

# Народные игры на улице



## Бояре (командная)

**Цель:** Развивает умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

**Количество команд:** от двух до пяти.

**Описание игры:** Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речевку:

«Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...»

Диалог заканчивается словами:

«Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда».

Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда.

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

Старший возраст



## Верба – вербочка (массовая)

**Цель:** Развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,  
Вербочка кудрявая.  
Не расти, верба, во ржи,  
Расти, верба, на меже.  
Как во городе царевна  
Посреди круга стоит,  
Ее ветер не берет,  
Канарейка гнездо вьет.  
Канарейка — Машенька,  
Соловейка — Ванечка.

Люди спросят: «Кто такой?»  
«Ваня, — скажет, — милый мой».

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.

Старший возраст



## Огородник (массовая)

**Цель:** Развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сажу,  
Мелки колышки тешу,  
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.



## Аисты и лягушки (командная)

**Цель:** Закрепление в игровой форме навыков бега, прыжков на двух ногах, развитие ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,  
На болото ты глядишь,  
А мы весело, прыг – скок,  
Догони – ка нас, дружок!

(«Аисты» догоняют «Лягушек». На следующий раз дети меняются ролями).

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.



## Гори ясно (массовая)

**Цель:** Развивать у детей ловкость, быстроту, закрепление в игровой форме навыков бега.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий).

Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям.

Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

## **Ворон (массовая)**

**Цель:** Способствуют развитию ловкости, быстроты движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок – ворон ( он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра! На горе стоит гора,  
*(дети идут к центру круга дробным шагом)*

А на той горе дубок, А на дубе воронок.  
*(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)*

Ворон в красных сапогах,  
В позолоченных серьгах.

*(ворон пляшет, дети повторяют его движения)*

Черный ворон на дубу,  
Он играет во трубу.

Труба точеная, Позолоченная,  
Труба ладная, Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей –нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

**Количество повторов игры:** игра повторяется по желанию детей.



Старший возраст

## **Шатёр (массовая)**

**Цель:** Способствуют развитию ловкости, быстроты движений, внимания.

**Количество играющих:** от 15 до 60 детей.

**Описание игры:** Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.



Старший возраст

## Грачи летят (массовая)

**Цель:** Способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Дети становятся в круг. Идут по кругу в одну сторону.

Ведущий выходит на середину и поет:

Грачи летят, На всю Русь трубят:  
-Гу-гу-гу- Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

*Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.*

*Дети идут по кругу в другую сторону.*

Журавли летят На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу! Не догнать нас никому!

*Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.*

*Дети снова меняют направление движения, идут по кругу в другую сторону.*

Поросята летят, Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю Надоело нам в хлеву!

Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

**Количество повторов игры:** от 4-6 раз.

Старший возраст

## Золотые ворота (массовая)

**Цель:** Способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна, Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел – Всех детей привел.

А за ним и апрель – Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май – Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна По полям, лесам одна

Первый раз прощается, Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар, образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

**Количество повторов игры:** от 2-3 раз.

Старший возраст



## Вьюн (массовая)

**Цель:** Способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Все участники хоровода встают в круг. Можно взяться за руки. Исполняется песня «Со вьюном я хожу»:

Со вьюном я хожу, *(все участники хоровода двигаются к центру, плавно поднимая руки)*

С золотым я хожу, *(хоровод расходится от центра, руки опускаются)*

Я не зная, куда вьюн положу,

Я не зная, куда вьюн положу.

*(участники хоровода поднимают руки вверх и раскачивают ими из стороны в сторону)*

Положу я вьюн, положу я вьюн

Положу я вьюн на правое плечо,

Положу я вьюн на правое плечо.

*(Левую руку кладут на свое правое плечо, а правой рукой берут левую руку впереди стоящего участника хоровода. Хоровод медленно двигается по кругу)*

А со правого, а со правого,

А со правого налево положу,

А со правого налево положу.

*(Хоровод меняет направление движение, меняется положение рук – теперь правая рука на своем левом плече, а левая рука на левом плече соседа)*

**Количество повторов игры:** от 3-4 раз.

Старший возраст



## Горелки с платочком (массовая)

**Цель:** Способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:** Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие говорят хором:

Гори, гори, масло,

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят!

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

**Количество повторов игры:** от 4-5 раз.



## Царь-государь

**Цель:** Развивать быстроту, ловкость, настойчивость в достижении цели.

**Количество играющих:** 20-30 человек.

**Описание игры:** Дети становятся в круг. Царь-государь стоит за кругом. Дети идут по кругу и приговаривают:

Ой, ты, царь-государь,  
Варена картошка!  
Не догонишь, не поймаешь,  
Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они разбегаются в разные стороны и быстро занимают освободившееся место в кругу. Участник, который не успел занять место, выбывает из игры. Победитель становится ведущим. Игра повторяется, пока не останется три участника.



