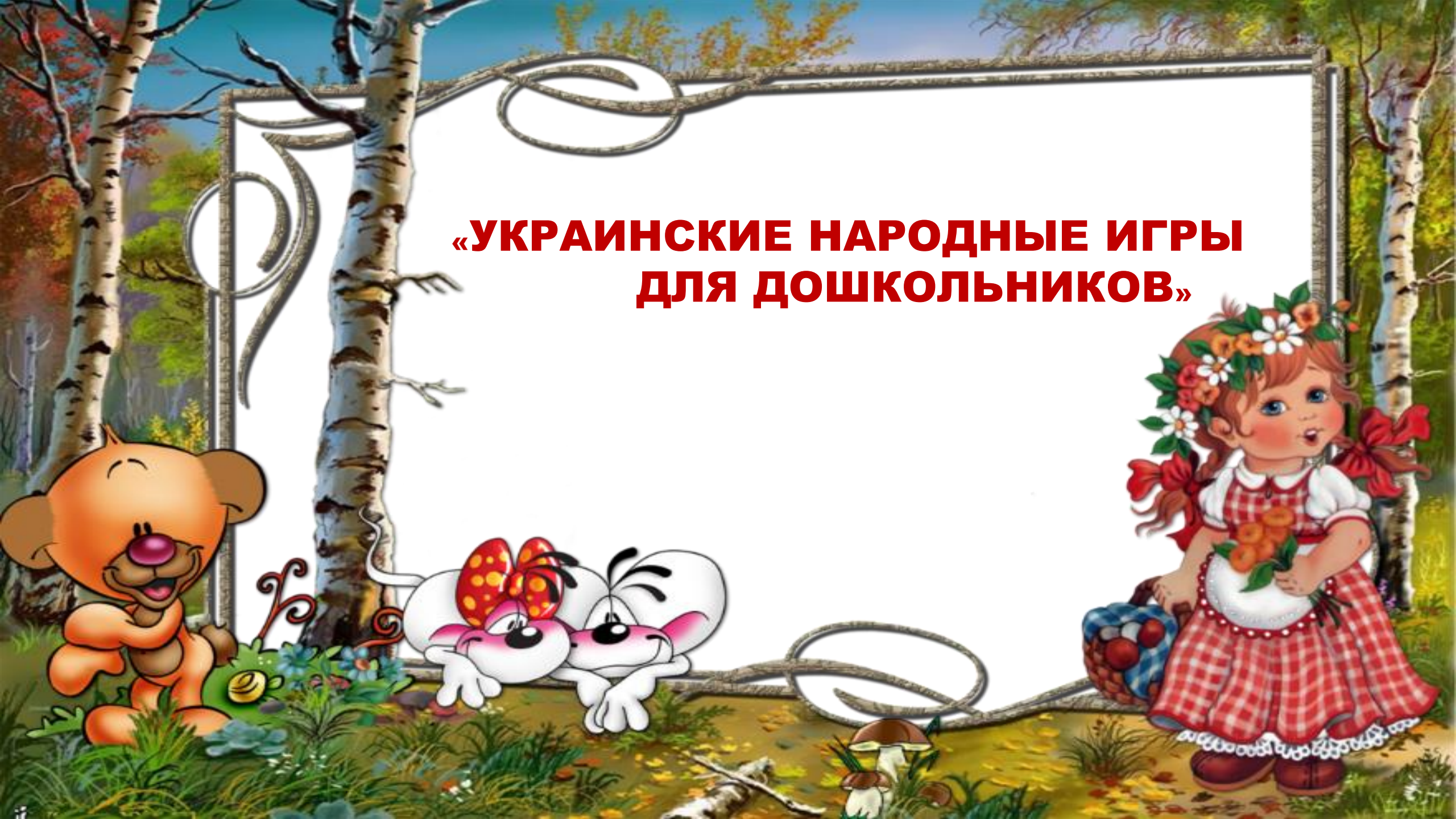


**«УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ
ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»**



Зачем ребенку нужна игра?

