***русская народная игра***

**У медведя во бору**

**Развивающая задача:**развивать у детей выдержку, навык коллективного движения в определенном темпе.

**Организация игры**: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл,

На печи застыл!»

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но медведь неожиданно бежит за игроками, и старается кого-нибудь поймать. Пойманный игрок становится медведем.

**Методические приемы**: использование музыкального сопровождения, которое соответствует характеру походки медведя.

**Дополнительные рекомендации**: медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Материал**: маска медведя.

***русская народная игра***

**Стадо**

**Развивающая задача:**развивать умение детей произносить стихи хором в одном темпе.

**Организация игры:** Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**Методические приемы:**

**загадка:**«По горам, по долам ходит шуба да кафтан».

**Дополнительные рекомендации:** во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

**Материал:** маска волка, рожок для пастушка.

***русская народная игра***

**пчелки и ласточка**

**Развивающая задача:**развивать умение действовать по сигналу.

**Организация игры:** Играющие – пчелы – летают по поляне и напевают:

« Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!»

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка встанет, пчелку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

**Методические приемы:**

**загадка:** «Гудит мохнатенький, летит за сладеньким» (пчела)

**Дополнительные рекомендации:** пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

**Материал:** маска ласточки.

***русская народная игра***

**Гуси-лебеди**

**Развивающая задача:**развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через нек5оторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!

- Га – га – га!

- Есть хотите?

- Да – да – да!

- Гуси-лебеди! Домой»

- Серый волк под горой!

- Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные игроки выходят из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Методические приемы:** слушание и пение русской народной песни «Два веселых гуся», беседа о повадках гусей.

**Дополнительные рекомендации:** гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, беги же домой!»

**Материал:** маска волка, грамзапись русской народной песни «Два веселых гуся».

***русская народная игра***

**Птицелов**

**Развивающая задача:**формировать у детей умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами; учить детей подражать крику птиц.

**Организация игры.** Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке,

Птички весело поют,

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас возьмет,

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Методические приемы:** слушание пения птиц в грамзаписи.

**Дополнительные рекомендации:** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Материал:** грамзапись с пением птиц, платок.

***русская народная игра***

**Заря-зарница**

**Развивающая задача:**развивать выдержку, выносливость.Упражнять в умении слаженно проговаривать слова.

**Организация игры.** Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые –

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плече одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

**Методические приемы:** беседа с детьми о русских традициях, обрядах, праздниках. рассматривание женского национального костюма, загадка: красная девица в зеркало глядится (заря)

**Дополнительные рекомендации:** бегающие не должны пересекать круг. Играющие дети не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Материал:**кукла в русском национальном костюме, лента.

***русская народная игра***

**Жмурки**

**Развивающая задача:**формировать дружеские взаимоотношения у детей (предупреждать об опасности).Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами.

**Организация игры.** Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

**Методические приемы:** выбор водящего – жмурки с помощью считалки. Выработка с детьми правила: если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

**Дополнительные рекомендации:** играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Материал:**платочек.

***русская народная игра***

**Филин и пташки**

**Развивающая задача:**формировать у детей умение ориентироваться в пространстве; учить детей подражать крику птиц.

**Организация игры.** Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, они изображают голубя, ворону, галку, воробья, синицу, гуся, утку.

Игроки выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, договариваются, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Методические приемы:** выбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

**Дополнительные рекомендации:** дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Материал:** маска филина.

***русская народная игра***

**Мяч по кругу**

**Развивающая задача:**развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в бросании мяча с поворотом.

**Организация игры:** Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15-25 см. по сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

**Методические приемы:**

**загадка:** «Ростом мал, да удал,

От меня ускакал. Хоть надут он всегда –

С ним не скучно никогда» (мяч)

**Дополнительные рекомендации:** передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

**Материал:** мяч.

***русская народная игра***

**Салки**

**Развивающая задача:**развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

**Организация игры:** Выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Тот, кого осалили, становится водящим.

**Дополнительные рекомендации:**у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

***Русскаянароднаяигра***

**Палочка - выручалочка**

**Развивающая задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры.** Дети выбирают водящего считалкой:

«Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!»

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Дополнительные рекомендации:** нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

**Материал:**палочка из дерева.

***Русскаянароднаяигра***

**Почта**

**Развивающая задача:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Методические приемы:** водящего выбирается при помощи считалочки. Предварительно можно совершить экскурсию на почту, провести беседу о профессии почтальона. Вместо фантов можно использовать старые открытки, марки или конверты.

