**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**
**детский сад «Весна» г.Волгодонска**
**(МБДОУ ДС «Весна» г.Волгодонска)**

# КАРТОТЕКА НАРОДНЫХ ИГР

**Подготовила:**
**муз. руководитель**
**Межерицкая В.В.**

г.Волгодонск
2022 г.

## БУБЕНЦЫ

Дети встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом или колокольчиком, другой – с завязанными глазами. Все поют:

*Трынцы – брынцы, бубенцы,*
*Раззвонились удальцы:*
*Диги – диги – диги дон,*
*Отгадай, откуда звон!*

После этих слов «жмурка» ловит увёртывающегося игрока.

## МАТУШКА – ВЕСНА

Двое детей с зелёными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

*Идёт матушка весна,*
*Отворяйте ворота.*
*Первый март пришёл,*
*Всех детей провёл;*
*А за ним и апрель*
*Отворил окно и дверь;*
*А уж как пришёл май –*
*Сколько хочешь гуляй!*

Весна ведёт за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

## ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Игроки стоят парами друг за другом, впереди – водящий. Он держит в руке над головой платочек. Все хором поют:

*Гори, гори ясно,*
*Чтобы не погасло.*
*Глянь на небо,*
*Птички летят,*
*Колокольчики звенят!*

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берёт у него платочек и встаёт с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», т.е. водит.

## МЯЧИК К ВЕРХУ

Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик к верху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всего к нему. «Запятнанный» становится водящим. Если он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч к верху – игра продолжается.

***Правила игры:***

Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

## ИГРОВАЯ

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и пропевают слова:

*У дядюшки Трифона*
*Было семеро детей,*
*Семеро сыновей:*
*Они не пили, не ели,*
*Друг на друга смотрели*
*Разом делали, как я!*

На последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

***Правила игры:***

При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

## МОРОЗ КРАСНЫЙ НОС

На противоположных сторонах зала обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встаёт водящий – Мороз красный нос. Он говорит:

*Я – Мороз красный нос*
*Кто из вас решится*
*В путь-дороженьку*
*Пуститься?*

***Играющие отвечают:***

*Не боимся мы угроз*
*И не страшен нам мороз*

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки.

## ЛЯГУШКИ В БОЛОТЕ

С двух сторон очерчивают берега, в середине болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

*Вот с намокнувшей гнилушки*
*В воду прыгают лягушки.*
*Стали квакать из воды:*
*Ква-ке-ке, ква-ке-ке*
*Будет дождик на реке.*

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идёт в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

## ЛИСА И КУРЫ

Дети изображают кур. Один из играющих – петух, другой – лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит Лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит «Ку-ка-ре-ку!» Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух – трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль лисы и петуха.

## КУРОЧКА – ХОХЛАТКА

Воспитатель изображает курицу, дети – цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

*Вышла курочка – хохлатка,*
*С нею жёлтые цыплятки.*
*Квохчет курочка «Ко-ко,*
*Не ходите далеко».*

***Приближаясь к кошке, говорит:***

*На скамейке у дорожки*
*Улеглась и дремлет кошка…*
*Кошка глазки открывает*
*И цыпляток догоняет.*

Кошка открывает глаза и догоняет цыплят, которые убегают.

## КРУГОВЫЕ САЛКИ

Играющие становятся в круг. Двое стоят за кругом – один против другого. Эта пара и начинает игру. Один из них – «салка», второй – убегающий. Игра начинается по сигналу. «Салка» пытается «осалить» убегающего. Спасаясь от преследования, убегающий может встать в круг на любое место между игроками. В этом случае игрок, стоящий справа от него, становится «салкой», а выбывший «салка» убегает. Бежать можно в любом направлении, но только по внешнему кругу. В свою очередь, спасаясь, он также может встать в круг. Соответственно справа стоящий становится «салкой». Если убегающего «осалили» раньше, чем он встал в круг, он выбывает из игры.

## ЛЯГУШКА

Играющий, изображая лягушку, садится на корточки. Участники игры подходят к нему со словами: ***«Я в лягушечьем домике, что хочу, то и делаю».*** «Лягушка встаёт и догоняет играющих, которые стараются добраться до своего домика. Добежавший игрок говорит: ***«Дома» или «В своём доме».*** Пойманный становится лягушкой.

***Указания к проведению:***

Игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. В начале игры обозначают «дом лягушки» и «дома» остальных игроков. Следует соблюдать правила: лягушка начинает ловить только после дразнилки, и ловит только на бегу.