## Иван-косарь

**Цель:** Развивать воображение, фантазию, ловкость и быстроту реакции.

**Количество играющих:** до 30 человек

**Описание игры:** дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

**Водящий:** «Иван-косарь, что ты делаешь?»

**Иван:** «Траву кошу». (*Показывает*)

**Водящий:** «Зачем траву?»

**Иван:** «Коров кормить».

**Водящий:** «Зачем коров?»

**Иван:** «Молоко доить».

**Водящий:** «Зачем молоко?»

**Иван:** «Охотников кормить».

**Водящий:** «Зачем охотников?»

**Иван:** «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймают, тот становится водящим.



Старший возраст

## Пчёлы (командная)

**Цель:** Формировать понимание опасности пчёл в природе. Развивать физические качества, умение бегать не наталкиваясь друг на друга.

**Количество команд:** 2.

**Описание игры:** Две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,  
Серые, малые, крылышки алые.  
По ветру летают, к цветам припадают,  
Медок собирают, в колоду таскают.

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.



Старший возраст

## Я – салка

**Цель:** Развивать координацию, выдержку. Отрабатывать прыжки на одной ноге.

**Количество играющих:** (массовая)

**Описание игры:** Дети стоят врассыпную с закрытыми глазами на одной ноге, держа руки за спиной.

Ведущий обходит играющих, и, незаметно, одному из них кладет в руки какой-нибудь небольшого размера предмет (например, камешек).

После сигнала: «Раз, два, три, смотри!» – все открывают глаза, а тот, у кого оказался в руках предмет, поднимает его и кричит: «Я – салка!».

Участники игры, прыгая на одной ноге, должны убегать от салки. Тот, кого водящий коснулся рукой – водит, быстро произнеся слова: «Я – салка!».

Во время смены водящего детям разрешается встать на обе ноги. Салка догоняет играющих, прыгая, как они, на одной ноге. Чтобы ноги не устали, прыгать можно поочередно: то на правой, то на левой ноге.





## Волк во рву (массовая)

**Цель:** Совершенствовать технику прыжков с места на 2-х ногах, развивать быстроту, ловкость, умение уворачиваться.

**Количество играющих:** (массовая)

**Описание игры:** В центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы».

На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебежать ров, а перепрыгивать его.

Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место.

И так пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.



## Бояре (командная)



**Цель:** Развивать умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех», вести диалог, соблюдать правила игры.

**Количество команд:** 2.

**Описание игры:** Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речёвку:

«Бояре, а мы к вам пришли, дорогие,  
а мы к вам пришли...»

Диалог заканчивается словами:

«Бояре, отворяйте ворота,  
отдавайте нам невесту навсегда».

Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника.

Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой.

Следующий кон начинает проигравшая команда.

Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

## Звонарь

**Цель:** Развивать слуховые и осязательные умения у детей, умение ориентироваться по звуку.

**Количество играющих:** 10 и более человек.

**Описание игры:** Одному игроку - «Звонарю» вешают на шею колокольчик и связывают руки за спиной, чтобы он умышленно не задерживал звук колокольчика.

Остальные играющие «слепые» с завязанными глазами ловят «Звонаря». «Звонарь» осторожно увёртывается от «слепых», чтобы не выдать себя звонком.

**Правило:** поймавший «звонаря» меняется с ним местами. Остальные пока отдыхают с развязанными глазами от игры.

## Дедушка Мазай



**Цель:** Развивать умения имитацией передавать смысловые действия, задумывать и мимикой и жестами показывать социальные сюжеты.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Описание игры:** выбирают водящего - «дедушку Мазая», остальные - «зайцы». «Дедушка Мазай» находится на одной стороне площадки на скамейке, у стены, у дерева. Это его «дом». «Зайцы» размещаются на противоположной стороне площадки в своем «доме», ограниченном чертой. Там они сговариваются по поводу того, что будут представлять перед «дедушкой Мазаем», (например, «собирать грибы в лесу», «купаться», изображать оркестр). Затем идут к «дедушке Мазая» и хором говорят: «Здравствуй, дедушка Мазай!»

Тот отвечает: «Здравствуйте, зайчатки! Где вы были, что делали?» Все хором отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем!»

И начинают движениями и мимикой изображать задуманное. «Дедушка Мазай» старается отгадать, что они показывают, и сообщает (громко) об этом. Если отгадает, то все кричат: «Да!» - и убегают к себе в «дом». «Дедушка» ловит их. Если не угадает, все кричат: «Нет!» - и продолжают изображать задуманное.

Когда «дедушка» угадает, все кричат «Правильно!» - и убегают к себе. Кого «дедушка» поймает, тот идет к нему в «дом».

Играют 2-3 раза, после чего выбирают нового «дедушку». И так несколько раз. В заключение отмечают ни разу не попавшиеся «зайцы».

## **Жмурки (массовая)**

**Цель:** Развивать умение передвигаться в окружающем пространстве с закрытыми глазами, уклоняться, увёртываться стоя на месте.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Описание игры:** Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры.

Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центр круга. Остальные занимают места в ямках - норках. Водящий приближается к игроку, что бы поймать его. Тот не выходя из своей норки, старается увернуться от него, тот наклоняясь, то приседая.

Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят «Открой глаза!» и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.