***Картотека подвижных игр***

***народов России***

**Задачи:**

- обогащение знаний детей

- развитие познавательного интереса

- воспитание патриотизма, толерантности

- развитие двигательной активности в ходе ознакомления с подвижными играми народов России.

**Методы и приемы:**

- беседа с использованием фольклора и наглядных пособий

- рассматривание сюжетных картин и альбомов, дающих представление о природе или распространении  профессий отдельно взятого народа

- рассматривание национальных костюмов и рисование орнаментов одежды

- игра, способствующая двигательной активности и фантазии детей.

Россия – древнее государство со своей историей, культурой, традициями и обычаями, многие из которых дошли до наших времен.

Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей.

Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость.

Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния.

Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма е более высокой ступени развития.

***Русские народные игры***

*«Заря»*

Дети рассматривают картинки. Вос-ль по физ-ре предлагает познакомиться с правилами и поиграть. Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – заря ходит за спинами стоящих в кругу детей, держа в руках ленту (платок). Все играющие говорят такие слова и двигаются по кругу

        Заря-заряница

        Красная девица

        По полю ходила

        Ключи обронила

        Ключи золотые

        Ленты голубые

        Кольца обвитые

        За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут по кругу в противоположные стороны.

Задача игроков. Как можно быстрее занять пустое место. Тот , кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг, поворачиваться пока водящий-заря выбирает кому положить на плечо ленту.

*«Ляпка»*

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого- то осалить, приговаривая:

- "На тебе ляпку, отдай ее другому!"

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области.

А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

"У кого был?"

- "У тетки"

- "Что ел?"

- "Клёцки"

- "Кому отдал?"

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

*«Бубенцы»*

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

-Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удальцы:

Д иги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока

Двое детей зелеными ветками или гирляндой и образуют ворота

*«Горелки»*

Ход игры: играющие встают парами друг за другом. Впереди стоит водящий- горелка. Все произносят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Звезды горят,

Колокольчики звенят.

Раз, два не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Если удается запятнать, тот кто остался без пары, горит.

*«Казаки-разбойники»*

Игра проводится на улице. Все игроки делятся на две команды. Бросают жребий: игроки одной команды становятся «разбойниками», а другой — «казаками». У «казаков» есть «стан»: его охраняет один из «казаков». «Казаки» дают «разбойникам» некоторое время, чтобы они могли спрятаться, а затем отправляются на их ловлю. Если обнаруженный «разбойник» успеет добежать до казачьего «стана», он не считается пойманным, а сам становится «казаком». Игра заканчивается, когда «казаки» поймают всех «разбойников».

Правила:

1. Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники.
2. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».

*«Салки»*

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит:

«Я тебя осалил!»

Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.
2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убегать врассыпную от нового водящего.

*«Змейка»*

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

1.  Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.

2.  Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

3.  Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать но склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» из больших кубиков или спортивных предметов (обручей» кеглей, гимнастических скамеечек).

4.  Игру можно остановить» если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

*«Волк и овцы»*

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1.  «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.

2.  «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».

3.  «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

*«Гуси-лебеди»*

Ход игры: на игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м *(в зависимости от возраста играющих)*. Из числа играющих выбирается *«волк»* (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — *«гуси»*, а за другой — воспитатель *(пастух)*.

Пастух обращается к гусям: *«Гуси-гуси!»*

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк *(волки)* старается поймать (*«запятнать»*) как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких *«перелетов»* выбирается но вый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

*«Царь горы»*

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пяточке. Шутливая борьба продолжается!

Правила:

1.  Количество игроков не должно превышать 10— 12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисментами и скандированием.

2.  Нельзя бороться по-настоящему, можно только весело толкаться и отпихиваться

*«Почта»*

Перед началом игры каждый ребенок громко называет известный населенный пункт по своему выбору (обычно дети называют крупные города, но могут использовать и названия местных населенных пунктов, которые также хорошо известны всем игрокам).

Начинает игру любой ребенок, изображающий, как звенит колокольчик.

Его спрашивают: «Кто едет?» — «Почта!» — «Откуда и куда?» — «Из Москвы во Владивосток» (ребенок может называть только тот город, который он сам выбрал в начале игры (Москву) и города, которые выбрали другие игроки).

