



**Консультация для родителей**

В современном обществе дети большую часть времени проводят за компьютерными играми и телевизором, что не лучшим образом сказывается на их здоровье. Позабыты всеми любимые дворовые игры, в том числе и народные. А ведь эти игры помогают подрастающему ребенку обрести силу, ловкость, выносливость, развивают смекалку, фантазию, умение логически мыслить.

Кто из взрослых в детстве не играл в «Фанты», «Испорченный телефон», «Колечко-колечко», «Летает – не летает»? Эти и многие другие народные игры незаслуженно забыты. А ведь они несут в себе хорошее настроение, радость и много юмора. В них есть задор соревнования по придумыванию смешных нелепиц, каламбуров, смешных жестов и заданий для «выкупа» фантов. И что самое главное, шутки и дразнилки в этих играх воспринимаются детьми спокойно, так как юмор и шутки в играх безобидны. Доброжелательная атмосфера, царящая во время таких игр с друзьями или взрослыми воспитывает больше и лучше, чем порицание, нравучение и наказание. Эти игры незаменимы во время семейного отдыха, праздника, прогулок.

Как и в любой игре, здесь тоже есть свои правила, которые необходимо соблюдать всем участникам игры. Когда вместе с детьми играют родители на равных условиях, эмоциональные контакты между ними укрепляются, теплее и доверительнее становятся отношения.

Для народных игр не нужно специального и дорогостоящего оборудования, поэтому в них можно играть в любое время и в любом месте.

Дома во время плохой погоды можно играть в спокойные вышеназванные игры. Детям понравится поиграть вечером в «Чепуху», «Холодно-горячо», «Крестики-нолики», «Морской бой». Эти игры не только веселые, они помогут развить у ребенка внимание, память, быстроту реакции. Да и взрослым они помогут снять напряжение после трудового дня.

На улице хорошо играть в игры большей подвижности, с мячом, скакалкой. Для улицы подойдут такие игры, как «Пятнашки» («Салочки», «Горелки»), «Прятки», «Змейка», с мячом – «Собачки», «Вышибала» и другие.

Если взрослые любят отдыхать большими компаниями с детьми, друзьями и родственниками на даче, в походах, на природе, то целесообразно играть в игры с большим количеством участников, такие, как «Золотые ворота», «Ручеек», «Палочка-выручалочка», «Жмурки». В этих играх водящего выбирают с помощью считалки. Считалки быстро запоминаются детьми, особенно смешные. При разделении на команды участники игры договариваются между собой, выбирают капитанов, придумывают названия своим командам. При установлении очередности можно использовать жребий. Для этого один из игроков зажимает в кулаке какой-либо небольшой предмет (камешек, пуговицу, спичку, соломинку и т.п.), а другой пытается угадать, в какой руке спрятан предмет. Если угадал – начинает игру его команда.

Все игроки неукоснительно соблюдают правила игры, и ребенок учится также не нарушать правила, старается контролировать свое поведение во время игр, учится достойно переживать проигрыш.

Игры вместе со взрослыми, с родителями – это большая радость для ребенка, ведь совместное времяпрепровождение обогащает семейный досуг, создает радостную, праздничную атмосферу, повышает авторитет родителей и сближает их с детьми.

Народные игры придуманы для того, чтобы помочь детям не только весело провести время, но и научиться общению, взаимовыручке, дружбе, честности.

### **Узнай кто!**

Один из играющих подкрадывается к водящему (выбирается с помощью считалки) и закрывает ему глаза. Водящий должен по одежде (на ощупь) узнать, кто это и назвать по имени.

Указания к проведению. Взрослые могут внести юмористические ситуации в процесс узнавания - меняться деталями одежды (бант на голове папы), нарочито не узнавать игроков.

### **Молчаливое собрание**

Играющие рассаживаются рядом и поочередно шепчут на ухо соседу какое-либо слово. Затем каждый встает и изображает мимикой и действиями сказанное ему слово. Остальные должны угадать. Игра проходит очень весело, но по правилам смеяться нельзя - за это платят фант.

