

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение «Детский сад №22»  
городского округа Красноуральск

# Сюжетные народные игры для ДОШКОЛЬНИКОВ

(как средство физического развития детей)



2022 год

Составила воспитатель  
Захарова Ольга Валерьевна

«Народные подвижные игры  
способствуют не только эффективному  
физическому развитию  
и воспитанию дошкольников, но  
выступают как средство духовного  
развития личности».

К.Д. Ушинский





Дошкольный возраст – яркая и неповторимая страница в жизни каждого человека.

Именно в этот период закладывается фундамент здоровья, а также все психофизические процессы, необходимые для дальнейшего развития малышей.

Нам педагогам, важно привить детям дошкольного возраста интерес к спортивно-оздоровительным мероприятиям, играм, физической культуре и потребности в таких занятиях.





## Игры нашего детства



«Прятки» или «Жмурки»



«Резиночка»

«12 палочек»...



«Вышибалы»,







«Цепи кованные»,

«Третий лишний»,

«Гуси-гуси»,





В настоящее время перед педагогами стоит **задача:**  
сохранение национальных традиций и культуры народа.

Поэтому проблема приобщения  
дошкольников к народным играм **актуальна**  
и соответствует потребностям времени и  
детского сада.



# Классификация народных игр

Народные  
подвижные игры

Сюжетные

Бессюжетные

Дворовые

Игры-забавы



В сюжетных играх, основой для развертывания сюжета и установления правил игры, служат некоторые особенности поведения животных (хитрость лисы, повадки хищников – волка или щуки; быстрота движений зайцев и птиц; заботливость наседки и т. п.), а сюжет игры и правила обуславливают характер движений играющих. Одной из особенностей



народных подвижных игр с сюжетами является возможность воздействия на детей через образы, роли, которые они выполняют, через правила, подчинение которым обязательно для всех.

В некоторых сюжетных играх действия играющих определяются текстом

(«У медведя во бору», «Гуси - лебеди», «Хитрая лиса») и др.



Сюжетные подвижные игры имеют широкое применение во всех возрастных группах детского сада.

Игры проводятся

под

непосредственным

руководством

взрослого,

что создает

благоприятные условия

для педагогического

воздействия на детей.





## Игра «Белые гуси»

**Цель:** Упражнять детей в ходьбе и беге стайкой, исполнять движения в соответствии с содержанием текста, передавая характерные черты игрового образа. Действовать по сигналу воспитателя.

**Ход игры:** Дети, свободно группируясь, идут по комнате и поют:

«Белые гуси к ручейку идут, белые гуси гусятток ведут.

Белые гуси вышли на луга, крикнули гуси: «Га-га-га! »

Окончив песню, останавливаются. Ведущий говорит:

Из- за леса, из лесочка вышла хитрая лиса!

На встречу выходит Лиса и говорит:

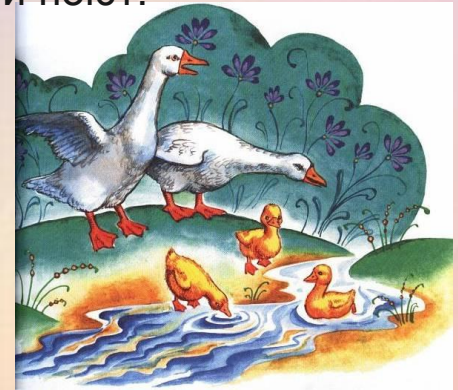
*Лиса:* Гуси, гуси, я вас съем!

*Гуси:* Подожди, лиса, не кушай,

Нашу песенку послушай! Га-га-га! (поют) .

*Лиса:* надоело мне вас слушать, я сейчас вас буду кушать!

Дети-гуси убегают на свои места, лиса их ловит.



WhatsApp Video 2022-05-13 at 00.21.57.mp4





## Игра «Гори-гори ясно»

**Цель игры:** закреплять двигательные навыки в русской народной игре, развивать ловкость, быстроту, выносливость, умение действовать по сигналу. упражнять в беге по кругу.

**Ход игры:** Все играющие дети встают в круг и поют песню

***«Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.***

***Глянь на небо:***

***Птички летят***

***Колокольчики звенят»,***

и движутся по кругу. А водящий с бубном в другую сторону внутри круга. После слов «Колокольчики звенят!» движение останавливается. Водящей с бубном встает между двух детей, и выбранная пара встает к друг другу спинами. После того как все дети в кругу скажут: «Раз, два три, беги!» Пара выбранных детей, бежит в разные стороны по кругу. Кто первый добежит до бубна и коснётся его, тот будет следующим водящим.



Гори гори ясно.mp4





«Кто у нас хороший, кто у нас пригожий»:

**Цель игры:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг и в ходьбе по кругу со словами.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу а «Ванечка» в кругу.  
Со словами: *«Кто у нас хороший, кто у нас пригожий? Ванечка хороший, Ванечка пригожий»* дети идут по кругу.  
Со слов: *«На коня садится, конь завеселится. Плечочкой помашет – конь под ним запляшет».*

«Ванечка» садится и скачет галопом на лошади, Размахивая плёточкой.