Теперь ребенок, который назвал «Владивосток» при выборе города, задает вопрос приехавшему из Москвы: «А что делают в Москве?» — «Ездят на метро». После этих слов все игроки, кроме приехавшего из Москвы, начинают изображать, как ездят на метро. Тот игрок, который не сумел показать, как ездят на метро, отдает фант, и игра продолжается. Теперь ребенок, назвавший Владивосток, везет почту дальше («динь-динь-динь»), в любой другой город и отвечает на вопрос ее получателя: «Что делают во Владивостоке?»

Правила:

1. Если «почтальон» перепутал: отправил почту в город, который никто из участников игры себе не выбрал, или просто исказил название города, то он тоже платит «фант».

2.  Занятия, которыми занимаются жители города, должны соответствовать реальности. Например, если в городе есть река, то можно кататься по ней на лодке, ловить рыбу и т.д.

3.  Если игрок, представляющий город, не может ничего придумать оригинального, то он может сказать, что в Воронеже «танцуют». Тогда все игроки будут изображать танцы.

*«Жмурки»*

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтобы он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять: я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться в помещении. Если игра проводится на улице, то надо определить границы участка, за которые игрокам нельзя выходить. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

Правила:

1.  Если водящий пошел в направлении, где нет ни одного ребенка, то можно помочь ему, произнеся: «Холодно, очень холодно!» По мере приближения к игрокам, становится «теплее».

2.  Пойманный игрок отпускается, если водящий на ощупь не смог правильно определить, кто перед ним.

3.  Иногда разрешается специально обмениваться некоторыми элементами одежды (бантиками, заколками, кепками), чтобы водящему было труднее узнать игроков с закрытыми глазами.

*«Жмурки «Маша и Яша»*

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, их раскручивают, чтобы им было труднее сохранить ориентацию, и отпускают «искать» друг друга. «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

Правила:

1.  «Маша» считается пойманной, если «Яша» коснулся ее рукой.

2.   Если «Яша» долго не может поймать «Машу», можно предложить героям поменяться ролями или уступить место другим детям.

***Игры народов севера***

*«Хейро»*

Ход игры: играющие идут по кругу приставным шагом. Руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят *«хейро»*. Ведущий- солнце сидит на корточках в середине круга. Все разбегаются, после сигнала *«солнце»*.

*«Рыбалка»*

Ход игры: дети делятся на команды *(количество команд зависит от количества детей)*. На противоположном конце площадки на веревочке подвешены рыбки(бутафорские, по сигналу нужно добежать сорвать рыбку, вернуться к команде и положить в ведро. Выигрывает та команда, в чьем ведре рыбы будет больше. Время игры 1 минута.

*«Вестовые»*

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила:

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

*«Чур, все!» (прятки со скороговорками)*

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры.

Жребием определяется, какая команда будет прятаться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором скороговорку, например «Все бобры добры для своих бобрят». (Правильное произношение скороговорки должно быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скороговорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и считают, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться.

Закончив произносить скороговорку, игроки из водящей команды начинают искать спрятавшихся противников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать найденного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой судья.

Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

Правила:

1.  До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть взяться за руки.
2.  Произносить скороговорку надо правильно, не переставляя слова, слоги, звуки

*«Стой, олень!»* *(Сует, кор)*

Ход игры: играющие находятся в разных местах площадки *(границы ее обозначены)*. Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала *«Беги, олень!»* все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: *«Стой, олень!»* Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Главное правило: разбегаться можно только по сигналу *«Беги, олень!»* Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

*«Ловля оленей»* *(Коръясос куталом)*

Ход игры: среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего *«Раз, два, три - лови!»* пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Главное правило: игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

*«Ловля оленей»*

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три — лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого, попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать, только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

*«Мышь и угол»*

Выбирают кота, остальные мыши. Мышки занимают пустые углы в комнате (если углов недостаточно, устраивают дополнительно с помощью стульчиков). Водящий ходит посередине комнаты и повторяет:

- Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из угла в угол. А кот наблюдает за ними, занимает пустой угол. А мышь, оставшаяся без угла, становится котом.

*«Невод»*

Играющие, выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. «Рыба», пробравшись сквозь невод (под руками играющих, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не догнали и она спряталась за шестом, она остается «рыбой», если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

*«Охота на оленей»*

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

*«Кто засмеется?»*

Все играющие берутся левой рукой за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу и вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук ручка жернова

У кого первым покажутся зубы-

Тому десять щелчков. ТЬФУ! ТЬФУ!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает, не улыбается. Кто не выдержит и первым засмеется – щелчок по лбу.