**«Игра – не пустая забава. Она
необходима для счастья детей, для
их здоровья и правильного развития».**

Д.В.Менжерицкая



Колдун

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец таким образом будет захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.



Печки (Пички)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок. Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

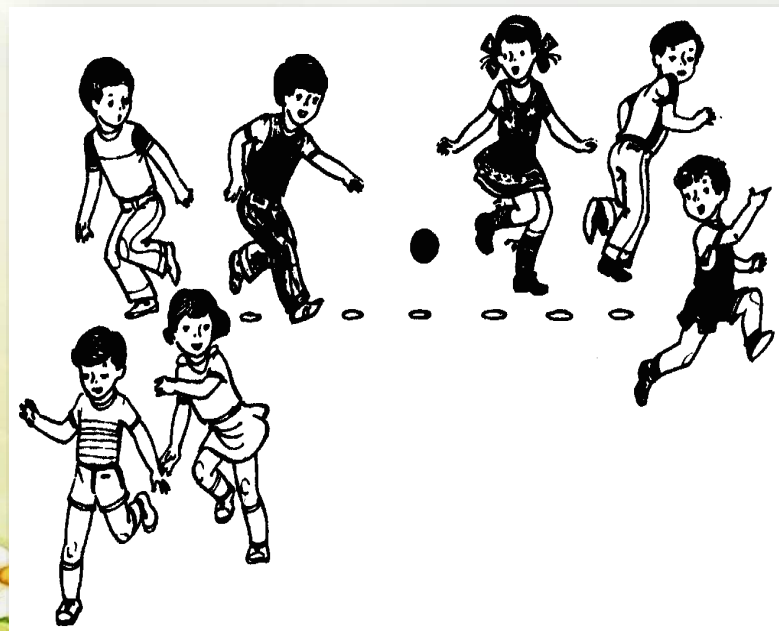


Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры.

Количество игроков — от пяти до семи.



Хлебец (Хлибчик)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком.

Пеку-пеку хлибчик! (Выкрикивает хлибчик.) А выпечешь? (Спрашивает задняя пара.)

— Выпеку!

— А убежишь? - Посмотрю!

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры

Последняя пара может бежать только после окончания переклички.



«Перепелочка»

Играющие становятся в круг, слегка расставив ноги, руки опущены вдоль туловища. Один игрок в середине круга перепелочка. На слова народной песни: Ой, у перепелочка да голошей болит — все участники вместе поднимают руки вверх, касаясь пальцами с двух сторон головы, а на повтор слов: «Да, - головка болит» — опускают руки вдоль туловища. На припев: Тут была, тут была перепелочка, Туч была, тут была сизокрылая — дети берутся за руки и идут по кругу влево, а перепелочка - вправо. На последнее слово все останавливаются.

На слова:

Ой у перепелочка да коленки болят — все наклоняются вперед и дотрагиваются до колен, а на повтор слов: «Да коленки болят» — выпрямляются. Слова и действия припева повторяются.

Ведущий продолжает: Ой, у перепелочка крылья не болят, все играющие поднимают руки в стороны и на повтор слов: «Крылья не болят» — опускают вниз.

На слова: «Птички поднялись и улетели!» — все бегут по кругу.

Правила игры.

Движения выполнять красиво, в соответствии с текстом.