**Дополнительные рекомендации:** задания могут придумывать и сами участники игры.

***Русская народная игра***

**Коршун**

**Развивающая задача:**формировать умение слаженно проговаривать слова. Воспитывать дружеские чувства.

**Организация игры.** Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

*«Вокруг коршуна хожу, по три денежки ношу, по копеечке, по совелочке.»*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

*«- Коршун, коршун, что ты делаешь?*

*-Ямку рою.*

*-На что тебе ямка?*

*-Копеечку ищу.*

*-На что тебе копеечка?*

*-Иголочку куплю.*

*-Зачем тебе иголочка?
-Мешочек сшить.*

*-Зачем мешочек?*

*-Камешки класть.*

*-Зачем тебе камешки?*

*-В твоих деток кидать.*

*-За что?*

*-Ко мне в огород лазят!*

*-Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.»*

*Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»*

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

**Методические приемы: в**ыбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

**Дополнительные рекомендации.** Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

**Материал:** маска коршуна, маска курочки, маски цыплят.

***Русскаянароднаяигра***

**Гуси**

**Развивающая задача:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Игроки, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг с гусятами. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

*«-Гуси, вы гуси! -Га-га-га, га-га-га!*

*-Вы, серые гуси! -Га-га-га, га-га-га!
-Где, гуси, бывали? -Га-га-га, га-га-га!
-Кого, гуси, видали? -Га-га-га, га-га-га!»*

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих детей в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведет в середину круга — в логово.

Гуси встают в круг и отвечают: *«Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего, Самого большого.»*

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

*«-А, гуси, вы гуси! -Га-га-га, га-га-га!*

*-Щиплите-ка волка, -Выручайте гусенка!»*

Гуси машут крыльями, с криком «га-га» бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

**Дополнительные рекомендации:** хоровод гусей и гусят идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из игроков коснулся рукой волка.

**Материал:** маска волка.

***Русскаянароднаяигра***

**Большой мяч**

**Развивающая задача:** формировать интерес к народным играм. Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в прокатывании мяча.

**Организация игры:** для игры нужен большой мяч. Игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Дополнительные рекомендации.** Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**Материал:** мяч.

 [](https://infourok.ru/konkurs)

Вход Регистрация

Начало формы





Вход

Конец формы

[Забыли пароль?](https://infourok.ru/site/restoreBegin)



КАТАЛОГРЕПЕТИТОРОВ



ЗарегистрироватьсяБЕСПЛАТНО

**ПЕДАГОГУ**

**ВниманиеСкидка 50% на курсы!Спешите подать
заявку**

**Курсы**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПЕРЕПОДГОТОВКИ**30 курсов**ОТ 6900 РУБ.**

**КУРСЫ ДЛЯ ВСЕХ**от 3000 руб.**ОТ 1500 РУБ.**

**ПОВЫШЕНИЕ
КВАЛИФИКАЦИИ**36 курсов**ОТ 1500 РУБ.**

ПЕРЕЙТИ

Лицензия №037267 от 17.03.2016 г.
выдана департаментом образования г. Москвы

**Доктор Комаровский ответил на вопросы посетителей проекта «Инфоурок»**

Смотреть видео

**[Новый бесплатный вебинар](https://infourok.ru/webinar/82.html%22%20%5Ct%20%22_blank)**

[«Рейтинг и портфолио: альтернативные средства оценивания учебных достижений»](https://infourok.ru/webinar/82.html%22%20%5Ct%20%22_blank)

[](https://infourok.ru/webinar/82.html%22%20%5Ct%20%22_blank)

[Смотреть вебинар](https://infourok.ru/webinar/82.html%22%20%5Ct%20%22_blank)

[Инфоурок](https://infourok.ru/) / [Дошкольное образование](https://infourok.ru/biblioteka/doshkolnoe-obrazovanie) / Другие методич. материалы / ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ УРАЛА для детей старшего дошкольного возраста

**ВНИМАНИЮ ВСЕХ УЧИТЕЛЕЙ:** согласно Федеральному закону № 313-ФЗ все педагоги должны пройти обучение навыкам оказания первой помощи.

Дистанционный [**курс "Оказание первой помощи детям и взрослым"**](https://infourok.ru/kursy/139.html) от проекта "Инфоурок" даёт Вам возможность привести свои знания в соответствие с требованиями закона и получить удостоверение о повышении квалификации установленного образца (180 часов). Начало обучения новой группы: **28 июня**.

[Подать заявку на курс](https://infourok.ru/kursy/139.html)

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ УРАЛА для детей старшего дошкольного возраста

**БИБЛИОТЕКА
МАТЕРИАЛОВ**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждения**

**«Центр развития ребенка – детский сад № 2»**

Утверждаю

Заведующий\_\_\_\_\_\_\_\_ Мубаракшина Г.Н.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**НАРОДОВ УРАЛА**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Составитель:**

инструктор по физической культуре

Ахматова Юлия Анатольевна

Пермь,2015

**Пояснительная записка**

Все игры для детей дошкольного возраста, построенные на движении, можно разделить на три группы:

сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы. Первую группу составляют игры, разные по содержанию, по организации детей, сложности правил и своеобразию двигательных заданий. В младших группах детского сада наибольшее применение имеют сюжетные подвижные игры, а также простейшие игры без сюжета типа ловишек и игры-забавы. Бессюжетные игры с элементами соревнования еще не доступны малышам. Вместе с тем в работе с детьми младшего дошкольного возраста широко применяются игровые упражнения, занимающие как бы промежуточное место между гимнастическими упражнениями и подвижными играми.

Игры этого вида строятся на основе опыта детей, имеющихся у них представлений и знаний об окружающей жизни, явлениях природы, образе жизни и повадках животных и птиц.

Некоторые особенности поведения животных (хитрость лисы, повадки хищников - волка, щуки, быстрота движений зайцев, птиц, заботливость наседки и т. п.), служат основой для развертывания сюжета и установления правил игры.

Сюжет игры и правила обусловливают характер движений играющих. В одной игре малыши, подражая лошадкам, бегают, высоко поднимая колени, в другой игре прыгают, как зайчики, и т. д. В сюжетных играх, таким образом, выполняемые движения носят имитационный характер.

Дети начинают, прекращают или изменяют движения в соответствии с правилами игры, которые обычно тесно связаны с сюжетом и определяют поведение и взаимоотношения играющих. В некоторых сюжетных играх действия играющих определяются текстом («У медведя во бору», «Гуси- лебеди», «Зайцы и волк» и др.).

В сюжетных играх обычно основная масса детей изображает, например, птичек, зайчиков, а один ребенок или воспитатель становится исполнителем ответственной роли - волка, лисы, кота. Действия детей тесно взаимосвязаны. Так, активность ребенка, исполняющего роль волка, побуждает и остальных участников игры - зайцев - двигаться быстрее, энергичнее. Это и составляет игровые действия детей. Однако каждый ребенок, играя, проявляет самостоятельность, инициативу, быстроту и ловкость в меру своих возможностей.

Поскольку в играх этой группы действует, подчиняясь правилам, коллектив детей, это во многом определяет их поведение и взаимоотношения. Малыши приучаются к согласованным коллективным действиям в определенных условиях, учатся изменять способ и характер движений по сигналам и в соответствии с правилами. Например: птички быстро улетают в свои гнездышки, как только пойдет дождик, и т. п.

Сюжетные подвижные игры имеют широкое применение во всех возрастных группах детского сада. Однако в младшем дошкольном возрасте особенно популярны.

Бессюжетные народные подвижные игры типа ловишек, перебежек очень близки к сюжетным - в них лишь нет образов, которым дети подражают, все остальные компоненты те же: наличие правил, ответственных ролей (ловишек, салок), взаимосвязанные игровые действия всех участников. Эти игры, так же как и сюжетные, основаны на простых движениях, чаще всего беге в сочетании с ловлей и прятаньем и т. п. Такие игры доступны и младшим и старшим дошкольникам.

Первое требование, которым надо руководствоваться при отборе подвижных игр - соответствие содержания игровых действий, правил возрастным особенностям детей, их представлениям, умениям, навыкам, знаниям об окружающем мире, их возможностям в познании нового.

Надо стремиться к тому, чтобы игровые образы были понятны и интересны детям. Это могут быть уже знакомые образы (кот, птичка); с неизвестными персонажами малышей легко познакомить, используя картинку, игрушку, сказку, книжку (медведь, лиса, заяц и др.). Важно, чтобы движения персонажей игр были разнообразны, но доступны для исполнения маленьким детям. Поэтому необходимо, чтобы им был хорошо знаком персонаж, которому они подражают.

В работе с малышами рекомендуется использовать и игры с небольшим художественным текстом, который подсказывает детям движения и заменяет в игре правила («Зайка беленький сидит», «По ровненькой дорожке», и др.).

Очень важно иметь в виду, что разнообразие двигательных заданий обеспечивается не только тем, что в каждой игре используется новое по характеру движение, но и тем, что в нескольких играх одно и то же движение выполняется при разном построении и в разных ситуациях. В одной игре дается ходьба группой, в другой - ходьба по кругу, взявшись за руки, в третьей игре детей приучают ходить парами или врассыпную. Так же можно разнообразить и бег. Дети могут бегать в одном направлении, врассыпную, убегать от ловящего на свои места. Выполнение движений в разных игровых ситуациях имеет большое значение для развития координации движений малышей, ориентировки их в пространстве, а также способствует воспитанию их активности и самостоятельности**.**

Во время игры надо решать, кто будет водить. Для этого по всему миру дети говорят считалки. Загадывать при помощи чисел – очень древний обычай. В детских играх сохранились многие старые поверия и обряды. Используя данное пособие в своей практической работе по воспитанию детей, педагоги разнообразят подвижные игры с детьми, смогут дать первое представление о детях народов нашей страны. Движения в игровой форме помогают в решении общепедагогических задач, развивая у детей ловкость, находчивость, воображение, творческую инициативу и т.д.

Учитывая большое значение тематической основы игр, в сборнике помещен материал, разнообразный по тематике и доступный детскому понимаю. Игры, основанные на сказочном сюжете, способствуют развитию детской фантазии, дают простор для детской творческой выдумки. Игры с элементами соревнования закрепляют не только навыки ловкости, но и развивают сообразительность и наблюдательность. Игры познавательного характера знакомят детей с окружающей средой.

Многие игры побуждают детей к согласованным коллективным действиям и в то же время оставляют простор для проявления индивидуальной инициативы.

Все люди земли похожи друг на друга: они одинаково смеются, одинаково плачут. В сходстве национальных игр мы видим сходство человеческих сознаний. Играя в игры разных народов, мы будем не только узнавать друг друга в различных образах, но и будем учиться любить друг друга.

***русская народная игра***

**У медведя во бору**

**Развивающая задача:**развивать у детей выдержку, навык коллективного движения в определенном темпе.

**Организация игры**: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл,

На печи застыл!»

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но медведь неожиданно бежит за игроками, и старается кого-нибудь поймать. Пойманный игрок становится медведем.

**Методические приемы**: использование музыкального сопровождения, которое соответствует характеру походки медведя.

**Дополнительные рекомендации**: медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Материал**: маска медведя.

***русская народная игра***

**Стадо**

**Развивающая задача:**развивать умение детей произносить стихи хором в одном темпе.

**Организация игры:** Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**Методические приемы:**

**загадка:**«По горам, по долам ходит шуба да кафтан».

**Дополнительные рекомендации:** во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

**Материал:** маска волка, рожок для пастушка.

***русская народная игра***

**пчелки и ласточка**

**Развивающая задача:**развивать умение действовать по сигналу.

**Организация игры:** Играющие – пчелы – летают по поляне и напевают:

« Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!»

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка встанет, пчелку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

**Методические приемы:**

**загадка:** «Гудит мохнатенький, летит за сладеньким» (пчела)

**Дополнительные рекомендации:** пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

**Материал:** маска ласточки.

***русская народная игра***

**Гуси-лебеди**

**Развивающая задача:**развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через нек5оторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!

- Га – га – га!

- Есть хотите?

- Да – да – да!

- Гуси-лебеди! Домой»

- Серый волк под горой!

- Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные игроки выходят из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Методические приемы:** слушание и пение русской народной песни «Два веселых гуся», беседа о повадках гусей.

**Дополнительные рекомендации:** гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, беги же домой!»

**Материал:** маска волка, грамзапись русской народной песни «Два веселых гуся».

***русская народная игра***

**Птицелов**

**Развивающая задача:**формировать у детей умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами; учить детей подражать крику птиц.

**Организация игры.** Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке,

Птички весело поют,

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас возьмет,

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Методические приемы:** слушание пения птиц в грамзаписи.

**Дополнительные рекомендации:** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Материал:** грамзапись с пением птиц, платок.

***русская народная игра***

**Заря-зарница**

**Развивающая задача:**развивать выдержку, выносливость.Упражнять в умении слаженно проговаривать слова.

**Организация игры.** Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые –

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плече одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

**Методические приемы:** беседа с детьми о русских традициях, обрядах, праздниках. рассматривание женского национального костюма, загадка: красная девица в зеркало глядится (заря)

**Дополнительные рекомендации:** бегающие не должны пересекать круг. Играющие дети не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Материал:**кукла в русском национальном костюме, лента.

***русская народная игра***

**Жмурки**

**Развивающая задача:**формировать дружеские взаимоотношения у детей (предупреждать об опасности).Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами.

**Организация игры.** Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

**Методические приемы:** выбор водящего – жмурки с помощью считалки. Выработка с детьми правила: если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

**Дополнительные рекомендации:** играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Материал:**платочек.

***русская народная игра***

**Филин и пташки**

**Развивающая задача:**формировать у детей умение ориентироваться в пространстве; учить детей подражать крику птиц.

**Организация игры.** Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, они изображают голубя, ворону, галку, воробья, синицу, гуся, утку.

Игроки выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, договариваются, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Методические приемы:** выбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

**Дополнительные рекомендации:** дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Материал:** маска филина.

***русская народная игра***

**Мяч по кругу**

**Развивающая задача:**развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в бросании мяча с поворотом.

**Организация игры:** Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15-25 см. по сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

**Методические приемы:**

**загадка:** «Ростом мал, да удал,

От меня ускакал. Хоть надут он всегда –

С ним не скучно никогда» (мяч)

**Дополнительные рекомендации:** передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

**Материал:** мяч.

***русская народная игра***

**Салки**

**Развивающая задача:**развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

**Организация игры:** Выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Тот, кого осалили, становится водящим.

**Дополнительные рекомендации:**у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

***Русскаянароднаяигра***

**Палочка - выручалочка**

**Развивающая задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры.** Дети выбирают водящего считалкой:

«Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!»

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Дополнительные рекомендации:** нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

**Материал:**палочка из дерева.

***Русскаянароднаяигра***

**Почта**

**Развивающая задача:** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Методические приемы:** водящего выбирается при помощи считалочки. Предварительно можно совершить экскурсию на почту, провести беседу о профессии почтальона. Вместо фантов можно использовать старые открытки, марки или конверты.

**Дополнительные рекомендации:** задания могут придумывать и сами участники игры.

***Русская народная игра***

**Коршун**

**Развивающая задача:**формировать умение слаженно проговаривать слова. Воспитывать дружеские чувства.

**Организация игры.** Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

*«Вокруг коршуна хожу, по три денежки ношу, по копеечке, по совелочке.»*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

*«- Коршун, коршун, что ты делаешь?*

*-Ямку рою.*

*-На что тебе ямка?*

*-Копеечку ищу.*

*-На что тебе копеечка?*

*-Иголочку куплю.*

*-Зачем тебе иголочка?
-Мешочек сшить.*

*-Зачем мешочек?*

*-Камешки класть.*

*-Зачем тебе камешки?*

*-В твоих деток кидать.*

*-За что?*

*-Ко мне в огород лазят!*

*-Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.»*

*Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»*

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

**Методические приемы: в**ыбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

**Дополнительные рекомендации.** Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

**Материал:** маска коршуна, маска курочки, маски цыплят.

***Русскаянароднаяигра***

**Гуси**

**Развивающая задача:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Игроки, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг с гусятами. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

*«-Гуси, вы гуси! -Га-га-га, га-га-га!*

*-Вы, серые гуси! -Га-га-га, га-га-га!
-Где, гуси, бывали? -Га-га-га, га-га-га!
-Кого, гуси, видали? -Га-га-га, га-га-га!»*

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих детей в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведет в середину круга — в логово.

Гуси встают в круг и отвечают: *«Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего, Самого большого.»*

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

*«-А, гуси, вы гуси! -Га-га-га, га-га-га!*

*-Щиплите-ка волка, -Выручайте гусенка!»*

Гуси машут крыльями, с криком «га-га» бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

**Дополнительные рекомендации:** хоровод гусей и гусят идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из игроков коснулся рукой волка.

**Материал:** маска волка.

***Русскаянароднаяигра***

**Большой мяч**

**Развивающая задача:** формировать интерес к народным играм. Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в прокатывании мяча.

**Организация игры:** для игры нужен большой мяч. Игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Дополнительные рекомендации.** Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**Материал:** мяч.

***Русскаянароднаяигра***

**Волк**

**Развивающая задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры.** Все играющие — овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: «Щиплем, щиплем травку,

Зеленую муравку,

Бабушке на рукавички,

Дедушке на кафтанчик,

Серому волку грязи на лопату!»

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

**Дополнительные рекомендации:** гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

**Материал:** маска волка, маски овец.

***русская народная игра***

**Невод**

**Развивающая задача:** развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

**Организация игры.** Выбираются двое водящих. Это - «рыбаки». Остальные игроки - «рыбки». «Рыбаки», взявшись за руки, ловят «рыбок», окружая их свободными руками. Пойманные «рыбки» присоединяются к «рыбакам» и «невод» увеличивается. Ловля «рыбок» продолжается до тех пор, пока не останутся две-три не пойманные «рыбки».

**Методические приемы:** перед началом игры прочитать произведение А.С.Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке».

***русская народная игра***

**заяц без дома**

**Развивающая задача:**развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

**Организация игры:** Выбирается двое водящих. Остальные играющие становятся парами лицом друг к другу и берутся за руки. Между парами становится третий - «зайчик». Один из водящих - «заяц», другой - «охотник». «Заяц» убегает от охотника. Спасаясь от преследования, он становится в середину пары, вытесняя находящегося там «зайчика».

**Место проведения:** спортивная площадка.

**Материал:** маски зайчиков, костюм охотника.

***татарская народная игра***

**Лисичка и курочка.**

**Развивающая задача: р**азвивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге, в умении увертываться.

**Организация игры:**На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи, на противоположном – стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т.д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков, то он снова водит.

**Методические приемы:** загадка: хвост пушистый, мех золотистый, в лесу живет, в деревне кур крадет (лиса)

**Дополнительные рекомендации:** курочки начинают бег от лисички только после сигнала петушка.

**Материал:** маска лисички и маски курочек

***татарская народная игра***

**Продаём горшки**

**Развивающая задача:**формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.

**Организация 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 (один, два).»

Водящий три раза касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Методические приемы:** сюрпризный момент – внесение тюбетейки, рассматривание татарского головного убора, национального орнамента.

**Дополнительные рекомендации:** 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 вправо, запятнанный должен бежать влево.

**Материал:** тюбетейка.

***татарская народная игра***

**Займи место**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** Один из участников игры – водящий. Остальные играющие образуют 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.
**Дополнительные рекомендации:** круг должен сразу остановиться при слове «беги». Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега, нельзя касаться стоящих в кругу.

**Место проведения:** спортивная площадка.

***татарская народная игра***

**Хлопушки**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.
Выбирается водящий. Он подходит к игрокам, стоящим у города, и произносит слова:

*«Хлоп да хлоп - сигнал такой*

*Я бегу, а ты за мной!»*

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.
**Дополнительные рекомендации:** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

***татарская народная игра***

**Перехватчики**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Игроки располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

*«Мы умеем быстро бегать,*

*Любим прыгать и скакать*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Ни за что ней не поймать!»*

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.
**Дополнительные рекомендации:** Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

***татарская народная игра***

**Скок-перескок**

**Развивающая задача:**развивать умение действовать по сигналу; упражнять в прыжках на одной ноге (правой и левой).

**Организация 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 в следующей игре.
**Дополнительные рекомендации:** нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое игроков не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

***татарская народная игра***

**Тимербай**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая.

Он становится в центре круга.

Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,*

*Дружно, весело играют.*

*В речке быстрой искупались,*

*Нашалились, наплескались,*

*Хорошенечко отмылись*

*И красиво нарядились.*

*И ни есть, ни пить не стали,*

*В лес под вечер прибежали,*

*Друг на друга поглядели,*

*Сделали вот так!*

**Дополнительные рекомендации:**С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

***татарская народная игра***

**Жмурки**

**Развивающая задача:**развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

**Организация игры:**Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках.

**Дополнительные рекомендации:**Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят:

«Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

**Правила игры.** Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

***татарская народная игра***

**Спутанные кони**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

**Дополнительные рекомендации:**Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

**Материал:** флажки, стойки

***башкирская народная игра***

КУРАЙ (ДУДОЧКА)

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**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,*

**Дополнительные рекомендации:**Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения.

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

Правилаигры : разбегаться только после окончание слов.

**Материалы:**дудочка, музыка

***башкирская народная игра***

**Уголки**

**Развивающая задача:**формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.

**Организация игры:**По четырем углам площадки стоят четыре стула, 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*: «Вода кончилась»***Дополнительные рекомендации:**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».

**Материал**: стулья

***башкирская народная игра***

**Белый тополь, синий тополь**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Дети стоят в две шеренги по краю 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

**Дополнительные рекомендации:**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.

***башкирская народная игра***

**Иголка и нитка**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**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).

**Дополнительные рекомендации:**По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («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.

**Материал:**куб, башня, флажок

***башкирская народная игра***

**Кот и мыши**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:
*«Котик вышел погулять,
Серых мышек поймать.
Сейчас догоню, схвачу и проглочу»*
**Дополнительные рекомендации:**После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.
**Правила**: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в доме.

**Материал:** маска кота

***башкирская народная игра***

**Волк и зайцы**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:
*«Белый заяц, мягкий заяц
В гости к нам пришел.
Ушки - длинные.
Короткий хвост».***Дополнительные рекомендации:**На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.
**Правила:** передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

**Материал:** маска волка и зайцев

***башкирская народная игра***

**Палка-кидалка**

**Развивающая задача:** Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

**Организация игры:** Чертится круг диаметром 1,5м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

**Методические приемы:**Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми: пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

**Дополнительные рекомендации:** начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

**Материал:** считалка, палка, длиной 50 см

***башкирская народная игра***

**Стрелок**

**Развивающая задача:** развивать умение у детей метать мяч.

**Организация игры:** проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Дополнительные рекомендации:** в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

**Оборудование:** мяч, обруч

***башкирская народная игра***

**Юрта**

**Развивающая задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Организация 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.

**Методические приемы:** рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

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

**Материал:** платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.



***башкирская народная игра***

**Липкие пеньки**

**Развивающая задача:**развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

**Организация 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 игроки становятся пеньками.

**Дополнительные рекомендации:** пеньки не должны вставать с мест.

**Материал:** маски на голову с изображением пенечка.

***башкирская народная игра***

**Медный пень**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

Под башкирскую народную мелодию водящий–покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

*«– Я хочу у вас спросить,*

*Можно ль мне ваш пень купить?»*

*Хозяин отвечает:*

*«– Коль джигит ты удалой,*

*Медный пень тот будет твой»*

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым игрок, встает за медным пнем.

**Дополнительные рекомендации:** бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

***удмуртская народная игра***

**Догонялки**

**Развивающая задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация 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 игрок выходит из игры.

**Дополнительные рекомендации:** когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

***удмуртская народная игра***

**Охота на лося**

**(Лосьёстыкутон)**

**Развивающая задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т.е. большее число раз набросил аркан.

Правила игры: Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах.

**Дополнительные рекомендации**: Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до 10 очков.

**Материал:** аркан

***удмуртская народная игра***

**Игра с платочком(Кышетэншудон)**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация 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 ребенку, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий становится без пары, догоняет ведущего с платочком.

Правила игры: Играющий убегает только тогда, когда получит платочек.

**Дополнительные рекомендации**: 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.

**Материал:** платочек

***удмуртская народная игра***

**Водяной**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация 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 детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу.

**Дополнительные рекомендации:**Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры: Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

***удмуртская народная игра***

**Серый зайка**

**(Пурыськечпи)**

**Развивающая задача:**развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

**Организация игры:**На площадке чертится квадрат (6\*6м) – это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. Собаки (10 игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре дети говорят:

«Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту ел?»

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

Правила игры: Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права

**Материал:**маски шапочки зайца и собаки

***чувашская народная игра***

**Рыбки**

**Развивающая задача:** развивать умение бегать детей в определенном направлении. Закреплять умение выбирать водящего считалкой.

**Организация игры:**На площадке чертят (или вытаптывают в снегу) две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий – акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих игроков. Объявляется счет остальных детей из каждой команды.

**Методические приемы:** рассматривание картинок рыб, выбор акулы считалкой.

**Дополнительные рекомендации:** перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например, пять. Осаленные игроки не выбывают из игры.

**Материал:** маски акулы, разных рыб.

***чувашская народная игра***

**Журавушка**

**(Тарналла)**

**Развивающая задача:** развивать умение бегать детей в определенном направлении. Закреплять умение выбирать водящего считалкой.

**Организация игры.**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.

**Методические приемы:**Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

**Материалы:** маски журавля

***чувашская народная игра***

**Пекарь**

**(Сакар песерекен)**

**Развивающая задача:**формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.

**Организация игры:**Среди игроков выбирается водящий- пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит:

«Я пеку хлеб».

Игроки: « Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: « Сумеешь ли догнать?

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

**Правила игры.** Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару.

**Методические приемы:**Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взялись за руки.

***чувашская народная игра***

**Лошадки**

**(лашасем)**

**Развивающая задача:**формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.

**Организация игры:**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.

**Методические приемы:**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.

***чувашская народная игра***

**Слепой баран**

**(Сукартакалла)**

**Развивающая задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Организация игры:**По жребию выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

*Дверь крепка и прочна,*

*Не пускает в дом она.*

*Тот, кто хорошо растет,*

*В эту дверь легко пройдет.*

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

**Правила игры**. Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего.

**Методические приемы:**Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.

***чувашская народная игра***

**Лесничий**

**(Варманхуралсилле)**

**Развивающая задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Организация игры:**Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

*Славно мы в гуляем,*

*Да и травку собираем,*

*Для козленка, для ягненка*

*И для бурого теленка.*

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

**Правила игры**. Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает.

**Методические приемы:** Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину ( спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).

***чувашская народная игра***

**Ручейки**

**(Юханшывсем)**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях

Площадки.

На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

**Правила игры**. Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс.

**Методические приемы:**Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны.

Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»

***чувашская народная игра***

**Пустая изба**

**(Пуша пуртле)**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

**Правила игры**. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

***чувашская народная игра***

**Отгадай имя**

**(Ятне пел)**

**Развивающая задача:**развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:**один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

*Медвежонок встал на лапы,*

*Зарычал на нас косматый.*

*Медвежонок, ты, медведь,*

*Перестань-ка ты реветь.*

*А попробуй нас поймать*

*И по голосу узнать.*

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

**Правила игры**. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.

**Материалы:** маска медведя

**Игры для детей старшей группы ДОУ**

**Русская народная игра «Пчелы»**
Правила: двое играющих стоят неподвижно, изображая улей. Другие, взявшись за руки, сбиваются около них в кучу и говорят речитативом:
Маленькая в улее чашка,
Вкусная в ней кашка,
Есть хочется,
Да лезть не хочется,
Пчелы злы, кусачие,
Летят они ужасные,
Жужжат хорошо,
Провожают далеко.

Один из детей — «матка», он подходит к улью и просит:
Пчелы серые, синекрыленькие,
По чистому полю полетывайте,
Ко сырой земле припадывайте,
Летите-летите за сладеньким.
«Пчелы» отвечают:
Мы по полю летали,
По-турецки лопотали, медок собирали,
А в улье узор вышивали:
Без иголок, без узлов, без петель, без шелков —
На потребу людям!

«Матка» подходит к улью и валит детей на землю, убегает, прячется.
Дети-«пчелы»:
Летят пчелки,
Носы —иголки.
Сели под горку,
Сели под елку.
Ни пять, ни шесть,
Их тысяча есть.
Людей они питают,
Избы освещают,
Не лают, не бают,
А больно кусают.
Потом «пчелы» «летят», ищут «матку», жужжат ей в уши.

Задачи: развивать ловкость детей, воспитывать интерес к родной природе.

**Русская народная подвижная игра «Бег по стволу»**
Правила: играющие собираются у поваленного ствола дерева (гимнастическая скамейка), залезают па него, передвигаются назад и вперед от одного края до другого.
Постепенно увеличивают скорость и с шага переходят на бег, при этом говорят речитативом:

Белая береза,
Черная роза,
Ландыш душистый,
Одуванчик пушистый,
Колокольчик голубой,
Поворачивай!
Не стой!

Кто теряет равновесие и соскальзывает со ствола, тот из игры вы бывает. Кто дольше продержится — победитель.
Задачи: развивать ловкость, равновесие, соревновательный азарт.

**Татарская народная подвижная игра «Земля, вода, огонь, воздух»**
Правила: играющие собираются в круг, в середине —
ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь, произнося одно из четырех слов (земля, вода, огонь, воздух).

Если ведущий говорит «земля», то тот, кто пой мал мяч, должен быстро назвать какое-либо животное;
если «вода» — назвать рыбу; «воздух» — птицу; «огонь» — помахать руками. Все по ворачиваются кругом. Кто ошибся — выбывает из игры.

