

Бежит время, сменяют друг друга обитатели детских игровых площадок, но у каждого нового поколения есть свои любимые национальные игры, которым и очень солидный возраст не мешает быть «своими» у всех детей разных национальностей и поколений, даже если последние «выбирают колу». Секрет и обаяние национальных игр — их простота, умение наладить живое общение в любой детско-юношеской компании. А ведь это самое главное! В них играли наши мамы и бабушки, играли мы, а теперь играют наши дети. А игры — одна другой интересней. Чтобы пригласить ребят поиграть, громко покричим «зазывалочку». Например, такую:

Ты идёшь, а ты беги, ты стоишь, а ты смотри,
Всех принимаем и не обижаем,
В интересную игру, поиграть приглашаем!
А кто опоздает — в небо улетает.

Предлагаемые подвижные игры подойдут детям любого возраста, даже самого раннего.

Играйте с удовольствием!

Игры наших бабушек и дедушек



Лиса и гуси

Среди игроков выбирают лису, остальные — гуси. Гуси выходят на лужайку пощипать травку. Неожиданно появляется лиса, и гуси с криком «га-га-га!» собираются в кружок.

Л и с а . Сейчас я вас съем!

Гус и . Не ешь нас!

Л и с а . Съем!

Гус и . Послушай, какую песню мы поём: «Га-га-га!»

Гуси поют песню и улетают. Лиса ловит их.

Правила игры: гуси на лужайке ходят «гусиным шагом». Убегая от лисы, игроки машут руками, как крыльями. Лиса «осаливает» игроков касанием руки. Пойманный игрок становится лисой.



Дети ветра



Игроки встают в круг. Одного из игроков выбирают ведущим, остальные — дети ветра. Ведущий выходит в центр круга и подаёт различные сигналы. Игроки выполняют соответствующие им движения:

«Северный ветер» — игроки поворачиваются к ведущему спиной;

«Южный ветер» — игроки поворачиваются к ведущему лицом;

«Метелица» — игроки кружатся вокруг себя;

«Слабый ветер» — игроки покачиваются на ногах вперёд-назад;

«Тихая погода» — игроки стоят не шевелясь.

Правила игры: ведущий подаёт сигналы в любом порядке, может подать один и тот же сигнал несколько раз подряд. Победителем становится игрок, который меньше других ошибался в выполнении движений, соответствующих сигналу.

Дерево моё

Среди игроков выбирают водящего. По сигналу игроки убегают, водящий их ловит.

Правила игры: водящий «осаливает» игроков касанием руки. Игроки, убегая от водящего, могут подбежать к любому дереву и, обхватив руками, попросить у него защиты, например: «Берёзонька, помоги!» Водящий не ловит игроков, которые находятся под защитой деревьев. Пойманный игрок становится водящим.



Стадо

Среди игроков выбирают пастуха и волка, остальные — овцы. На одной стороне площадки чертят дом для волка, на другой — для овец. Овцы зовут пастуха:

Пастушок ты, пастушок,

Заиграй-ка во рожок.

На зелёный на лужок

Выгоняй-ка нас, дружок.

Пастух выгоняет овец на лужок. Они бегают, резвятся на

лугу, щиплют травку. Волк нападает на стадо. Пастух подаёт сигнал: «Волк!» Овцы убегают домой, пастух их защищает.

Правила игры: пастух расставляет руки в стороны и защищает овец. Он может встать между волком и овцой. Пастуху и волку нельзя толкать руками друг друга. Волк «осаливает» овец касанием руки.



Отгадай имя

Одного из игроков выбирают водящим — медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя.

Игроки все вместе говорят:

Медвежонок встал на лапы,

Зарычал на нас косматый.

Медвежонок ты, медведь,

Перестань-ка ты реветь.

А попробуй нас поймать

И по голосу узнать.

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока, медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

Правила игры: если медведь узнает игрока по голосу и назовёт его имя, то они меняются ролями.

Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убежать от водящего.