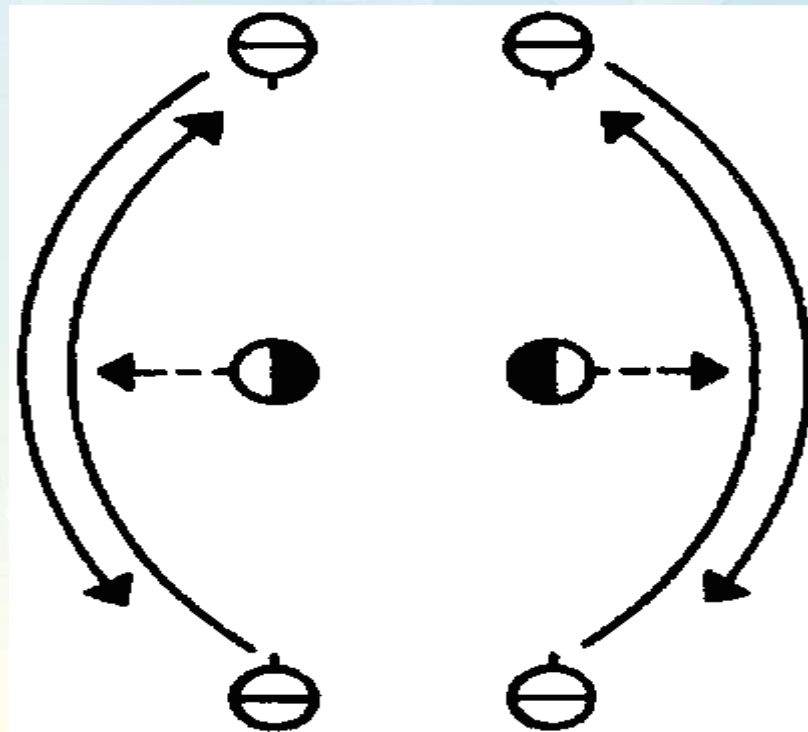
Круглый Крестик

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

— *Давай, в «Круглого крестика» играть!*

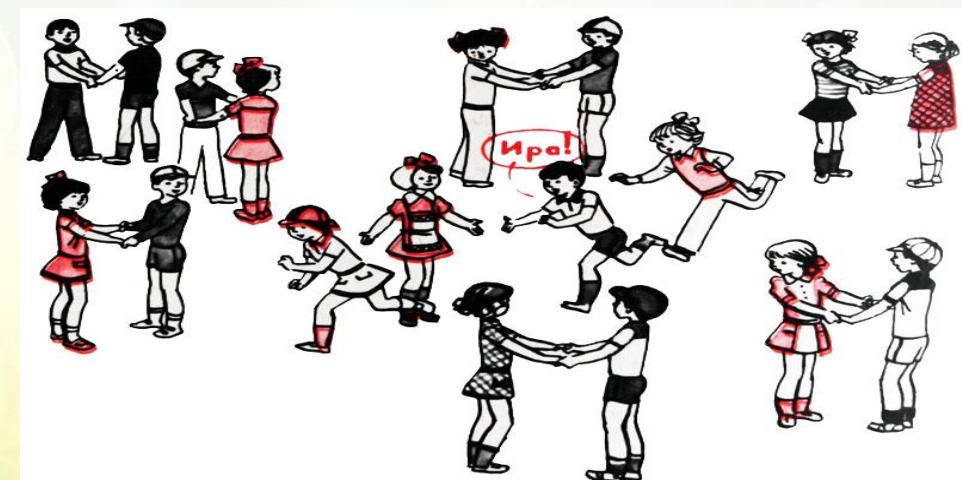
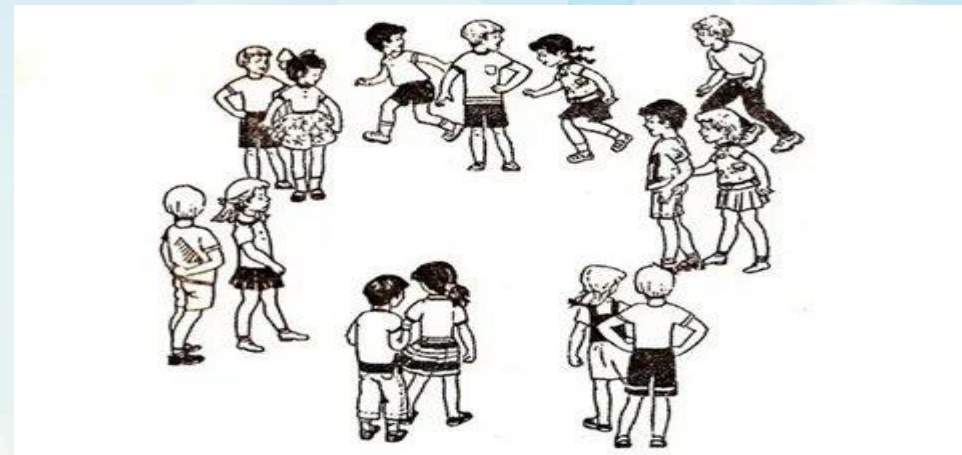
Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры. В игре принимает участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.



