

МАДОУ детский сад №161 «Ёлочка»

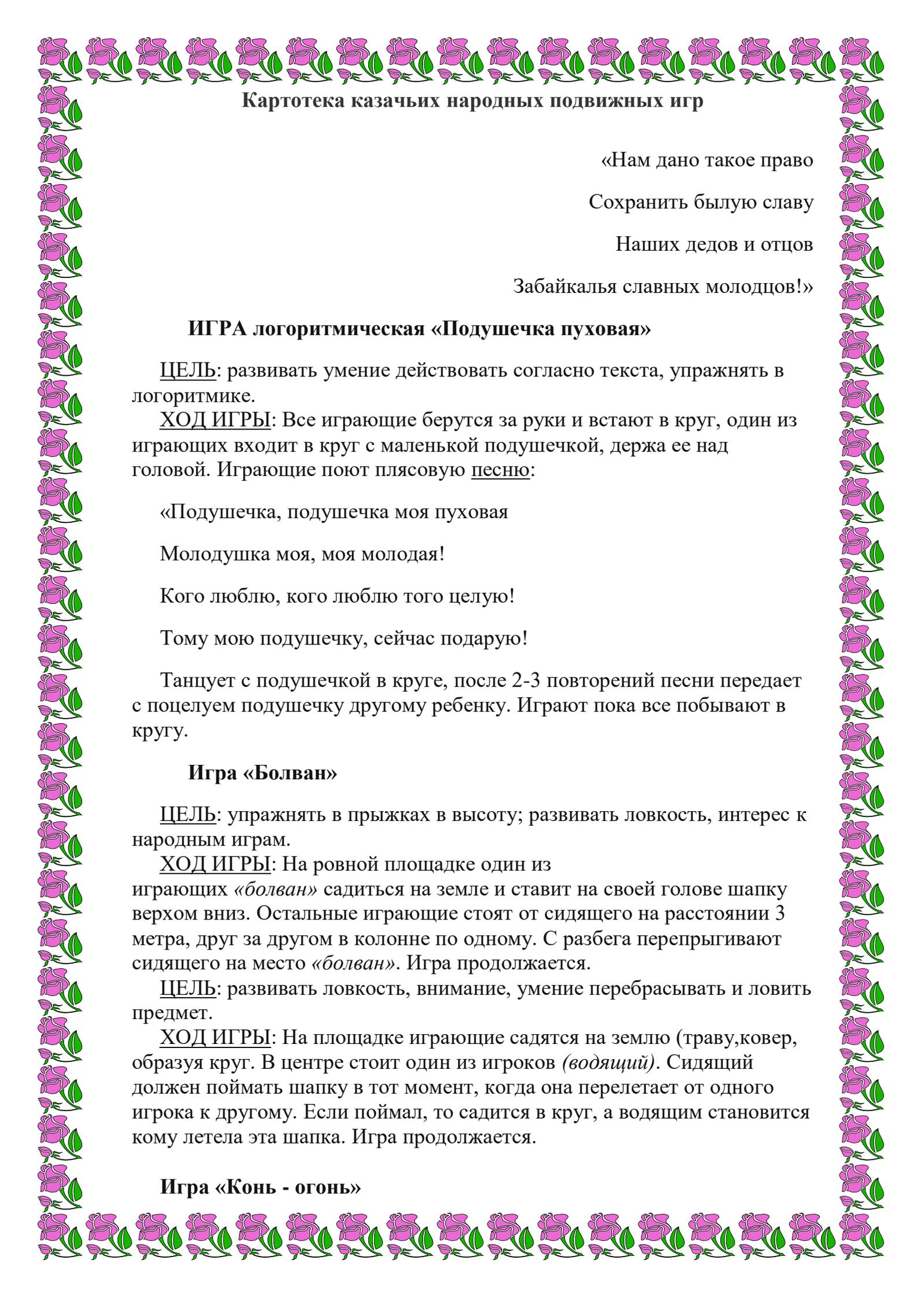
Картотека казачьих народных подвижных игр



Выполнила: старший воспитатель
Алекберова Т. И.

Июнь 2022 г.

Г. Улан-Удэ



Картотека казачьих народных подвижных игр

«Нам дано такое право

Сохранить былую славу

Наших дедов и отцов

Забайкалья славных молодцов!»