Когда зазвучат слова *«Мимо сада едет, садик зеленеет. Цветы расцветают, птички распевают».*

«Ванечка» выходит за круг и продолжает двигаться за кругом.

Со словами *«К дому подъезжает, со коня Слезает.*

*Со коня слезает, Олечка встречает»,* возвращается в круг и подходит к девочке «Олечке».

По окончании песни они танцуют вдвоем под хлопки детей.



Кто у нас хороший.mp4





## «КРАСКИ»

**Цель игры:** учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутой ноги. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

**Ход игры:** Играющие выбирают хозяина и покупателя– черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя.

Подходит черт, стучит ногой о землю и говорит с хозяином:

- *Тук, тук ножкой!*
- *Кто там под окошком?*
- *Я черт с рогами, с горячими порогами,*
- *Зачем пришел?*
- *За краской.*
- *За какой? (называет любую краску)*
- *За красной.*

*Если красной краски нет, хозяин говорит:*

- *Нет такой.*

*Скачи на одной ножке по красной дорожке.*

После того, как краска была названа и она присутствовала в магазине, чёрт расплачивается с продавцом хлопками по ладони. С последним ударом краска вскакивает и убегает, А чёрт пытается её догнать. Если не догнал, игра продолжается. А если догнал, то происходит смена «Чёрта»





## ДУДАРЬ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления. Расширять знания о частях тела.

Ход игры: Считалкой или по желанию выбирают ведущего – Дударя. Он встает в центр круга. Остальные встают вокруг него в хоровод. Идут по кругу и произносят слова:

*«Дударь, дударь, дудариче,  
Старый, старый старичище,  
Дударь, дударь – что болит?»*

Водящий Дударь отвечает, называя любую часть тела: голова, нога, рука, колено...

После этого, все игроки берутся руками за «больное» место, которое произнёс «Дударь», либо за своё, либо соседа и опять начинают движение по кругу,

стараясь не разорвать хоровод. Произносятся те же слова. Водящий называет другую часть тела. Игра продолжается до тех пор, пока водящему не надоест быть «Дударем». И на вопрос «Что болит?» отвечает: «Ничего не болит!»

Тогда все хором отвечают «Вылечили!». Как вариант игры, «Дударь» говорит: «Здоров! Вас ловлю!». Дети разбегаются, а «Дударь» их догоняет. Кого поймает, тот и становится на его место. После чего игра прекращается или выбирают нового водящего.








Таким образом, в сюжетных народных подвижных играх дети очень непосредственны, перевоплощаясь в персонажей игры, увлекаясь ею, они многократно повторяют такие движения, как ходьба, бег, прыжки (подпрыгивания на месте и с продвижением вперед, спрыгивания с невысоких предметов, перепрыгивания через шнур, линию, маленький кубик), ползание, подлезания. Эти виды движений чаще всего входят в содержание игр малышей, на них основаны игровые действия, необходимые для решения игровых задач.





Народные игры не только несут в себе традиции народа, но и оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у подрастающего поколения и развивают детей физически.

**«Спасибо за внимание!»**



# ЦЕПИ КОВАНЫЕ

**Цель игры:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построению в две шеренги, беге.

**Ход игры:** Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м.

**Одна шеренга детей кричит:**

- *Цепи, цепи, разбейте нас!*
- *Кем из нас? – отвечает другая*
- *Стёпой! - отвечает первая*

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.





# БАБКА-ЁЖКА

**Цель игры:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

**Ход игры:** Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело».

**Вокруг неё дети водят хоровод и поют:**

*Бабка Ёжка -  
Костяная Ножка  
С печки упала,  
Ногу сломала,  
А потом и говорит:  
- У меня нога болит.*

*Пошла она на улицу,  
Раздавила курицу.  
Пошла на базар  
Раздавила самовар.  
Пошла на лужайку  
Испугала зайку.*

После слов «у меня нога болит» Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Все разбегаются. К кому прикоснется — тот становится ведущим.





# У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

**Цель игры:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Ход игры:** Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадки для игры очерчивают 2 круга.

1 круг – это берлога, 2 – это дом, для всех остальных участников игры.

**Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:**

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



После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей.

**Правила:** Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.



# КОРШУН

**Цель игры:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

**Ход игры:** Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс друг друга.

**Игра начинается с диалога:**

- *Коршун, коршун, что с тобой?*
- *Я ботинки потерял.*
- *Эти? («курица», а в след за ней «цыплята»)*
- *выставляют в сторону правую ногу.*
- *Да! –*
- *отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».*

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры.

**Вариант:** Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»



# ЛЯГУШКИ НА БОЛОТЕ

**Цель игры:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

**Ход игры:** 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 идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.