*«Кукушка»*

С помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

К нам кукушка в огород

Залетела и поет

Эй, кукушка, не зевай

Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

*«В медведя»*

Выбирают медведя по жребию, остальные – сборщики ягод. Медведь на четвереньках в центре круга. Его накрывают шубой. Сборщики ходят по кругу, собирая ягоды и при этом поют:

Медведушка – бабушка, медведушка – бабушка

Твою чернику собираем, твою бруснику выбираем,

Хорошие ягоды себе берем, плохие ягоды выбрасываем.

Медведь сбрасывает шубу и ловит ягодников.

Вариант:

Мишка, мишка, медведь

Собираем бруснику

Мишка, мишка, медведь

Собираем голубику

Ягодки берем, медведю не даем

Было всем нам весело, медведь не смог догнать,

Пойдем опять в лес ягоды собирать

*«Маленький воробышек»* (Ичтик пышкай).

Дети становятся в круг. В центре – маленький воробышек похаживает по кругу. Остальные водят хоровод и поют:

У маленького воробышка животик болит.

Где ты был, где летал, маленький воробышек?

У маленького воробышка головка болит

Где ты был, где летал, маленький воробышек?

Воробышек изображает движения «больного», слова можно менять.

*«Воробышек»*

По жребию выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.

- Эй, ты, птичка не зевай, кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

*«Слепой горань»*

У водящего игрока платком завязывают глаза. Покрутив на месте, его спрашивают: «Горань, моя горань! Куда пойдешь: за черникой или земляникой?» Независимо от ответа, его отталкивают в какую-либо сторону. После этого он начинает искать. Поймав игрока, водящему надо отгадать имя. Во время вращения нужно приговаривать приговорки:

Шапка-татарка, глаза закрыты,

Если хочешь ищи, но только не поймаешь!

Ступу поймай, пест поймай, А меня не поймай!

*«Игра с веревкой»*

Игроки обеими руками хватаются за веревку, который образует круг. Водящему в середине круга надо в удобный момент дотронутся до чьей – то руки. Игрок. Чтобы не попасться, не отпуская одной руки от веревки, отскакивает назад или отпускает руки. Кого осалят, тот становиться водящим.

*«Кошка, бабушка и горшки для сметаны»*

Из игроков выбирают «кошку», «бабушку», остальные становятся «горшками для сметаны» и садятся на корточки в круг. Бабушка отходит в сторону - уходит спать. За время ее сна «кошка» опрокидывает «горшки»- укладывает сидящих игроков. Когда бабушка просыпается и видит проделки «кошки», начинает гоняться за ней по кругу. Догоняя, ей обязательно надо поднимать опрокинутые «горшки». Если бабушка поймает «кошку», они меняются местами или выбирают новых.

*«Два оленя»*

Игроки встают в колонну друг за другом парами, держась за руки. Водящий стоит спиной к парам. Последняя пара по сигналу выбегает, чтобы обежать водящего с обеих сторон ряда и взяться за руки. Водящему надо поймать одного из них. Кто остается без пары, тот водит. Вновь образованная пара встает (позади) остальных, а последняя пара снова бежи

*«Биляша»*

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком *«Биляша!»* бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

***Игры народов Дагестана***

*«Отгадай»*

Ход игры: водящему завязывают глаза, он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

*«Надень папаху»* *(Папахны гий. Т/агъур лъе)*

Ход игры: мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, ют в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Главное правило: водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

*«Подними платок»* *(Явлукъну гётер. Квербац/борхе)*

Ход игры: игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Главное правило: нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка

*«Шапка канатоходца»*

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удержать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.

Правила:

1.  Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.

2.  Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.

3.  Свою шапку игрок переносит последней.

4.  Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

***Северо – Осетинские народные игры***

*«Перетягивание»* *(Баендае наей хъазт)*

Ход игры: через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5 - 2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Главное правило: начинать тянуть веревку следует одновременно по команде *«Марш!»*. Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

*«Жмурки»* *(Хъуырмарсытай)*

Ход игры: водящему завязывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладоням его вытянутых вперед рук. При этом они шепотом спрашивают: *«Кто я?»* Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

Главное правило: ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

*«Слепой медведь»*

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

1.  Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.
2.  Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

***Адыгейские игры***.

*Скачки*

Цель игры: развитие быстроты, умения ориентироваться, укрепление мышц ног.