Лисица и заяц

Дети встают попарно в разных концах площадки лицом друг к другу, взявшись за руки. Одного выбирают зайцем, другого - лисицей. Заяц прячется от лисицы, спешит к какой-то паре и становится спиной к одному из играющих. Тот становится зайцем и убегает, и точно также хочет стать в середину другой пары. Тем временем лисица пытается его поймать. Пойманный становится лисицей, а лисица - зайцем, и игра продолжается.



Мак

Играющие стоят по кругу плечом к плечу. Один из них в середине круга – это огородник. Он поет:– *Ой, на горе мак, Под горою так!*

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук. На слова:– *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!* —

все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед-назад. На слова:

– *Станьте вы так,
Как на горе мак* —

все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью, какой вырос мак. Затем стоя спрашивают: — Огородник, огородник, Поливал ли мак?

Огородник отвечает: «Поливал».

На припев:– *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!* —

все делают шаг на месте, размахивая руками, а огородник в это время ходит в середине круга и имитирует действия полива мака. На слова:

– *Станьте вы так,
Как на горе мак* —

все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты — имитируют цветок мака. На припев:– *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!* —

все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками.

Потом спрашивают:– *Огородник, огородник, Пospel ли мак?*

–Огородник отвечает: «Пospel!»

Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх.



На горе лен

Дети становятся в круг, взявшись за руки. Один - ведущий стоит в кругу с «маком» в руках («маком» может служить любой предмет: грушка, венок, цветок и др.) .Дети, стоящие в кругу хлопают в ладоши и приговаривают:

•На горе лен.лен

Под горой мак, мак!

✎ Мои любимые детки, Делают вот так!
Во время проговаривания слов ведущий ходит внутри круга и останавливается на последнее слово возле любого игрока. Тот должен показать любое движение, а все остальные повторить его. Тот, кто показывал движение становится ведущим.