## ПЧЁЛКИ И ЛАСТОЧКИ

Играющие – пчёлы – «летают» на поляне и поют, приговаривают:

*Пчёлки летают, медок собирают.*
*Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!*

«Ласточка», выбранная по жребию, сидит в своём «гнезде» и слушает их пение. По окончании песни «ласточка» говорит: ***«Ласточка встанет, пчёлку поймает».*** С последним словом она вылетает из «гнезда» и ловит «пчёл». Пойманный становится «ласточкой», игра повторяется.

***Указания к проведению:*** игра интересна малышам. «Пчёлы» должны летать по всей площадке и удаляться только после слов «ласточки».

# БАБА – ЯГА

Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становятся в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

*Баба-Яга, костяная нога.*
*С печки упала, ногу сломала.*
*Пошла в огород, испугала народ.*
*Побежала в баньку, испугала зайку.*

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой и игра продолжается.

***Указания к проведению:*** количество участников от 3 до 30 человек. В начале игры следует определить пространство, на котором участники бегают от бабы Яги. Игру можно усложнить: кого Баба-Яга поймает, тот замирает на месте. Спасти пойманного могут другие игроки, дотронувшись до него.

# ЖАБКА

Играют 10-12 человек. По жребию выбирается «жабка». Остальные рисуют круг и становятся за черту. «Жабка» выходит на середину круга, играющие переговариваются с ней:

- *Зачем тебе, жабка, четыре лапки?*
- *Чтобы скакать по траве, вытянув лапки!*
- *Покажи, жабка, как ты прыгаешь, скачешь!*
- *А я этак и вот так!*

«Жабка» показывает, как она прыгает, а дети, стоящие на линии круга, приговаривают:

*Бода, бода, балабода,*
*Живёт бабка у болота*
*Выпучив глаза сидит,*
*Громко-громко говорит:*
*- Ква-ква-ква-квак,*
*А я прыгаю вот так!*

«Жаба» прыгает, пытаясь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увёртываются, бегают по линии круга . Кого «жабка» коснётся, тот берёт на себя её роль.

# ЗАРЯ – ЗАРНИЦА

Играющие садятся в круг на корточки. Водящий («заря-зарница») ходит вне круга, прячет за спиной «ключи» – платочек с завязанным узелком. Ходит «заря» вместе со всеми и приговаривает:

*Заря-зарница, красная девица,*
*По небу ходила, ключи обронила.*
*Месяц видел, солнце скрало!*

Водящий пытается незаметно положить кому-нибудь сзади «ключ» Играющим нельзя оглядываться, поворачивать голову. Тот, кому положили «ключи» бежит за водящим, дотрагивается до него платочком, приговаривая: ***«Не теряй ключей, не теряй ключей!»*** Пойманный водящий садится на его место, а «запятнавший» становится «зарёю».

***Указания к проведению:*** игра требует не только быстроты и сноровки, но и внимания. Играть можно как на улице, так и в помещении (игра не требует большого пространства).

# ДЕДУШКА-САПОЖНИК

По считалочке выбирается «дедушка-сапожник». Он становится в центре круга, образованного играющими. Начинается диалог:

***Дети:*** *дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!*
***Сапожник:*** *Погодите, детки, потерял очки!*
***Дети:*** *Дедушка-сапожник, сколько с нас возьмёшь?*
***Сапожник:*** *Два рубля с полтиной, пятачок и грош.*
***Дети:*** *Дедушка-сапожник, ты с ума сошёл!*
***Сапожник:*** *Погодите, детки, я очки нашёл!*

Во время диалога дети сужают круг, приближаясь к «сапожнику». После произнесения последних слов «дедушка» старается поймать кого-нибудь из играющих. Пойманный становится «сапожником».

## ВОЛК И ДЕТИ

Один из играющих, по жребию, изображает волка, остальные – дети. «Волк» сидит в стороне и молчит. Дети, делая вид, что собирают ягоды в лесу, подходят к «волку», приговаривают:

*Щипаю, щипаю по ягодку,*
*По чёрную смородинку,*
*Батюшке на вставчик.*
*Матушке на рукавчик,*
*Серому волку травки на лопату.*

С последними словами дети бросают в «волка» травку и бегут врассыпную, а «волк» ловит их. Пойманный становится «волком». Если «волк» никого не поймал, он возвращается на своё место.

## У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Один из играющих, по жребию, изображает медведя. Дети дразнят «медведя». Собирая грибы и ягоды они приговаривают:

*У медведя во бору*
*Грибы, ягоды беру!*
*Медведь простыл,*
*На печи застыл.*

*У медведя во бору*
*Грибы, ягоды беру!*
*А медведь не спит*
*И на нас рычит!*

«Медведь» начинает ворочаться, потягиваться, выходит из берлоги и ловит детей. Пойманный становится «медведем».