Игра предназначена для детей 4—5 лет. На игровой площадке отмечаются линии старта и финиша (на расстоянии 20—30 м).

Игроки садятся на «коня», то есть пропускают между ног хворостину, придерживая ее рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, пересечь линию старта (финиша).

Правила игры:

* выигрывает тот, кто первый пересечет линию финиша;
* если хворостина во время бега окажется в другом положении (то есть не между ног), игроку засчитывается поражение.

Категория: Адыгейские народные игры
Развивает: быстроту движения, мускулатуру ног, умение ориентироваться в пространстве

*Гонщик бурдюка*

Цель игры: тренировка дыхательной и сердечно-сосудистой системы, развитие быстроты, выносливости.

Для проведения игры у каждого участника должен быть накачанный воздухом бурдюк (бурдюк можно заменить резиновой игрушкой). В игре принимают участие двое и более детей.

Участники игры заходят в воду по пояс, по команде ложатся животом на бурдюк и гребут вдоль берега до установленной линии (20—25 м).

Правила игры:

* выигрывает тот, кто быстрее доберется до установленной линии;
* потерявший бурдюк может взять его снова, принять исходное положение и продолжать движение.

Категория: Адыгейские народные игры
Развивает: быстроту движения, выносливость

*Прыжок лягушки*

Цель игры: укрепление костно-мышечного аппарата ног, туловища.

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры:

* нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает;
* выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

Вариант игры: прыжки выполняются спиной вперед.

Категория: Адыгейские народные игры
Развивает: опорно-двигательный аппарат

*Журавли-журавушки*

Цель игры: развитие внимание, координации движений, укрепление мышц туловища, спины, живота.

Для игры выбирается водящий-матка — «журавль». На игровой площадке дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит матка. Колонна все время движется, сначала медленно, потом ускоряя темп. При этом она выполняет указания вожака. Например, когда водящий говорит: «Желтобрюхая змея», колонна «журавлей» выстраивается в клиновидную фигуру.

Если говорит о лягушках, то колонна в полуприседе прыгает вперед и т. д.

Правила игры:

* проигравшим считается тот, кто не смог выполнить задание и разорвал круг;
* проигравший игрок становится на самый конец колонны;
* матка-«журавль» меняется по договоренности.

***Ингушские  народные игры***

*«Бег с палкой в руке»*

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать палку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.

Рассмотрим, как можно устроить целое соревнование в беге, держа палку на ладони. Для этого надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участники будут соревноваться в беге. Они должны быть примерно одинакового веса и размера, чтобы все участники испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьники, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра проводится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забега также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

Правила:

1.  Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры.
2.  При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

*«Прятки»*

Игра проводится на открытом воздухе, в основном, летом и осенью, когда много зелени, в которой можно спрятаться. Участвуют подростки и молодежь, не более 20 человек.

Играющие разделяются на две равные по численности команды. Согласно жребию, одна команда уходит прятаться, другая садится по кругу, обхватив друг друга за плечи руками и наклонив голову вперед. На середину круга выходит их представитель. Он ложится на землю (траву) лицом вниз, закрыв его руками.

Команда, которая прячется, оставляет своего представителя рядом с сидящей по кругу командой. Он ходит по кругу, следя, чтобы сидящие и лежащий игроки не поднимали головы и не подсматривали. Через определенное время (например, после счета 20-40) представитель спрятавшейся команды разрешает начать поиск. Лежащий в середине поднимается и идет искать прячущихся в сопровождении «своей тени» (игрока из другой команды). Сопровождающий должен громким возгласом «Хиурре молла!» извещать свою команду о том, где он и ищущий находятся. Когда они достаточно отдалятся от места начала игры (кона), игроки спрятавшейся команды могут прибегать к кону и голосом подавать сигнал ищущему о том, что они на кону. Ищущий со «своей тенью» должен обязательно вернуться к кону и отсюда снова начать поиск. Каждое появление игрока спрятавшейся команды у кона приносит ей выигрышное очко.

*«Бег волоча ногу»*

Условия труда горца требуют умения хорошо ходить в горах и в лесу. Это умение особенно важно было при перегоне отар, стад и табунов с одного места на другое по склонам крутых гор, в любое время года и в любую погоду.