Указания к проведению. Каждый играющий до тех пор изображает сказанное слово, пока все не догадаются.

### **Король в плену**

Двое играющих поочередно кладут друг другу руку на руку, считая до девяти. Наиболее быстрая рука схватывает медлительную, говоря: «Король в плену».

Указания к проведению. Количество игроков всегда постоянно - два человека. Необходимо соблюдать следующие правила: нельзя задерживать руку партнера; одному игроку нельзя класть две руки подряд.



## Перелизы

Играющие берутся за руки, образуя круг, один остается в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,  
Семеро детей и все сыновья.  
Они не пьют, не едят,  
Друг на друга глядят  
И все делают вот так.

При этом стоящий в середине выполняет какое-либо движение, а все играющие должны его повторить. Тот, кто не успевает или неточно повторяет, платит фант.

Указания к проведению. Игра может быть использована при организации детских праздников. Участие взрослого делает ее более интересной. Движения, придумываемые водящим, должны быть забавными и не вызывать затруднений у детей.



### **Чепуха**

Каждый игрок загадывает какой-либо предмет, например: башенный кран, самолет, бык и т.д. Выбранный водящий задает вопрос (каждому игроку - один), предполагающий действие, которое могло случиться с загаданным предметом.

1. — Чем ты сегодня умывался?  
— Башенным краном.
2. — На чем летал?  
— На облаках!
3. — Что ты утром съел?  
— Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени соответствует вопросу, становится водящим.

Указания к проведению. Игру хорошо использовать в ситуациях, когда активная деятельность детей ограничена, например во время путешествия в поезде. Надо соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом; водящему нельзя повторять один и тот же вопрос.

### **Но зато я**

Играющие становятся в круг и перебрасываются мячиком или платком, свернутым в узелок. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не...» Отвечающий, ловя мяч или платок, должен ответить: "Но зато я". Например: «Я не забываю чистить зубы по утрам.- Но зато я». Игрок, не успевший ответить или не поймавший мяч (платок), платит фант.

Указания к проведению. В игре участвуют не менее трех человек. Все фразы произносятся тоном добродушной шутки. При выкупе фантов участники игры могут придумывать различные задания: повторить скороговорку, прочитать стихотворение, попрыгать на одной ноге и т. п.

### **Молчанка**

Перед началом игры все участники произносят певалку:

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

После того как сказано последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих забавными движениями, веселыми словами, прибаутками. Тот, кто засмеется или что-нибудь скажет, отдает ведущему фант.

Указания к проведению. Ведущий выбирается с помощью считалки. Ему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Выкупать фанты можно сразу, как только кто-либо из играющих засмеется или заговорит.

### **Холодно - горячо**

Ведущий выходит из комнаты, остальные прячут какой-либо предмет. Затем играющие приглашают ведущего войти в комнату и предлагают ему найти спрятанную вещь. Если ведущий приближается к предмету, то играющие говорят: «Тепло», «Горячо», если удаляется: «Холодно».

Вместо слов можно предупреждать о близости предмета тихой или громкой игрой на фортепьяно, сильным или слабым звоном колокольчика.

После того как предмет найден, выбирается новый водящий.

Указания к проведению. Игра проводится, как правило, дома. Но можно предложить ее ребенку а в пути, например в поезде. Если играющих двое, то они прячут и ищут вещь по очереди.

### **«Наш платочек голубой»**

Участники игры образуют большой круг, передают платочек по кругу, поют песню.

Наш платочек расписной,

Поиграть хотим с тобой.

Ты беги платок по кругу,

Выбирай скорее друга!

Покружись, попляши

И платочек покажи!

У кого платочек окажется на последнее слово,  
выходит в круг и пляшет.

### **Ручеек**

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная. Играющие встают друг за другом парами, обычно юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взавшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

## Поймай рыбку

Чтобы победить в этой игре нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.

## Краски

Это очень подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз). Как только прозвучал последний хлопок, участник - «краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали становится на его место.

