

Бугульминское отделение
Региональной общественной
организации «Аграрное молодежное
объединение Республики Татарстан»

«НОВЫЕ СТАРЫЕ ИГРЫ»

2016 год

«ГОРЕЛКИ»

Развивает умение действовать по сигналу, упражняет в беге.

Описание: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди - водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!*

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший "горит", т. е. водит.

«КОРШУН»

Развивает умение действовать по сигналу, упражняет в беге по разным направлениям.

Описание: 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»

«ЦЕПИ КОВАНЫЕ»

Развивает умение действовать по сигналу, упражняет в построении в две шеренги, беге.

Описание: Две шеренги игроков, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга игроков кричит:

- Цепи, цепи, кованы, раскуйте нас!
- Кем из нас? – отвечает другая
- Стёпой! - отвечает первая

Тот, 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.

«ХРОМАЯ ЛИСА»

Упражняет в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

Описание: Игроки выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все игроки, кроме «лисы». По данному сигналу все бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Правила: Игроки, вошедшие внутрь круга, должны бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

«СТРЕКОЗ

А»

Упражняет в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд, развивает умение действовать по сигналу.

Описание: Игроки становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из игроков первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем.

Правила: Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.

Художественное слово:

*Попрыгунья Стрекоза
Лето красное пропела;
Оглянуться не успела,
Как зима катит в глаза.*

И.А. Крылов

«ЖМУРКИ»

Развивает умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Игроки выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По сигналу участвующие в игре бросаются в разные стороны, а игрок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Игроки должны во время бега следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: **"огонь"!**

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который играющие передают друг другу .

«МЕДВЕДЬ»

Развивает умение **»** действовать по сигналу, упражняет в беге в различных направлениях, учит ориентироваться в пространстве.

Описание: Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По сигналу, игроки бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

Правила: По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

«ЯСТРЕ

Б»

Описание: Игроки бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты:

Игроки во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.



«МАТУШКА ВЕСНА»

Описание: Выбирается Весна.
Двое игроков зелеными ветками или
гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:
Идет матушка-весна,
Отворяйте ворота.
Первый март пришел,
Всех детей провел;
А за ним и апрель
Отворил окно и дверь;
А уж как пришел май -
Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех
игроков в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку.

«БУБЕНЦЫ»

Развивает умение действовать по сигналу, внимание, упражняет игроков ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию.

Описание: игроки встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все игроки говорят:

*Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!*

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: игроки, образующие круг, могут водить хоровод.

«МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС»

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого игроки перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры : Бежать можно только после слова «мороз». «замороженным» игрокам не сходить с места.

«ЛОШАДКИ»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!
Ты лети, конь, скоро-скоро
Через реки, через горы!
Все-таки в галоп - гоп-гоп!
Трух-трух! Рысью, милый друг!
Ведь сдержать-то станет силы, -
Рысью-рысью, конь мой милый!
Трух-трух! Не споткнись, мой друг!
(1864г. Л.Н. Модзалевский)

Правила игры : Бежать можно только после слова «догоняет».



«СКАКАЛКА

»

Описание: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

**Чтоб был долог колосок,
Чтобы вырос лен высок,
Прыгайте как можно выше.
Можно прыгать выше крыши.**

Правила игры :
Кто задел за скакалку, выбывает из игры.



«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Развивает выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражняет в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивает речь.

Описание: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – 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 игроки произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из игроков. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

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

Медведь не может ловить игроков за линией дома.



«В

НОГУ»

Описание: Игроки делятся на 2 равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

«ГУСИ»

Развивает силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Описание: Игроки делятся на 2-е 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 ладонками, 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.

Развивает быстроту, ловкость, глазомер, совершенствует ориентировку в пространстве.

Описание: Из играющих выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу ведущего (хлопок, свисток) «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его. Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача». Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.



«МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА»

Развивает ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

Описание: Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

**Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До летнего?**

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Варианты: Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Правила игры: Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

ТКАЧИХА

Описание: Две шеренги, плотно переплетаясь руками стоят напротив друг к другу лицом. Посередине коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде **все начинают петь речитатив:**

**Я весёлая ткачиха,
Ткать умею лихо, лихо.
Ай, лю-ли, ай, лю-ли,
Ткать умею лихо, лихо!**

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку" (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

Правила игры: «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

«ЛЕТИТ – НЕ ЛЕТИТ»

Описание: Все становится в круг.

