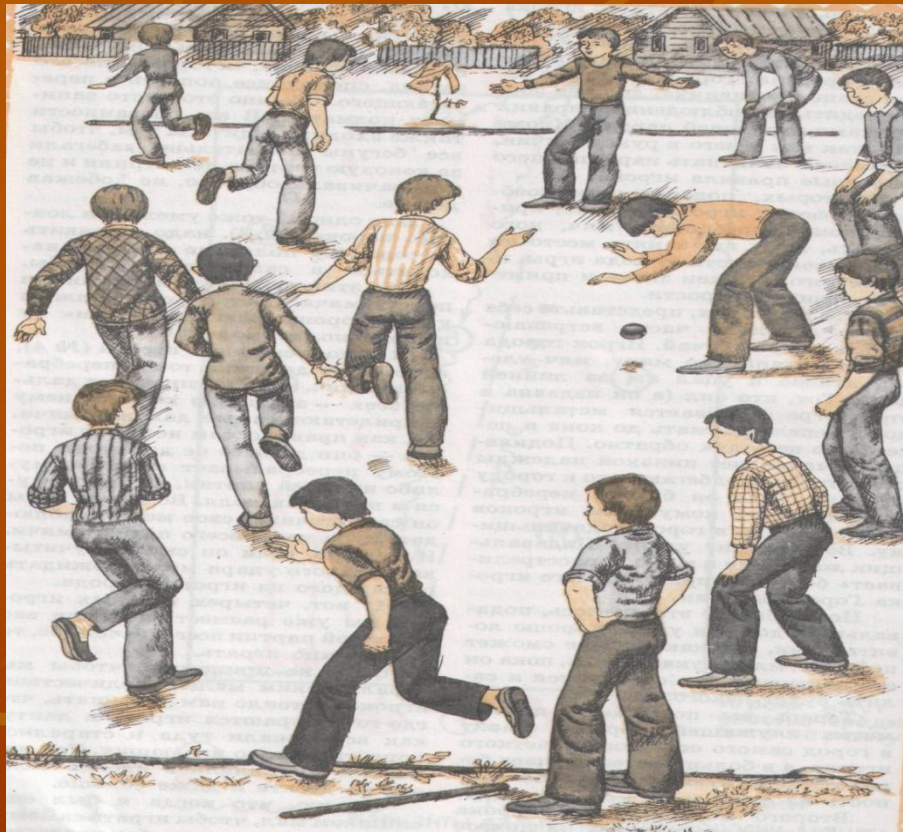
«ЗМЕЙКА»



Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

Точно повторить движение водящего.
Ведущему не разрешается бегать быстро.

«ЛАПТА»



Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступить черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.

**«ВДОЛЬ ЯРМАРКИ ВО КОНЕЦ
ШЁЛ УДАЛЫЙ МОЛОДЕЦ
НЕ ТОВАР ПРОДАВАТЬ –
СЕБЯ ЛЮДЯМ ПОКАЗАТЬ.**

**«ЭЙ, ДОБРЫ МОЛОДЦЫ, ВЫХОДИТЕ,
СВОЮ СИЛУ И ЛОВКОСТЬ ПОКАЖИТЕ».**

ИГРЫ, КОНКУРСЫ И ЗАБАВЫ.

- 1. «КТО ПЕРЕТЯНЕТ?»
- 2. «ПОДХВАТИ ПАЛКУ»
- 3. «ЗАБАВА ДЛЯ СИЛАЧЕЙ»
- 4. «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»
- 5. «УДОЧКА»
- 6. ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА