

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка - детский сад «Танюша»

КАРТОТЕКА
игр народов России



Воспитатель: Алтавова Д.С.

гп. Федоровский

ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ

В народных подвижных играх заключено духовное богатство нашей многонациональной страны.

В них отражено прошлое спортивно-игровой культуры, даны средства достижения физического совершенства детей.

В памяти народа сохранились игры, накопленные многими поколениями. Они определяют систему народного разностороннего воспитания детей.

В народных подвижных играх виден образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои. В содержании игр и правилах заключены представления о чести, смелости, мужестве, вызывающие желания стать сильным, ловким, выносливым. Быстрота и красота движений наряду со смекалкой, выдержкой, волевым устремлением к победе, формируют качества будущего школьника.

Русская народная игра «Золотые ворота»

В центре зала становится, взявшись за руки пара игроков – это водящие. Напротив, них лицом к водящим в колонну по двое встают все остальные игроки. Водящие поднимают руки вверх, образуя «ворота», и произносят:

*Золотые ворота
Проходите, господа:
Первый раз – прощается,
Второй – запрещается,
А на третий раз –
Не пропустим вас!*

В это время остальные пары игроков проходят под воротами и становятся сразу за водящими в колонну по двое, взявшись за руки. По окончании текста водящие опускают руки вниз, стараясь дотронуться до проходящей мимо них пары игроков. Если водящие успели осалить пару игроков, то осаленная пара становится новыми водящими; если водящие не успели – то они остаются водящими при повторении игры.

Русская народная игра «Веселые ребята»

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

*Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три – лови!*

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

Русская народная игра «Краски»

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все

краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Русская народная игра «Бабушка Маланья»

Дети встают в круг, взявшись за руки. Бабушка Маланья – в середине. Дети начинают двигаться по кругу, напевая песню, сопровождая ее выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь дочерей, семь сыновей,
Все без бровей!
С такими глазами,
С такими ушами,
С такими носами,
С такими усами,
С такой головой,
С такой бородой...
Ничего не ели, целый день сидели,
На нее глядели, делали вот так!

После этих слов дети повторяют за бабушкой любое смешное движение. Бабушка Маланья выбирает лучшую фигуру. Тот ребенок, чью фигуру выбрали, становится Бабушкой Маланьей, игра продолжается.

Русская народная игра «Бояре»

Играющие делятся на две группы: мальчики и девочки. Мальчики становятся в шеренгу на одной стороне площадки, взявшись за руки, девочки – на другой. Мальчики начинают петь песню, девочки продолжают:

Мальчики: *Бояре, а мы к вам пришли,*

Молодые, а мы к вам пришли.

Девочки: *Бояре, вы зачем к нам пришли,*

Молодые, вы зачем к нам пришли?

Мальчики: *Бояре, нам невеста нужна,*

Молодые, нам невеста нужна.

*Девочки: Бояре, выбирайте невесту,
Молодые, выбирайте невесту.*

Мальчики собираются в кружок и тихо совещаются, кого из невест (девочек) им выбрать. Затем встают опять шеренгой и поют:

*Бояре, нам Света (Аня, Даша...) нужна,
Молодые, нам Света нужна.*

После этих слов мальчики крепко держатся за руки, а Света разбегается и старается, пробежав между кем-то из мальчиков, разбить цепочку. Если ей удастся это сделать, она забирает с собой одного из этих мальчиков. Если нет, то встает в шеренгу мальчиков. Игра продолжается, только начинают петь песню девочки. В 3 куплете они поют: «Бояре, нам жених нужен...», а мальчики в 4 куплете отвечают: «Бояре, выбирайте жениха...»

Русская народная игра «Ручеек»

Дети стоят парами друг за другом, взявшись за руки. С началом игры дети поднимают руки вверх. Последняя пара проходит под «воротами», встает первой, поднимает руки вверх. Только после этого следующая пара проходит под «воротами» и встает первой и т.д. – бежит ручеек.

Русская народная игра «Козлик»

Один из детей выбирается козликом. Он садится на землю. Все остальные встают парами друг за другом в ряд, берутся за руки, поднимают их вверх, образуя ворота, и поют:

*Заскочил козлик в огород, в огород,
Потоптал козлик лук-чеснок, лук-чеснок.
Схватим козлика за рога, за рога,
Поведем козлика во торга, во торга.
Продадим за три рубля, за три рубля,
Купим пряников три узла, три узла!*

Во время исполнения песни каждая пара, становясь последней, проходит под поднятыми руками и становится первой. Потом поют:

*Козлик на плетень скочил, скочил,
Козлик рожки сломил, сломил!*

С этими словами козлик бежит и поднятой рукой разъединяет руки стоящих парами игроков. Образовавшиеся группы встают в два круга – огороды. Козлик старается прорваться в один из огородов, но его не пускают. Если козлик заскочит в огород, продолжает оставаться ведущим.

Русская народная игра «Дедушка Рожок»

Дети встают в шеренгу на одной стороне площадки, за черту. На другой стороне площадки также проведена черта. Посередине – дом дедушки-Рожка. Свободное пространство между этими линиями называется полем. Дедушка-Рожок из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» «Никто!» - отвечают игроки и перебегают через поле в другой дом, дразня: «Дедушка-Рожок, на плече дыру прожег!» А тот ловит перебегающих и отводит в свой дом.

Русская народная игра «Дед Мороз»

По считалочке выбирается Дед Мороз и встает в центр круга. Все остальные берутся за руки, идут по кругу и приговаривают:

*Дед Мороз, Дед Мороз
Через дуб перерос,
Через дуб перерос,
Прикатил подарков воз:
Морозы трескучие,
Снеги сыпучие,
Ветры завьюжные,
Метели дружные.
Холод – стужу напустил,
На реке мост намостил.*

После этих слов дети разбегаются, а Дед Мороз их ловит. До кого дотронется, тот считается «замороженным» - идет в круг и там стоит неподвижно.

Русская народная игра «Рыбаки и рыбы»

По считалке выбираются двое ребят – «рыбаки», остальные – «рыбы». Они ведут хоровод и поют:

*В воде рыбки живут,
Клюва нет, а клюют.
Есть крылья – не летают,
Ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят,
А детей выводят.*

Затем «рыбки» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбаками» «рыбы» составляют с «рыбаками» невод. Они присоединяются к «рыбакам» и ловят оставшихся «рыб».

Дагестанская народная игра «Пастух и овцы»

Дети изображают овец. Из числа играющих детей выбираются двое на роли «пастуха» и «волка». На площадке очерчивается место – «логово волка». На противоположной – место для овец.

Пастух пасет овец в середине площадки. По сигналу «пастуха» «волк», «овцы», бегут к нему за черту, а «волк» ловит заблудившихся «овец», которые не успели подбежать к «пастуху».

Пойманные дети вновь включаются при ее повторении.

Карачаевская игра. «Игра в Альчики»

На линии против обеих команд, расстояние 8-10м., ставится по количеству играющих кубики, каждый игрок выполняет по одному броску мячом, стараясь выбить кубик. Побеждает команда, выбившая наибольшее количество кубиков.

Кумыкская народная игра (мяч ногой). «ДЖАВГАН ТОП»

Для игры чертится круг диаметром 3-4 метра, в кругу большой мяч, который охраняется 1-2 защитниками. Задача нападающих выбить этот мяч ногой, но при этом не оказаться осаженным защитой. Если это произойдет, этот игрок становится защитником.

Дагестанская народная игра «ПОД БУРКОЙ»

Чертится круг диаметром 3-4м. В центре круга сидит “Тамада”, покрытый буркой, вокруг круга стоит охрана, с противоположной стороны идут два игрока, охрана окликает: “Кто идет?” – “Гости” – отвечают они, “Так если гости, проходите” – отвечает “тамада”. Затем они, продвигаясь вперед, говорят: “Мы не гости, мы волк и медведь”. Сидящий под буркой “тамада”, пытается отгадать по голосу: “Так вы не гости; вы обманщики! Медведь – это Ахмед, а волк - Магомед”.

После этого они стараются убежать, а охрана скажет, если им это удастся, они забирают гостей. Если “тамада” ошибся, то они забирают двоих из охраны. Побеждает та команда, у которой останется больше игроков.

Кумыкская народная игра («Акь терек, гоьк терек»)

Каждая команда выстраивается за свою линию в шеренги лицом друг к другу. Расстояние между ними 10м. и они соответственно называются “Белый тополь”, “Зеленый тополь”. Дети произносят слова: “Кто вам нужен?” Воспитатель отвечает: белый тополь или зеленый. Это является сигналом, и первый ребенок из названной команды бежит и старается прорвать цепь другой команды. Если это удастся, то уводит одного ребенка, если нет, то остается в этой команде. Где окажется больше играющих, та команда побеждает.

Лакская народная игра. «Две палочки»

Круглому деревянному бруску придают с двух сторон заостренную форму и кладут его на землю. По одному его концу бьют палкой и, когда он приподнимается над землей, бьют еще раз и отбрасывают в сторону. Выигравшей считается та группа, которая дальше отбросит брусок. Эта игра подобна русской “чижик”.

Рутульская народная игра. «Попади в камень» («Гаш кихар»)

Чертят линию в один ряд. Небольшие камни ставятся в ряд. Отступая на ширину камня друг от друга. На расстоянии 5-8м. проводится другая линия параллельная другой. Перед игрой договариваются о численности камней. Кто по жребию вышел первым – начинает игру. Он кидает свои камни по стоящим напротив камням, старается выбить их с черты. Выигрывает тот, кто выбьет больше камней с линии.

Аварская народная игра «Выбей альчика из круга»

На ровной утрамбованной площадке чертится круг диаметром 1-1,5метра. Отступив от круга на 2м., проводится кон /черта/, откуда дети будут начинать игру. В игре принимают участие два игрока. Каждый играющий ставит по два альчика: дети договариваются кто будет делать первую попытку. Если первый игрок не попадает в альчики, попытку делает следующий игрок. Если у него неудачная и он попадет на его альчик, которым он бил остался в кругу, то он становится на черту круга, откуда ему удобнее попасть в стоящие в кругу альчики. Если он потерпел неудачу, игру продолжает второй игрок. Игра длится до тех пор, пока в кругу не останется ни одного альчика.

Чеченская народная игра ДЕЛАЙ, КАК Я (АС САННА, ДЕ)

Дети становятся в круг, выбирают водящего и все вместе произносят слова: «А ну-ка все дружно, все вместе затеем большой хоровод». Звучит плясовая музыка. Асса, асса! На носочки встанем! Асса, асса! Лезгинку спляшем! Водящий выходит в круг и говорит: Давайте-ка хлопать в ладоши, как я. Пусть все улыбнутся, как я. (Дети хлопают в ладоши, стараясь подражать ритму танца). Давайте, джигиты, подпрыгнем все ловко, Асса, асса, асса! (Мальчики выполняют движения, девочки хлопают в ладоши). А теперь, девчата, покажите, На что способны вы. Асса, асса! (Мальчики хлопают в ладоши, а девочки выходят на середину, образуют маленький круг и танцуют). Водящий: А теперь все вместе, дружно Станцевать лезгинку нужно! Игра заканчивается общим танцем «Лезгинка». Игра способствует выработке правильной осанки, развитию координационных способностей и чувства ритма.

Ингушская народная игра Чиж (Кул)

Цель игры: развитие меткости, ловкости, внимательности.

На ровной игровой площадке чертится квадрат (50*50 см). В середине квадрата роют ямку глубиной 3 см, диаметром 10 см. На ямку накладывается брусок длиной 12 см, шириной 2,5 см. Дастся бита длиной 40 см. На противоположной стороне квадрата на расстоянии десяти шагов чертится линия.

Играют четыре человека, по два в каждой группе. У одной из сторон квадрата стоят двое играющих, двое других располагаются с противоположной стороны на линии в десяти шагах от квадрата. По договоренности те дети, которые стоят у квадрата, начинают игру, то есть дважды выбивают палочку из ямки. Дети на противоположной стороне ловят палочку. Если они сумеют поймать ее одной рукой, то набирают пять очков; если поймали двумя руками, то одно очко.

Затем дети бросают палочку обратно в квадрат. Если попадают в квадрат, засчитывается одно очко, если не попадают, очко не засчитывается. Затем группы меняются местами и игра продолжается. Через некоторое время подсчитываются очки.

Ингушская народная игра Утушка (Бобешк)

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют – получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утят. Утушка зовет своих утят скороговоркой: Быстреей, быстреей, утятки, быстреей, быстреей, дикие перышки. Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

Кабардинская народная игра «Журавли – журавли»

Цель: развивать умение ходить и бегать в определенном направлении змейкой и образовывать круг, действовать по сигналу, развивать координацию движений. Ход игры: в игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поёт 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, сделайте верёвочкой». Дети быстро,

не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли – журавли, извивайтесь, как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поёт: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д.

Адыгейские народные игры «Перетягивание веревки»

Цель игры: развитие выносливости, ловкости, укрепление мышц туловища, рук, ног.

На игровой площадке чертится круг диаметром 3—4 м. Играющие заходят в круг и надевают веревку так, чтобы она прошла под руками (веревка завязывается так, чтобы с обеих сторон были кольца диаметром 1,5 — 2 м). Подав корпусом немного вперед, игроки натягивают веревку. По команде каждый играющий стремится выйти из круга.

Правила игры: выигрывает тот, кто первым выйдет из круга двумя ногами; нельзя дотрагиваться до пола руками.

Казахская игра «Ауэ-таяк»

Ауэ-таяк - это казахская игра для детей на меткость. В игре может участвовать как двое детей, так и небольшая группа, тогда игра превратится в настоящее соревнование меткости и ловкости. По условиям игры выходят двое, каждый берет по гладкой палке длиной около 80 сантиметров и шириной 2-3 сантиметра. Первый кидает палку вперед и вверх, а второй отойдя от первого на расстояние 3-4 метров пытается кинув свою палку сбить летящую палку соперника. Так участники по очереди пытаются сбивать палки друг друга, и в итоге побеждает тот, кто сбил больше палок.

Казахская игра - Цыплята (Балапандар)

Цыплята (Балапандар) - это веселая казахская игра для детей, хорошо подходящая для группы детей от 15 человек и больше. по условиям игры участники разбиваются на три группы и с помощью считалки определяют три коршуна и три квочки, остальные участники будут цыплятами. Три группы цыпят, возглавляемых квочками движутся держась друг за друга и за квочек, которые возглавляют каждую из цепочек. при этом цыплята поют песню:

"Дружно держимся за друга, здесь, в колонне: друг — подруга!

Мы все смелые ребята.

Развеселые цыплята!

Нам не страшен хищный коршун.

С нами наша мать!

Мы идем с ней погулять, чудеса повидать!"

Квочки движутся по замысловатой траектории, а коршуны ждут, как только кто-нибудь из участников цепи случайно отцепится, в этот момент, если коршун успеет задеть его ладонью, значит цыпленок пойман. Разорвавшаяся цепочка стремится успеть соединиться, иначе пока она разъединена, всех кого успеет задеть коршун будут пойманы. При этом квочка может защищать цыпят. Если в момент нападения коршуна, квочка успеет задеть его ладонью, коршун считается выбывшим из игры.

Татарская народная игра «Тимербай»

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он становится в центре круга. Дети идут по кругу и поют:

*Пять детей у Тимербая
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашаились, наигрались.
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!*

Водящий выполняет фигуру, все дети повторяют. Водящий затем выбирает кого-нибудь вместо себя. Игра продолжается с новым Тимербаем.

Татарская народная игра «Продаем горшки»

Играющие делятся на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на пол, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка. Водящий стоит за кругом. Он подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *Продаешь горшок?*
- *Продаю.*
- *По чем?*
- *По три (число можно назвать любое до 10).*

После этого водящий (покупатель) хлопает в ладоши хозяину горшка столько раз, сколько стоит горшок, и они бегут по кругу в разные стороны. Кто добежит быстрее до свободного места в кругу, тот занимает это место, становится хозяином горшка, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Татарская народная игра «Серый волк»

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, он прячется за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся на другом конце. По сигналу все изображают, что идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий, спрашивает их, а 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 переключки 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 поймать. «Пленников» уводит в логово, где прятался сам.

Башкирская народная игра «Ловкий Джигит»

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа. Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют:

«Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удасть показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

По окончании пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

Башкирская народная игра «Перенеси яйцо в ложке»

Цель: Развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, добежать до стойки, оббежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому. Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

Туркменская народная игра «Хромой журавль» (Агсак дурна)

Все играющие делятся на две команды. На площадке на расстоянии 3—5 м проводятся две параллельные линии длиной до 5—6 м. Каждая команда становится за своей чертой. Все игроки поднимают одну ногу назад, согнув ее в колене и обхватив рукой (правую ногу нужно захватить правой рукой, левую левой).

По сигналу обе группы скачут навстречу друг другу, стараясь свободной рукой и туловищем толкнуть противника, чтобы он встал на обе ноги. Игрок, коснувшийся пола второй ногой, выбывает из игры.

Игроки начинают двигаться навстречу друг другу по сигналу. В случае усталости разрешается быстро сменить ногу, но нельзя стоять на двух ногах. Проигравшей считается команда, у которой окажется большее количество сбитых игроков.

Туркменская народная игра «Хромая курица» (Агсак товук)

На расстоянии 8—10 м проводятся две параллельные линии. Это старт и финиш. Все игроки распределяются на тройки. Два крайних игрока каждой тройки берутся за руки, а средний игрок закидывает одну ногу за руки своих товарищей. По сигналу все тройки со старта бегут к финишу, при этом среднему игроку приходится скакать на одной ноге, опираясь на плечи товарищей. Тройка, прибежавшая к финишу раньше других, выигрывает. Если средний игрок во время бега коснется левой ногой пола, то его тройка проигрывает. Среднему игроку запрещается виснуть на плечах товарищей.

Туркменская народная игра «Вызов» (Уруп кашды)

Играющие с помощью считалки делятся на две равные команды. Каждая команда выбирает себе капитана. На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15—20 м одна от другой проводят линии городов, между которыми чертят среднюю линию. Обе команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды, которой по жребию выпало начинать игру, посылает одного из своих игроков в противоположный город. Этот игрок должен

добежать до команды противника, дотронуться рукой до одного из игроков и успеть убежать в свой город.

Тот, до кого дотронулся бегун, должен постараться догнать его до средней линии. Если он успеет это сделать, то игрок, дотронувшийся до него, выбывает из игры. При подведении итогов проигравшей считается команда, в которой осталось меньшее количество игроков.

Туркменская народная игра «Брось серп!» (Орак атды)

В игре участвуют три игрока. Каждый из них имеет серп, сделанный из картона, и пучок скошенной травы. Проводится линия, на которую укладываются все три пучка травы. Играющие отходят от линии на шесть — восемь шагов и бросают серпы через пучки травы. Выигрывает тот, кто бросит серп дальше. В награду он получает всю траву. Игра повторяется.

При повторении игры дети бросают серпы с большего расстояния. Когда играют дети младшего возраста, серпы и пучки травы могут заменяться мячами и палками.

Таджикская народная игра «Игра в лошадки» (Аспакбози)

Игра является подражанием взрослым в скачке на лошадях. Для игры нужны палки (лошадки).

Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15—20 м от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой держатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося чу, бегут к линии финиша.

Правила игры. Без команды нельзя начинать игру. Во время бега надо стараться не мешать друг другу. На стартовую линию дети возвращаются после объявления результатов скачки. Для старших дошкольников расстояние может быть увеличено до 30 м.

Узбекская народная игра «Кто быстрее?»

В середине площадки чертится круг. Выбирают двух-трех игроков водящими. Они становятся в середине круга, а остальные игроки — за линией круга. По счету «Раз, два, три!» игроки входят внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удастся поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Отмечаются игроки, которые не были пойманы ни разу. Правила игры. Водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.

Узбекская народная игра «От нас кто вам нужен?»

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать цепь, образованную игроками. Если ему удастся разорвать цепь, то он возвращается к своей шеренге, уводя с собой кого-то из игроков той команды, где разорвана цепь. Если бежавшему не удастся разорвать цепь, то он переходит в другую шеренгу, увеличив тем самым количество участников этой команды.

Правила игры. Называется имя только одного игрока. Цепь можно разорвать в любом узле только с одной попытки.

Украинская народная игра «Лисица и заяц»

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

Украинская народная игра «Перепелочка»

Играющие становятся в круг, слегка расставив ноги, руки опущены вдоль туловища. Один игрок в середине круга — перепелочка. На слова народной песни:

— *Ой, у перепелочки да головка болит*

— все участники вместе поднимают руки вверх, касаясь пальцами с двух сторон головы, а на повтор слов: «Да головка болит» — опускают руки вдоль туловища. На припев:

— *Тут была, тут была перепеленка,*

Тут была, тут была сизокрылая —

Дети берутся за руки и идут по кругу влево, а перепел очка — вправо. На последнее слово все останавливаются. На слова:

— *Ой, у перепелочки да коленки болят* —

Все наклоняются вперед и дотрагиваются до колен, а на повтор слов: «Да коленки болят» — выпрямляются. Слова и действия припева повторяются. Ведущий продолжает:

— *Ой, у перепелочки крылья не болят* —

Все играющие поднимают руки в стороны и на повтор слов: «Крылья не болят» — опускают вниз.

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

Белорусская народная игра «Мехасик»

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

Ты, Михасик, не зевай, не зевай!

Лопаточки обувай, обувай! -

звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обусть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

Белорусская народная «Прела-горела» (Прэла-гарэла)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела,
Так где-то и села,
Кто первый найдет,
Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Игры народов Ханты и Манси «Борьба оленей»

Игра проводится обычно в то время, когда у оленя отпадают рога. Участвуют мальчики и девочки 6 – 10 лет. Оленьи рога привязывают веревками к голове. Игра способствует развитию ловкости, силы, воспитывает волю, настойчивость.

Двое участников становятся друг против друга, упираясь руками. Задача игроков заключается в то, чтобы сбросить друг у друга с головы рога, при этом удерживать их руками запрещается. Проигравший выходит из игры, на его место выходит «бороться» следующий игрок. Победителем считается тот игрок, который сумел рогами сбросить с головы рога большего числа соперников, чем другие.

«Важенка и оленята»

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и два олененка. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки).

На слова ведущего:
Бродит важенка,
С нею – оленята,
Объясняет каждому
Все, что непонятно...
Топают по лужам
Оленята малые,
Терпеливо слушают
Наставленья мамыны.

Играющие - оленята свободно бегают по «тундре», наклоняются, «едят» траву, «пьют» воду. На слова «Волк идет!» оленята и важеньки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

«Волк и оленята»

Из числа участников выбирается волк, остальные олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени «пасутся» на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

Правила игры: Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком. «Воробей». Малоподвижная игра. Дети стоят за спиной ведущего ребенка. Они произносят слова:

Прилетел к нам воробей

И запел, как соловей.
Эй ты, птичка, не зевай.
Кто мяукнет – угадай.
Ведущий называет имя ребенка, который мяукал.

«Деревянные рога»

Игра проводится в летнее время на лесных полянах. Участвуют в ней мальчики и девочки 6 – 10 лет. Количество участников не ограничивается. Для игры подбираются срубленные ветки сосны, напоминающие рога оленя. Их расставляют в ряд на расстоянии 50 – 70 см друг от друга. Игра способствует развитию силы рук, ловкости, глазомера.

Игроки с арканом, у каждого свой или один на всех, располагаются в линию напротив ряда «рогов» оленя на расстоянии примерно 7 – 10м, поочередно бросают аркан, стараясь попасть петлей на каждую ветку «рогов» и, в случае удачного броска, подтянуть их к себе. Игрок производит столько бросков, сколько есть «рогов». Побеждает тот, кто заарканил большее количество.

«Заячьи прыжки»

Игра проводится в любое время года: летом – на песке, зимой – на мягком снегу. Играют дети и подростки. Дистанция для прыжков произвольная и определяется перед прыжками по договоренности между участвующими. Игра способствует развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

Перед игрой определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая линия, а в конце – линия финиша, или любой предмет, до которого надо допрыгнуть. Все участники становятся у стартовой линии, принимают исходное положение – стоя, ноги врозь. По команде все участники начинают выполнять «заячьи прыжки», стараясь как можно быстрее без ошибок преодолеть всю дистанцию. Кто сделает это первым, тот становится победителем. Сами же «заячьи прыжки» выполняются так: от линии старта игрок отталкивается двумя ногами и приземляется на одну (любую) ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется опять на две ноги и так далее. Если участник нарушает чередование положения ног во время исполнения «заячьих прыжков» – он выбывает из игры.

Якутская национальная игра «Пятнашки» (Атак тэпсиитэ)

Двое играющих кладут руки друг другу на плечи и, подпрыгивая, попеременно ударяют правой ногой о правую, а левой о левую ногу напарника. Игра ведется ритмично в виде танца.

Якутская национальная игра «Каюр и собаки»

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добегит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

Якутская национальная игра «Летящий диск» (Тэлэрик)

Из двойного картона или бересты вырезают диск диаметром 20 — 25 см, разрисованный с двух сторон якутским орнаментом. Диск бросают вверх, а играющий старается попасть в него мячом.

Вариант. Игру можно организовать под руководством взрослого со старшими детьми, которые стреляют в подброшенный диск из лука.

Правила игры. Время броска мяча и стрельбы из лука определяет сам играющий.

Якутская национальная игра «Ловля оленей»

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

Якутская национальная игра «Куропатки и охотники»

Все играющие - куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.

Якутская национальная игра «Белый шаман»

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.