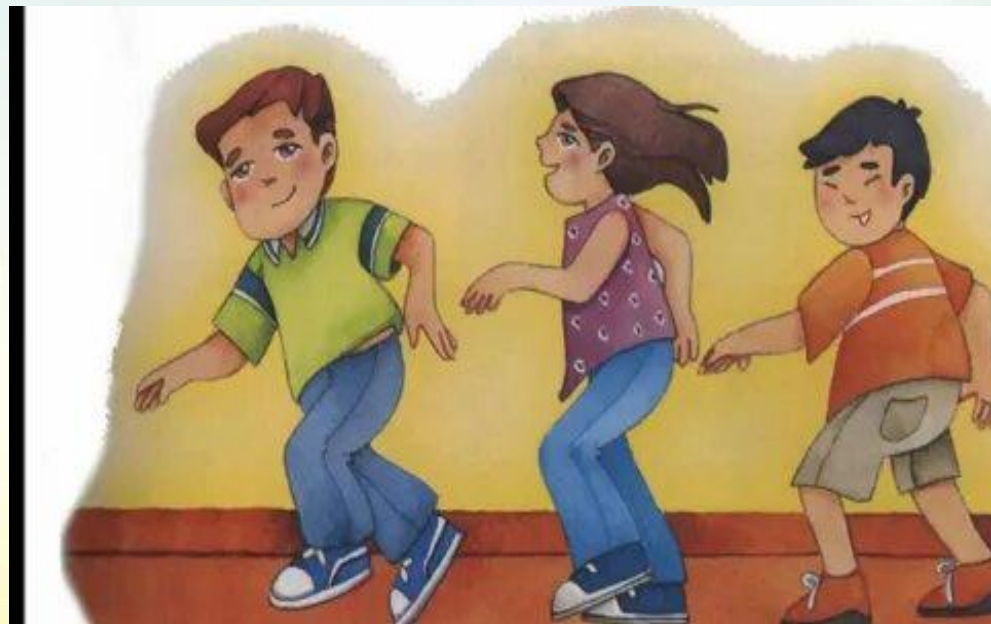


В речку прыг

Две шеренги стоят одна против другой на расстоянии полтора - два метра. Ведущий дает команду:

- В речку прыг! - все бегут вперед.
- На берег, прыг! - все бегут назад. Часто ведущий повторяет одинаковую команду несколько раз. В таком случае все должны стоять на месте. Например:
- В речку прыг! - все бегут вперед.
- В речку прыг! - все стоят на месте. Кто бежит назад, - выбывает из игры.

✂ Игра продолжается до тех пор, пока в одной из шеренг не выйдет последний игрок.



Волк и козлята

Детская украинская игра **волк и козлята** для детей младшего возраста. Для игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра.

Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики. Тот козлёнок, которому не достался домик, бежит от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймаёт козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново.



Вышибалы

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий.

Играющие разбиваются на две команды.

Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч.

Между ними передвигаются два игрока другой команды.

Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда.

Задача вторых – не дать себя выбить. Еслиловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами



Квадраты

Квадраты - это очень популярная на Украине игра. Для игры потребуется небольшая площадка в виде квадрата и мяч. Игровую площадь делят на четыре равные части и в центре чертят круг диаметром около метра.

Играть могут от двух и до восьми игроков в зависимости от размера игрового поля.

Если играют два или три человека, то каждый занимает по одному квадрату и при попадании мяча в незанятый квадрат очко, будет начисляться тому, кто послал туда мяч.

Если игроков 8, то каждый квадрат занимают по два человека и играют командами.

Если играют четыре игрока, то каждый занимает по квадрату и могут играть двое на двое или каждый за себя. Играя в паре игроки, могут пасовать и помогать друг другу.

Перед началом игры, договариваются, о предельном количестве очков и игроки занимают по квадрату. Один из игроков начинает игру, бросая мяч в центр круга, так чтобы он отскочил на один из четырёх квадратов-полей. Далее игрок на чьё поле попал мяч, должен отбить его ногой на другое поле, после одного касания мячом земли. Если мяч коснулся земли дважды, то игрок получает одно очко и игроки передвигаются на одно поле по часовой стрелке или игрок выходит из игры. Игрок, получивший очко начинает игру сначала, бросая мяч через круг, и если при этом он промахнётся три раза, он получает ещё одно очко. В этой игре набранные очки ведут к проигрышу. Мяч отбивают всеми частями тела кроме рук. Игрок не должен дважды касаться мяча на своей площадке, но его может выручить сосед, перепрыгнув на одной ноге и забивая при этом другой ногой



Командные прятки - это как аналог простых прятков, были широко распространены в позапрошлом веке на Украине. Эта игра очень хорошо подходит для больших компаний и детей старшего возраста.

Для игры в командные прятки необходимо точно установить границы игровой площадки. Игроков от 10 человек и более. По правилам все участники разбиваются на две команды, примерно равные по силе и выбирается ведущий-посредник.