# ГУСИ

**Цель игры:** Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

**Ход игры:** Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

## **Варианты: БОЙ ПЕТУХОВ**

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

# ДЕДУШКА ВОДЯНОЙ

Цель игры: Развивать, быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Водяной выбирается по считалке:

*Раз, два, три, четыре, пять.*

*Я иду детей считать –*

*Водяного выбирать.*

*Раз, два, три –*

*Водяным будешь ты!*

Дети становятся в круг.  
«Водяной» – в центре круга  
с завязанными глазами.

Дети идут по кругу со словами:

*Дедушка Водяной!*

*Что сидишь ты под водой.*

*Выйди, выйди, хоть на час,*

*Угадай кого из нас!*

После этих слов «Водяной» на ощупь определяет ребенка, стоящего перед ним. Угаданный ребенок становится «Водяным».





# ЦАРЬ- ГОСУДАРЬ

**Цель игры:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

**Ход игры:**

Дети становятся в круг. «Царь – государь» стоит за кругом.

**Дети идут по кругу, приговаривая:**

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



На последних словах «царь – государь» дотрагивается до двух участников, стоящих рядом. Они разбегаются в разные стороны. Один из них должен занять место в кругу. Он становится ведущим. Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры. Игра повторяется, пока не останется три игрока.

# ДЕДУШКА МАЗАЙ

**Цель игры:** Развивать умение действовать в коллективе, творческий подход к игре.

**Ход игры:** Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

*Здравствуй, дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были – мы не скажем,  
А что делали – покажем!*

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.





## ЗАЗЫВАЛКИ НА ИГРУ

*Тай-тай, налетай!*

*В интересную игру,*

*А какую – не скажу.*

*Поиграйте с нами,*

*Догадайтесь сами!*

*1, 2, 3, 4, 5 –*

*Выходи со мной играть!*

*1, 2, 3, 4 –*

*Руки выше, ноги шире!*

*1, 2, 3, 4, 5 –*

*Будем мы сейчас играть!*

*Веселиться до обеда*

*И друг друга развлекать!*

*Приглашаю детвору*

*На весёлую игру*

*А кого не примем*

*За уши поднимем.*

*Уши будут красные.*

*До того прекрасные.*

*Собирайся, народ,*

*Кто со мной играть идет?*



## ЗАЗЫВАЛКИ НА ИГРУ

**Эй, народ, веселей!  
Поиграть беги скорей:  
В прятки, салки и футбол,  
Подбегай ко мне гурьбой!**

**Эй, дружок, не зевай!  
Подходи и поиграй!  
Игры наши разные,  
Веселые все классные!**

\*\*\*\*\*

**Эй, ребята, поскорей  
Собирай своих друзей!  
Будем мы играть сейчас –  
Посмотрите все на нас!**

**1, 2, 3, 4, 5 –  
Детвора, давай играть!  
Не ленись, улыбнитесь  
И ко мне гурьбой стремитесь!**

\*\*\*\*\*

**Первый, первый, я четвертый,  
Я уже сейчас в полете,  
Кто летит за мной скорей  
Вместе будет веселей!**

**Тай, тай, налетай,  
В интересную игру!  
Всех принимаем  
И не обижаем!**





## СЧИТАЛКИ

Белки зайцев угощали  
И морковку подавали.  
Все орешки сами съели.  
А водить тебе велели!

Гномик золото искал  
И колпак свой потерял!  
Сел, заплакал: «Как же быть?!»  
Выходи! Тебе водить!

\*\*\*\*\*

Мы собрались поиграть.  
Ну кому же начинать?  
Раз, два, три -  
Начинаешь водить ты!

Пчелы в поле полетели,  
Зажужжали, загудели.  
Сели пчелы на цветы.  
Мы играем – водишь ты!

Конь ретивый  
С длинной гривой.  
Скачет, скачет по полям.  
Тут и там! Тут и там!  
Где проскачет он –  
Выходи из круга вон!

Раз, два, три, четыре!  
Жили мыши на квартире.  
Чай пили, чашки били.  
Потом денежки платили!  
Кто не хочет платить  
Тому и водить!



## СЧИТАЛКИ

Раз, два, три, четыре, пять,  
Негде зайчику скакать,  
Всюду ходит волк, волк,  
Он зубами - щелк, щелк!  
А мы спрячемся в кусты,  
Прячься, зайчика, и ты.  
Ты, волчище, погоди,  
Как попрячемся - иди!

За морями, за горами,  
За железными столбами,  
На пригорке теремок,  
На дверях висит замок,  
Ты за ключиком иди  
И замочек отопри.

Обезьяна Чи-чи-чи  
Продавала кирпичи.  
Не успела продавать -  
Улетела под кровать.  
Под кроватью пусто –  
Выросла капуста.  
Посчитаем кочаны:  
Раз, два, три -  
Ты из круга выходи!

\*\*\*\*\*

Начинается считалка:  
На берёзу села галка,  
Две вороны, воробей,  
Три сороки, соловей.  
Раз, два, три -  
Ты из круга выходи!