## ГУСИ – ЛЕБЕДИ

Играющие выбирают «волка» и «хозяина», сами изображают «гусей». На одной стороне площадки чертят дом, где живёт «хозяин» и «гуси», на другой - поле. Между ними находится логово «волка». Все гуси летят на поле щипать травку. Хозяин из зовёт:

- *Гуси, гуси!*
- *Га-га-га!*
- *Есть хотите?*
- *Да, да, да!*
- *Ну летите же домой!*
- *Серый волк под горой, не пускает нас домой!*
- *Что он делает?*
- *Зубы точит, нас съесть хочет.*
- *Ну летите, как хотите, только крылья берегите!*

«Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать. Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

## БАШМАЧНИК

Играющие встают в круг и берутся за руки, если их немного, то держат с соседом за концы свёрнутый жгутом платок. В середину круга садится «башмачник», выбранный считалкой. Он делает вид, что шьёт сапоги, приговаривает:

*Хорошеньки ножки,*
*Хорошеньки ножки,*
*Примерьте сапожки!*

Играющие, быстро вращаясь по кругу, отвечают:

- *Примеряй, примеряй!*

После этих слов «башмачник» должен, не вставая со своего места, протянуть руку и «осалить» кого-нибудь из круга. Пойманный и башмачник меняются местами.

## ГОРЕЛКИ

Играющие становятся в две колонны (парами, впереди – водящий). Все хором поют:

*Гори, гори ясно,*
*Чтобы не погасло.*
*Глянь на небо -*
*Птички летят,*
*Колокольчики звенят!*
*Раз, два, три – беги!*

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один – слева, другой – справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удаётся это сделать, то одного из детей он берёт за руку и встаёт с ним в пару.

## ВОРОБУШКИ И КОТ

Дети – воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

## САЛКИ ИЛИ ПЯТНАШКИ

Одна из самых распространённых игр в России. Имеет в разных местах разные названия и варианты.

По жребию выбирают одного водящего – «салку» или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий догоняет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «осалить», «запятнать». Кого водящий догонит и «осалит», от становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. В игру можно играть, пока не надоест.

## САЛОЧКИ В ДВА КРУГА

Играющие образуют два круга: внешний и внутренний. В разных кругах дети двигаются в противоположных направлениях. По сигналу ведущего, выбранного по считалочке, они останавливаются. Все играющие во внешнем круге быстро стараются «осалить» игроков внешнего круга, дотронувшись до них раньше, чем они успеют присесть. «Осаленные играющие встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве договариваются заранее).

## ДЕДУШКО – МЕДВЕДУШКО

Один из игроков – «дедушко-медведушко». Дети подходят к нему, приговаривая:

*Дедушка – медведушко, пусти нас ночевать.*

Просьба повторяется до тех пор, пока водящий не ответит:

*Не долго, не долго, не до вечера!*

Услышав это, дети укладываются на траву, делая вид, что спят. Поспав немного, вскакивают и кричат «дедушке»:

*Завтра придём, калачей напечём!*

Отойдя ненадолго в сторону, дети вновь возвращаются и просят:

*Дедушко-медведушко, пусти нас в баньку попариться!*

Водящий соглашается:

*Подите, да баню не сожгите!*

Услышав это, игроки разбегаются в разные стороны с криком: *«Горит! Горит!», «дедушко-медведушко»* бросается за ним вдогонку. Первый пойманный становится «дедушкой».

## ЖМУРКИ

Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки и поворачивают несколько раз вокруг себя. Говорят:

- *Кот, кот, на чём стоишь?*
- *На мосту.*
- *Что в руках?*
- *Квас.*
- *Лови мышей, а не нас!*

Игроки разбегаются, а «жмурка» их ловит. Пойманного игрока «жмурка» должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот игрок, которого узнали становится «жмуркой».

## ПТИЦЫ

Дети надевают шапочки птиц (перелётных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребёнка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами:

*Птички летают, зёрна собирают.*
*Маленькие птички, птички – невелички.*

После этих слов «перелётные птицы» бегут к солнышку, а «зимующие птицы» - к снежинке. Чей круг быстрее соберётся, тот и выиграл.

## КАПУСТА

Круг – это огород. В середине круга складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с капустой и говорит:

*Я на камешке сижу,*
*Мелки колышки тешу.*
*Мелки колышки тешу,*
*Огород свой горожу.*
*Чтоб капусту не украли,*
*В огород не прибегали:*
*Волки и синицы, бобры и куницы,*
*Заяц усатый, медведь косолапый.*

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – выбывает из игры.