

# Игры наших бабушек и дедушек





**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!**



## 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.**





## 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 вперед-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.**



## **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.**



## **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.**

