



Игры наших бабушек и дедушек



ВРЕМЯ
ЗНАНИЙ

www.edu-time.ru

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!



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. Лиса. Сейчас я вас съем!

Гуси: Не ешь нас!

Лиса: Съем!

Гуси: Послушай, какую песню мы поём: «Га-га-га!»

Гуси поют песню и улетают. Лиса ловит их.

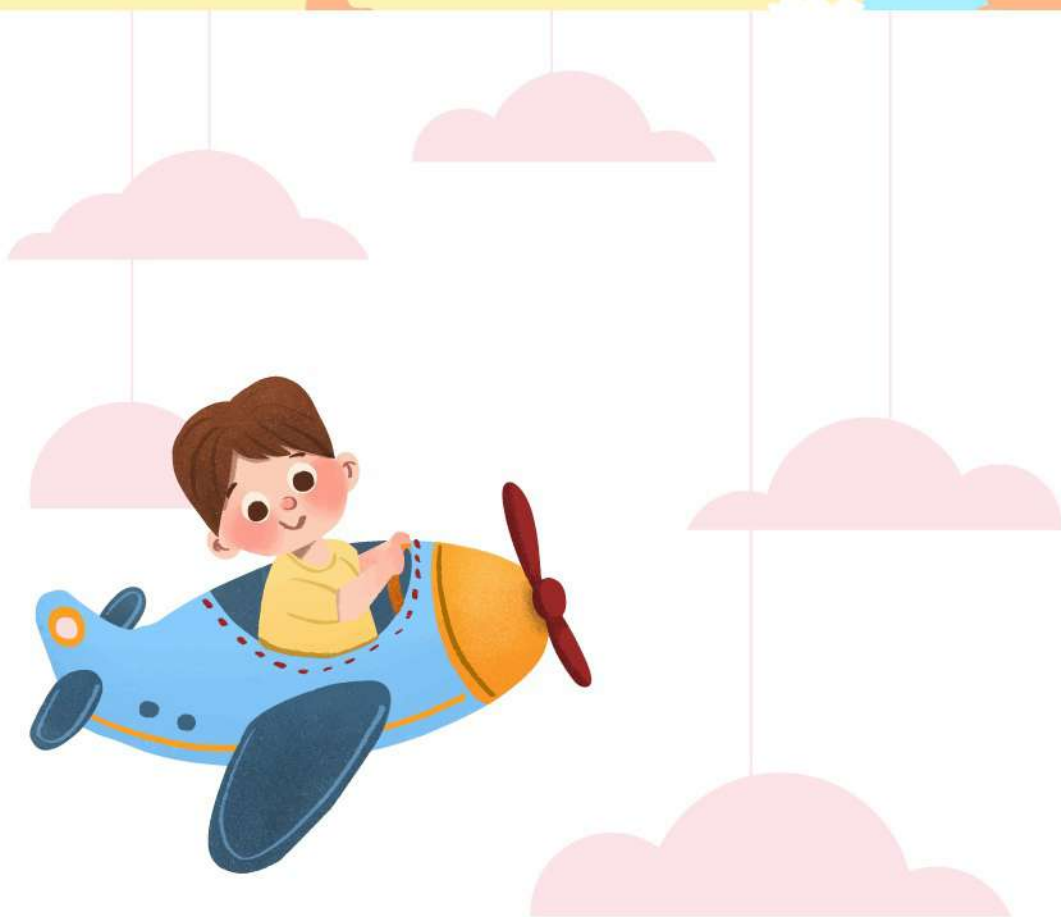
Правила игры: гуси на лужайке ходят «гусиным шагом». Убегая от лисы, игроки машут руками, как крыльями. Лиса «осаливает» игроков касанием руки. Пойманный игрок становится лисой.

Деревце 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.





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.



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 убегать от водящего.