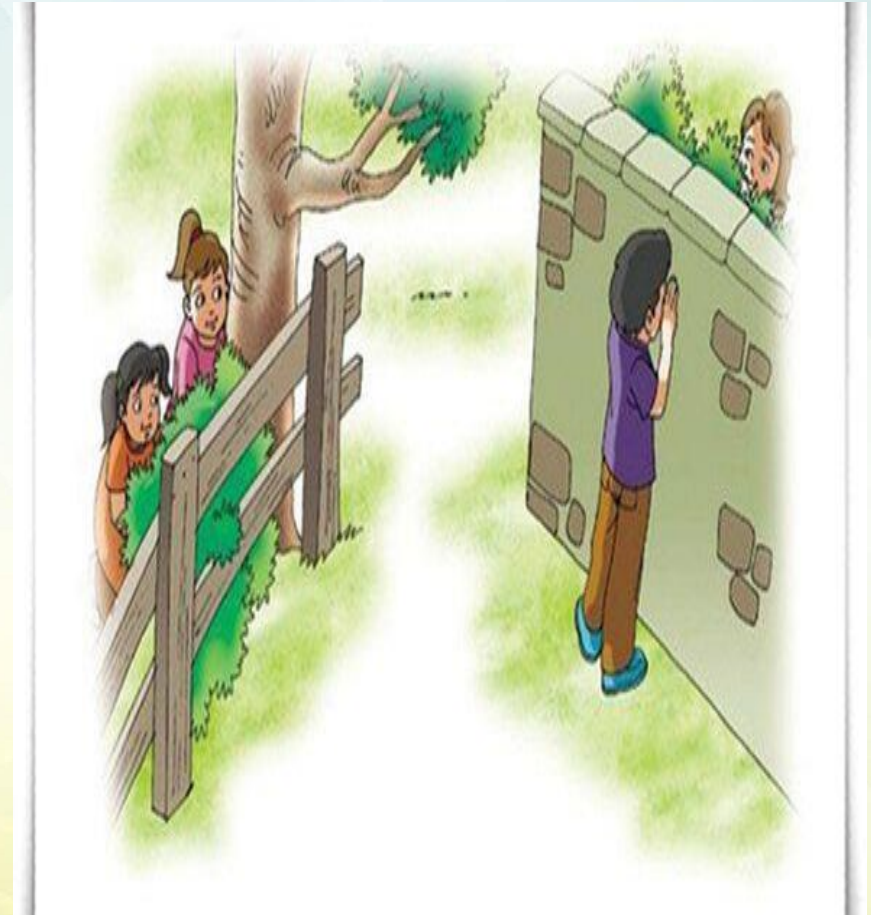
Ведущий-посредник должен будет следить за соблюдением правил, и при помощи жеребьёвки, решать, какая команда будет прятаться первой. Команда, которой выпало искать, называется водящей.

Также выбирается место, которое будет коном. Это может быть дерево, лавочка, стол, забор, камень и т.д. Команда водящих должна собраться возле кона и закрыть глаза, другая команда прячется в это время, ведущий-посредник в это время следит за всеми.

Как только команда спряталась, он подаёт сигнал, и команда водящих начинает искать спрятавшихся и охранять кон одновременно. Та команда, которая спряталась должна быстро и желательно незаметно прорваться к кону и застукать его.

В **командных прятках**, водящие должны поймать и запятнать спрятавшихся и не допустить, чтобы хоть один из противников прорвался к кону и дотронулся до него. Иначе игра будет проиграна и всё начнётся заново.

Если команда водящих поймает всех противников, то команды меняются местами и играют заново.



Четыре стихии

По правилам игры участники становятся в круг, в середину которого, встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: "земля", "вода", "огонь" или "воздух".

Если водящий сказал слово "земля", то тот кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное.

При слове "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы, водных существ.

✈ При слове "воздух" называются птицы.

При слове "огонь" все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему.

Если игрок не успел назвать слово или ошибся — он «платит» фант, или меняются местами с водящим и игра продолжается.