Игра «Бег, волоча ногу» представляет собой игру-состязание, хорошо развивающую такое умение. Играют дети, от 6 до 40 человек. Участники делятся на две команды: «охотников» и «зверей». Каждый «охотник» выбирает себе партнера из команды «зверей» и играет с ним до конца игры.

На площадке проводятся три параллельные линии. Первая из них – старт для «охотников», вторая – старт для «зверей», третья – общий финиш. Расстояние между линиями зависит от размера площадки и состава играющих.

«Охотники» и «звери» принимают на старте исходное положение: упор присев, одна нога в сторону. По сигналу начинается бег (на руках и одной ноге, волоча вторую ногу) «охотников» и «зверей». Каждый «охотник», крича: «Лови! Догоняй!», – стремится до финишной линии догнать своего партнера-«зверя». Игрок, изменивший во время бега положение «упор присев одна нога в сторону», считается проигравшим.

Ловить можно только до линии финиша. Не пойманные «звери», а также догнавшие своих «зверей» «охотники» считаются победителями. Проигравшие катают победителей на спине условленное расстояние

*«Бег на руках и ногах»*

Эта игра – разновидность предыдущей игры – отличается от нее только исходным положением: упор лежа, руки сзади. Игрок передвигается одновременно на руках и ногах.

***Кабардино-Балкарская игра***

*«Журавли-журавли»* *(Къру-къру)*

Ход игры: в игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: *«Журавли-журавли, выгнитесь дугой»*. Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: *«Журавли-журавли, сделайтесь веревочкой»*. Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. *«Журавли-журавли, извивайтесь как змея»*. Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: *«Змея сворачивается в кольцо»*, *«Змея выпрямляется»* и т. д.

Главное правило: упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

*«Под буркой»*

Играющие делятся на две команды по пять-восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка. Тамада (старший) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20—30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает:  «Кто идет?».  Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить.

Не доходя 2—3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают:

«Гости».

«Если гости — проходите. Добро пожаловать!» — говорит тамада под буркой.

Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят:

« Мы не гости, мы медведь и волк».

После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением:

«Так вы не гости, вы обманщики! Медведь — это… (имя игрока), а волк… (имя игрока)».

Если пришедших не узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков в бурке. Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (не узнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, встав в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Ведущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

*«Волчок. Юла»*

Чтобы привести волчок в движение, его кладут на ладонь левой руки, указательным пальцем правой руки быстро крутят вправо и во вращающемся положении бросают на лед. затем его гоняют небольшим кнутом из конопляного вол окна.

При этом дети шести лет и старше нередко устраивают состязания: чей волчок вращаясь дольше простоит, чей дольше прокрутится по непротоптанному снегу, кто дальше прогонит свой волчок одним ударом, у кого он перпрыгнет через канаву, через бревно и т. д.

Правила игры. Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.

***Марий Эл***

*«Бой петухов»*

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками.

По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, подсчитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.

Правила:

1,  Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.

2.  Можно толкать только своего соперника по паре.

*«Биляша»*

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковровой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила:

1.  Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.

2.  Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только\_ не двумя руками сразу.

3.  Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.

4.  Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

***Чувашские народные игры***

*«Хищник в море»*

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек *(столбик)*. На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

Ход игры: за другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это *«море»*, а веревка — это *«хищник»*. Остальные дети — *«рыбки»*, которые стремятся убежать от *«хищника»* — веревки, перепрыгнув ее.

*«Водящий»* может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а *«рыбки»*, задевшие *«хищника»* (веревку, выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 *«рыбки»*. Затем можно выбирать нового водящего и продолжать игру.

Важное правило:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.

2. *«Рыбки»*, выскочившие за пределы *«моря»*, считаются проигравшими.

*«Журавушк»а (Тарналла)*

  Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает.

К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

*«Лошадки» (Лашасем)*

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают:

- Кто хочет быть моей лошадкой?

Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой.

Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

-Лошадь продается?

-Продается!

-Сколько стоит?

-Триста рублей.

- И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, добежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

Правила игры. В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

***Башкирская народная игра***

*«Дудочка» (Курай)*

Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услыхали наш курай,

Собрались мы все сюда.

Наигравшись с кураистом.

Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай ! На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского Щ танца под слова: «Ты, курай задорный, веселей играй , Тех, кто лучше пляшет, выбирай»

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбегаться только после окончание слов.

*«Уголки» Муйуш алыш*

По четырем углам площадки стоят четыре ступа, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по - очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

-   Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

- «Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой!

*«Воробей лети!»*

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

Дети стоят в две шеренги по фаю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает:

«Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает:

«Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает:

«Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает:

«Есть сахар и мед».

Первая команда просит:

«Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает:

«Зачем вам?»

Первая команда зовет

«Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает:

«Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды.

Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

*«Голуби» (Кугарсэн)*

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби. Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом».

Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

*«Иголка и нитка» (Эна менян еп)*

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий ифок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново

*«Жмурки»  (в кругах)*

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Все дети могут опять перебегать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

*«Юрта»* *(Тирмэ)*

Ход игры: в игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,

Соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,

И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта.

Главное правило: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

*«Липкие пеньки»* *(Йэбешкэк букэндэр)*

Ход игры: три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают *«липкие пеньки»*. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к *«пенькам»*. *«Пенечки»* должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся *«пеньками»*.

Главное правило: Пеньки не должны вставать с мест.

***Бурятская народная игра***

*«Иголка, нитка и узелок»* *(Зун, утахн, зангилаа)*

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг, то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Главное правило: Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

*«Рукавицу  гнать»*

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Правила:

1.  Поет только тот, у кого рукавица.

2.  Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.

3.  Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

***Калмыцкая народная игра***

*«Прятки»* *(Булдат наадлген)*

Ход игры: на лесной опушке *(в лесу, в парке)* играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Главное правило: подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков *(например, досчитав до 10)*.

*«Целься вернее».*

Дети становятся в круг. Каждый ребенок держит в руке альчик. В центре круга стоит ящик (в мл. группе расстояние до ящика не более 1,5-2м.). по сигналу воспитателя дети бросают альчики в ящик, затем достают их и возвращаются на свои места. Если ребенок не попал в цель, он поднимает альчик с пола и тоже встает в круг.

Одновременно можно привлечь к игре 8-10 человек.

*«Извилистой дорогой»*

1.  Для игры необходимы 15 альчиков, которые расставляют по прямой линии по 3 альчика один за другим в 80 см. друг от друга. Таким образом, получается как бы 5 башенок из альчиков. В двух шагах от первой башенки становится игрок, которому завязывают глаза. Он должен пройти в другой конец линии, поочередно огибая каждое препятствие. Поваливший хотя бы одну башенку, считается не выполнившим задание.

2.  Можно сделать меньшее количество башенок (3-4).

3.  Для младших групп можно провести игру, не завязывая глаза.

*«Пальцами ног»*

В этой игре участвуют двое детей, оба босиком. Они сидят недалеко друг от друга на стульях так, чтобы стулья касались пола. Около каждого играющего на полу около ног стоят неглубокие тарелки. Около каждой тарелки лежат горкой  по 5 альчиков.

Участники игры пальцами правой ноги должны перенести альчики, лежащие около правой ноги, в тарелку у левой ноги и наоборот.

При этом нельзя приподнимать, наклонять и двигать с места корпус тела, разрешается двигать только ноги.

*«Не ошибись»*

На столе лежат мелкие предметы (грибочки, игрушки и среди них альчики). Игроку, стоящему перед столом, завязываются глаза. Цель игры – собрать альчики в мешок, не путая их с другими предметами. Поощряются те, кто ни разу не ошибся.

*«Заяц»*

Дети стоят полукругом. Воспитатель считает:

Зайчик, зайчик, это ты

Ускакал из Элисты?

Ускакал из Элисты,

Доскакал до Башанты?

Доскакал до Башанты,

Съел капусту и в кусты?

Ты или не ты?

Ребята располагаются вкруг выбранного по считалке водящего, водящий напевает, приплясывает, показывает жестами, как заяц прыгает, садится на задние лапки, умывается и т.д. Ребята подражают ему. Кто подражает лучше всех, того водящий выбирает на свое место.

***Мордовская народная игра***

*«Круговой»* *(Мячень кунсема. Топса налхсема)*

Ход игры: играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Главное правило: мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

*«В ключи»*

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

- Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

- Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

- Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

*«В Курочек»*

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

***Татарская народная игра***

*«Маляр и краски»*

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

1.   Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.

2.   Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

*«Продаем горшки»* *(Чулмак уены)*

Ход игры: играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу *(круг обегают три раза)*. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим. Главное правило: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

*«Серый волк»* *(Сары буре)*

Ход игры: одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки *(в кустах или в густой траве)*. Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает *(дети хором отвечают)*:

- Вы, друзья, куда спешите?

- В лес дремучий мы идем.

- Что вы делать там хотите?

- Там малины наберем.

- Вам зачем малина, дети?

- Мы варенье приготовим.

- Если волк в лесу вас встретит?

- Серый волк нас не догонит!

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собрать,

А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Главное правило: изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

*«Скок-перескок»* *(Кучтем-куч)*

Ход игры: на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: *«Перескок!»* После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Главное правило: нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

*«Займи место (Буш урьш)*

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу- Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

***Удмуртская народная игра***

*«Удмуртские  горелки»*

Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

Правила:

1.  Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.

2.  Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.

3.  Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.

4.  Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

*«Поляна — жердь»*

Эту народную игру лучше всего проводить на полянке с мягкой почвой. Если земля сильно утоптана, то следует попросить детей до начала игры специально вскопать или разрыхлить место, куда будет втыкаться жердь (толстая палка длиной 2 м).

Вокруг жерди очерчивается граница круга радиусом 10—15 м (в зависимости от возраста детей это расстояние может быть и уменьшено). Водящий становится возле жерди, остальные игроки становятся за границей круга.

По условному сигналу водящего игроки по очереди вбегают в круг и, не останавливаясь, на бегу ударяют по жерди рукой или ногой (это должно быть уточнено до начала игры). Если жердь при ударе падает, то водящий должен броситься вдогонку за этим игроком, пытаясь «осалить» его до того, как игрок пересечет границы круга. Если водящий догнал игрока, то неудачливый игрок становится водящим. Если нет, то он возвращается на центр круга, заново втыкает жердь так, чтобы она стояла строго вертикально к поверхности площадки, и игра продолжается.

Правила:

1.  В круг может забегать только один игрок, остальные дети ждут своей очереди.

2.  Водящий не должен мешать игроку ударять по жерди.

3.  Если жердь не упала, а только наклонилась, то водящий не будет догонять игрока.

4.  Если в ходе игры кто-нибудь из детей специально не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.

*«Водяной»* *(By мурт)*

Ход игры: очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: *«Водяного нет, а людей-то много»*. Водяной бегает по кругу *(озеру)* и ловит играющих, которые подходят близко к берегу *(линии круга)*. Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Главное правило: водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

*«Серый зайка»* *(Пурысь кечпи)*

Ход игры: на площадке чертится квадрат *(6X6 м)* это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. Собаки *(десять игроков)* располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: *«Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?»*

На последние слова зайка делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Главное правило: заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

*«Догонялки»* *(Тябыкен шудон)*

Ход игры: играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Пять бород, шесть бород,

Седьмой - дед с бородой,

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово тябык. Пойманный выходит из игры.

Главное правило: когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

*Игра с платочком (Кышетэн шудон)*

Ход игры: играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Главное правило: играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

***Карельская народная игра***

*«Пятнашки на санках»*

Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого, сидящего на санках. По желанию играющих или по считалке выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару играющих и запятнать одного из них. Салит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей. Игра продолжается.

Правила игры. Играть надо в пределах очерченной площадки. Пара, заехавшая за границы площадки, становится водящей, игра продолжается. Нельзя салить игроков той пары, которая только что была ведущей.

*«Заяц и волк» (Яной да хука).*

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый заяц делает себе домик, защиту от «волка»- чертит вокруг себя круг. Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк- охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «заяц» старается удрать от него, если волк его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей- нибудь домик. Вдвоем там оставаться нельзя. Хозяин обязан «выскочить» на улицу. «Волк» продолжает уже погоню за ним. И так, пока кто- нибудь не попадет волку в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями и игра продолжается.

*«Ворона в полете» (Варой пелдолла)*

Выбирают водящего. Это - «хозяин», а все остальные - «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Поле топчем, зерна клюём». Так повторяют несколько раз.

Наконец, «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы, улетают за территорию квадрата. Там их трогать нельзя. Но вот какая то из ворон зазевалась и и «хозяин» успевает её поймать.

Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит засеянное поле и не переловит «ворон».