ИГРА логоритмическая «Подушечка пуховая»

ЦЕЛЬ: развивать умение действовать согласно текста, упражнять в логоритмике.

ХОД ИГРЫ: Все играющие берутся за руки и встают в круг, один из играющих входит в круг с маленькой подушечкой, держа ее над головой. Играющие поют плясовую песню:

«Подушечка, подушечка моя пуховая

Молодушка моя, моя молодая!

Кого люблю, кого люблю того целую!

Тому мою подушечку, сейчас подарю!

Танцует с подушечкой в круге, после 2-3 повторений песни передает с поцелуем подушечку другому ребенку. Играют пока все побывают в кругу.

Игра «Болван»

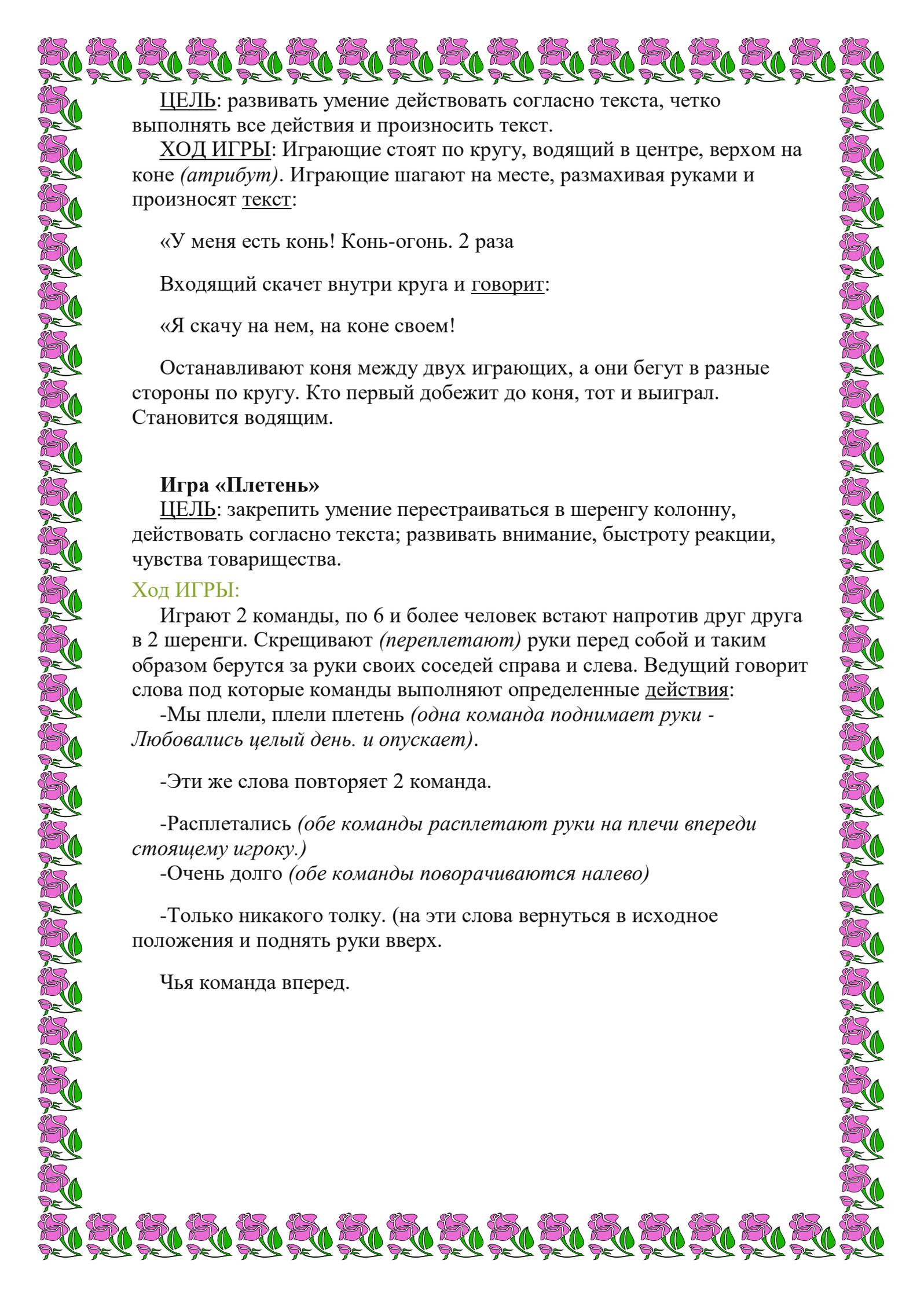
ЦЕЛЬ: упражнять в прыжках в высоту; развивать ловкость, интерес к народным играм.