### **КазакИ-разбойники**

Эта старая русская забава, правила которой знают наши родители, бабушки и дедушки. Ее смысл заключается в том, что все участники делятся на две команды «казакИ» и «разбойники». КазакИ выбирают себе место, в котором будут обустривать «темницу» и выбирают сторожа. Разбойники в это время разбегаются и прячутся, оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки. КазакИ должны найти каждого разбойника и привести в темницу. С каждым пойманным игроком остается сторож, однако, другие разбойники могут помочь партнеру по команде и, схватив сторожа, освободить пленника. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы. Разбойники для того, чтобы их как можно дольше не могли найти, вначале убегают все вместе, а затем разделяются. По одной из версий этой игры, разбойники загадывают секретное слово-пароль, а казакИ должны его узнать. Поэтому игра длится даже после поимки всех разбойников, пока не узнан пароль.

### **Удар по веревке**

Эта нехитрая игра поможет развить скорость реакции и хорошо повеселиться. Смысл ее заключается в том, что берется плотная веревка, которая связывается в кольцо. Все игроки становятся снаружи и берутся за него одной рукой. В центре кольца стоит «вода». Он должен успеть «засалить» одного из игроков, который затем становится на его место.

## Пирожок

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идёт покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника. Правило. Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

## Прятки с домом

На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный детьми водящий встаёт около дома, закрывает глаза и ждёт, пока все спрячутся. По сигналу идёт искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим. По ходу игры бывает и так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.

## Пожмурки

На игровой площадке отмечают дом для водящего — жмурильщика. Он встаёт в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удаётся, то он кричит: «На кашу!» Все играющие выходят из укрытий, встают вокруг водящего и говорят слова:  
Ем, ем кашку,  
Ем солomашку.  
Ешь с нами, Апанас,  
Догоняй нас!  
После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, тот становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идёт прятаться, а найденный встаёт на его место.  
Правило. Водящий должен искать играющих по всей площадке.

## Слепой козёл

Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в неё, а играющие спрашивают: «Кто там?» «Слепой козёл», — отвечает жмурка.  
Играющие все вместе говорят:  
Козёл слепой,  
Не ходи к нам ногой.  
Иди в кут,  
Где холсты́ ткут,  
Там тебе холстик дадут!  
Недовольный козёл снова стучит в дверь.  
«Кто там?» — «Апанас!» — отвечает козёл. «Апанас, ищи нас!» — с этими словами дети разбегаются. Жмурка прислушивается к шагам и старается кого-то поймать. Ловкие играющие увёртываются, а пойманный игрок становится жмуркой.

## Лапти

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают верёвку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину верёвки проводят круг. Водящий берёт свободный конец её и встаёт у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком).

Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает:

«Нет». Играющие спрашивают ещё раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих.

Тот, кого водящий запятнал, встаёт на его место.

Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегаёт по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

Правила. 1. Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой верёвки, за круг забегать ему не разрешается.

2. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.

3. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.

4. Салить играющих водящий может только в круге.

Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

## Уголки (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать четырёхугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встаёт игрок, который остался без угла. Вариант. Играющие встают в круг, каждый своё место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идёт к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению. Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,  
За зеркальце.

## Источники консультационного материала

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2020/01/29/konsultatsiya-dlya-roditeley-priobshchenie-detey-k>

<https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova>

<https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/01/08/konsultatsiya-dlya-roditeley-narodnye-igry-v-seme>

## Рекомендуемая литература для дополнительного ознакомления

1. Гришина Т. “Не забывайте народные игры”/ Дошкольное воспитание №6, 1990
2. “Играем вместе с мамой и друзьями”. М. АСТ Минск Харвест, 2001
3. Литвинова М.В. “Русские народные подвижные игры”. М.: Просвещение, 1986
4. Лялина Л.А. “Народные игры в детском саду” М.: Творческий центр, 2008
5. Петров В.М., Гришина Т.И., Короткова Л.Ф. “Весенние праздники, игры, забавы для детей” / Творческий центр, Москва 2000г.