Тара – бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!

Выбирается ведущий.

Ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. и при назывании летающего объекта все игроки подпрыгивают. Если назван объект нелетающий, они стоят на месте.

Правила игры: Прыгать можно только если назван летающий объект.

Варианты: вместо прыжков можно использовать бег. А можно чередовать.

МОЛЧАНКА


Развивает умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре.

Описание: Перед началом игры **все играющие произносят** певалку:

**Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!**

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры все свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.



«ПОЙМАЙ ЗА ХВОСТ ДРАКОНА» *китайская народная игра*

Выбрав двух человек по желанию ('голова' и 'хвост' дракона), игроки идут друг за другом, взявшись за талию впереди стоящего. Игра началась - 'голова' дракона пытается поймать свой 'хвост', а тот должен увернуться от 'головы', но при этом все остальные игроки ни в коем случае не должны расцепиться. Когда 'голова' поймает 'хвост', тогда пойманный становится 'головой' и будет ловить 'хвост'. Остальные игроки по желанию могут поменяться местами. И игра продолжается.

Примечания игры

Игра не имеет определенного окончания и победителей.

«Дуэль картошкой»

Количество участников: 2, общее число пар — по числу желающих повеселиться

Что понадобится: вилки и картофелины

Правила игры: игроки на расстоянии метра друг от друга становятся на колени, вторую ногу отрывают от земли и держат рукой на весу, чтобы сохранить равновесие. В другой руке у каждого — по картофелине на вилке или палочке. Главная задача — сбить картошку противника и удержать свою. Побеждают не самые сильные, а проворные и ловкие: иногда достаточно одного молниеносного движения, и победа обеспечена.


Игрок «мертв», если картошка падает или поднятая нога трижды касается земли. Игра также заканчивается, если один игрок опирается на противника или толкает его. Для упрощения правил можно не вставать на колени.

«Посол прибывает»

Количество участников может быть любым — чем больше игроков, тем дольше игра

Что понадобится: «ценный подарок» — любой предмет, который в игре станет ценностью. Например, мяч. На родине игры это чаще всего кусок дерева пориж, которое очень ценится в Южной Африке.

Правила игры: игроки делятся на две «деревни» и выстраиваются шеренгами друг напротив друга. Из одной отправляется «посол» с ценным подарком в другую. Он отдает его соперникам и сразу же убегает, а вся «деревня» бросается за ним в погоню. Если «посла» успеют поймать до возвращения домой, он становится пленником. Но если ему все-таки удалось убежать, своего игрока «в плен» отдают преследователи. Проигрывает «деревня», в которой остался всего один житель.



«Хурэг адуун/ Табун» (Бурятия, Россия)

Количество участников: чем больше, тем забавнее

Что понадобится: ничего


Правила игры: участники становятся в круг и крепко берутся за руки. Это лошадки, которые охраняют своих жеребят — других игроков, которые находятся в центре круга. Можно стучать копытами, ржать в подражание лошадкам. Вокруг табуна ходит игрок-конь, который защищает жеребят от нашествия волков. А несколько игроков-волков рыскают вокруг и пытаются разорвать круг, схватить жеребенка и утащить его в логово. Но конь-охранник пугает волков, и если салит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока конь не «перебьет» всех волков.

«Шлагбаум» (Швеция)

Количество участников: игра для больших компаний

Что понадобится: ничего

Правила игры: все, кроме трех игроков, выстраиваются в квадрат так, чтобы в каждом ряду было столько игроков, сколько и самих рядов. Стоящие шеренгой берутся за руки, образуя внутри квадрата улицы. Оставшиеся трое — это преследуемый, преследователь и ведущий. Задача второго — поймать убегающего по улочкам. Но на стороне первого — вся команда, и как только его настигают, ведущий делает знак. Все игроки быстро отпускают руки, поворачиваются налево и образуют руками новые улочки. Преследователь, который практически поймал убегающего, в мгновение оказывается с ним на разных улицах. И так каждый раз, пока преследователь не окажется проворнее команды. Тогда выбираются новые игроки для погони и веселье продолжается.

A decorative border surrounds the text, featuring clusters of red berries with green leaves and small white sparkles. The berries are arranged in a frame-like pattern, with some clusters at the corners and others along the sides and bottom.

***«Игра – это искра,
которая зажигает
огонек пытливости и
любопытности»***

В.А. Сухомлинский