ХОД ИГРЫ: На ровной площадке один из играющих «болван» садиться на земле и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие стоят от сидящего на расстоянии 3 метра, друг за другом в колонне по одному. С разбега перепрыгивают сидящего на место «болван». Игра продолжается.

ЦЕЛЬ: развивать ловкость, внимание, умение перебрасывать и ловить предмет.

ХОД ИГРЫ: На площадке играющие садятся на землю (траву, ковер, образуя круг. В центре стоит один из игроков (*водящий*). Сидящий должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому. Если поймал, то садится в круг, а водящим становится кому летела эта шапка. Игра продолжается.

Игра «Конь - огонь»



ЦЕЛЬ: развивать умение действовать согласно текста, четко выполнять все действия и произносить текст.

ХОД ИГРЫ: Играющие стоят по кругу, водящий в центре, верхом на коне (*атрибут*). Играющие шагают на месте, размахивая руками и произносят текст:

«У меня есть конь! Конь-огонь. 2 раза

Входящий скачет внутри круга и говорит:

«Я скачу на нем, на коне своем!

Останавливают коня между двух играющих, а они бегут в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до коня, тот и выиграл. Становится водящим.

Игра «Плетень»

ЦЕЛЬ: закрепить умение перестраиваться в шеренгу колонну, действовать согласно текста; развивать внимание, быстроту реакции, чувства товарищества.

Ход ИГРЫ:

Играют 2 команды, по 6 и более человек встают напротив друг друга в 2 шеренги. Скрещивают (*переплетают*) руки перед собой и таким образом берутся за руки своих соседей справа и слева. Ведущий говорит слова под которые команды выполняют определенные действия:

-Мы плели, плели плетень (*одна команда поднимает руки - Любовались целый день. и опускает*).

-Эти же слова повторяет 2 команда.

-Расплетались (*обе команды расплетают руки на плечи впереди стоящему игроку.*)

-Очень долго (*обе команды поворачиваются налево*)

-Только никакого толку. (*на эти слова вернуться в исходное положения и поднять руки вверх.*

Чья команда вперед.

Игра «Перетяни палку»

ЦЕЛЬ: развивать ловкость, внимание, силу, выносливость; умение играть коллективно, сопереживать или радоваться результатам; воспитывать интерес к народным играм.

ХОД ИГРЫ: Играющие делятся на две команды. Выбирают водящего используя считалочки:

«Катился горох по блюду; ты води, а я не буду».

Водящий в каждой команде свой. Они берутся за концы одной палки, а играющие берутся друг за друга *«цепочкой»* и за своего водящего. На сигнал *«начали»* команды перетягивают друг друга.

Игра «Заря - заряница»

ЦЕЛЬ: развивать и совершенствовать бег по кругу в разные стороны, чувство соревнования, интерес к народным играм.

ХОД ИГРЫ: Играющие стоят по кругу, руки за спиной, а один из играющих *«заря»* ходит позади всех с лентой в руке и говорит: *«Заря-зарница, красная девица,*

По полю ходила, ленты голубые,

Ключи золотые, ленты голубые,

Кольца обвитые, за водой пошла!»

Осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, тот должен быстро взять ленту и оба бегут в разные стороны по кругу. Кто не успел занять место, тот *«заря»*. Игра продолжается.

ЦЕЛЬ: развивать реакцию на быстроту движения и совместные действовать.

ХОД ИГРЫ: Игроки встают в круг и берутся за руки. Считалочкой выбирают героев *«иголку, нитку, узелки»*. Герои бегут друг за другом то забегают или узелок отстают или неправильно вбегают, выбегают из круга, группа героев проигрывает. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга. А вот играющие периодически закрывают круг и открывают *(руки вверх, вниз)*.