**Подборка русских народных игр для детей 3-4 лет.**

**Шатёр**  
Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:  
Мы весёлые ребята.  
Соберемся все в кружок,  
Поиграем и попляшем,  
И помчимся на лужок.  
С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

**Огородник**  
В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:  
На пенечке я сижу,  
Мелки колышки тешу,  
Огород горожу.  
С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

**Аисты и лягушки**  
Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:  
На одной ноге стоишь,  
На болото ты глядишь,  
А мы весело, прыг – скок,  
Догони – ка нас, дружок!  
Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

**Чурилки**  
Играющие выбирают двоих. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод:  
Трынцы – брынцы бубенцы,  
Позолочены концы.  
Кто на бубенцах играет –   
Того жмурка не поймает!  
После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка стараться его поймать. Как только жмурка его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

**Жаворонок**  
В небе жаворонок пел,  
Колокольчиком звенел.  
Порезвился в тишине,  
Спрятал песенку в траве.  
Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

**Ручеек**

***Цель:*** Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

***Описание:*** дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно продвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

***Вариант:***

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

**Жмурки**

***Цель:*** развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

***Описание:*** Дети выбирают одного участника. Накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок 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:*** Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «огонь!»

***Вариант***: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

**Пирог**

***Цель:*** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умении играть в коллективе.

***Описание:*** Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высокий,

Вот он, какой мякошенький,

Вот он, какой широконький.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

**Цепи кованные**

***Цель:*** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в две шеренги, беге.

***Описание:*** Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15-20 м. одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая.

- Степой! – отвечает первая.

Ребенок, чье 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 встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

**Пятнашки обыкновенные**

Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.  
***Правила.*** 1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.  
2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

**Перебежки**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

**Море волнуется**

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый своё место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладёт руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.