Задачи: развивать умение понимать природу, переживать поло жительные эмоции от общения с природой.

**Татарская народная подвижная игра «Ласточка»**
Правила: рисуют круг диаметром 1 метр. По жребию выбирают «ласточку» и «сторожа». «Ласточка» садится в центр круга, скрестив и поджав под себя ноги, «сторож» ходит вокруг — охраняет. Остальные стараются коснуться рукой ласточки. «Сторож» ловит. Если ему это удается, то пойманный становится «сторожем». «Ласточка» меняется после смены 2-3 «сторожей».

Задачи: продолжать развивать ловкость, интерес к родной при роде.

**Татарская народная подвижная игра «Спутанные кони»**
Правила: играющие делятся на 3—4 команды, выстраиваются за линией в колонки. Напротив ставят флажки-стойки.
По сигналу пер вые игроки прыжками огибают флажки, возвращаются, затем прыга ют вторые и т. д. Выигрывает та команда, которая закончила эстафету первой.

**Татарская народная хороводная игра «Татарский плетень»**
Правила: выбирают ведущего по считалке, остальные, взявшись за руки, проходят под сцепленные руки, постепенно «заплетая» пле тень. При этом поют:
Вейся,ты вейся,
Капуста моя!
Вейся,ты вейся,
Виловая моя!
Как мне, капустке,
не виться,
Как мне, видовой,
не свиться.
Вечор на капустке,
Вечор на виловой
Частый сильный дождик.

Повторяется несколько раз, главное — не расцепить руки. Задачи: воспитывать бережное отношение к родной природе, ин терес к татарским играм.

**Башкирская народная подвижная игра «Ласточки и ястребы»**
Правила: игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. Водном ряду —«ястребы», в другом —«ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Задачи: продолжать развивать интерес к родной природе, к баш кирским играм.

**Русская народная хороводная игра «Веночек»**
Правила: идут по кругу, приговаривая:
От звезды заря занимается,
По заре солнышко разыграется.
Мы гулять в зелен сад пойдем,
Цветов нарвем, венков навьем.
Уж мы к березоньке идем, идем.
Поклониться да прочь пойдем.

Парами идут к березе, надев венки на голову. Ходят вокруг бере зы, вешают на нее свои венки и поют:

Уж ты зелен, мой веночек,
В поле розовый цветочек.
Положу тебя, веночек,
На березоньку.

Задачи: воспитывать положительные эмоции, напевность, уме ние согласовывать движения с текстом.

**Младшие группы**

**Русская народная, подвижная игра «Маленькие ножки — большие ноги»**
Правила: дети выполняют движения, подражая воспитателю:

Большие ноги.
Шли по дороге:
Топ-топ-топ.
Маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ-топ-топ.

**Русская народная игра-забава** (словесная)

Этот пальчик хочет спать,
Этот пальчик лег в кровать,
Этот пальчик прикорнул,
Этот пальчик уж уснул.
Встали пальчики. Ура!
Им гулять давно пора.

Задачи: учить управлять своим телом, способствовать речевому развитию.

**Старшие группы**

**Русская народная подвижная игра «Дед Мороз»**
Правила: по считалке выбирают «Деда Мороза», он встает в центр круга, нарисованного на снегу (на полу). Дети идут по кругу и при говаривают:

Дед Мороз, Дед Мороз
Через дуб перерос,
Приносил подарков воз.
Морозы трескучие,
Снега сыпучие,
Ветер вьюжит,.
Метели кружат.
Холод стужу напустил,
На реке мост намостил.

Дети разбегаются, «Мороз» ловит (до кого дотронулся, тот «за мороженный», сидит неподвижно в круге). Когда троих заморозит, они готовят «откуп» — лепят снежную бабу. Все ходят вокруг бабы и приговаривают:
Дед Мороз, Дед Мороз Бабу снежную принес. Баба, баба беляком, Получай-ка снежком.
Затем все бросают в бабу снежки, разрушают ее.

Задачи: продолжать развивать ловкость, интерес к русским играм, творчество в усложнении правил игры.
**Русская народная хороводная игра «Чурилки» (от слова «чур»)**
Правила: по считалке выбирают двоих, одному завязывают глаза, другому дают бубенцы. Все ходят вокруг них, поют:
Трынцы-брынцы, бубенцы,
Позолочены концы.
Кто на бубенцах играет,
Того жмурки не поймают.
Или:
Колокольцы, бубенцы
Зазвонили, удальцы.
Отгадай, откуда звон?

После игрок с бубенцами начинает звонить, а ребенок с завязан ными глазами — его ловить. Как только поймает, назначаются двое других. Игра продолжается.

**Башкирская народная хороводная игра «Белая кость»**
Правила: ведущий выбирается по считалке. Участники стоят в шеренге. Ведущий напевает:
Белая кость — знак счастья ключ,
Лети до Луны,
До белых снежных вершин.
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя вовремя найдет.
Бросает кость за шеренгу.

Никто не оглядывается. Когда кость упадет, ведущий говорит:

Ищите кость — найдете счастье скоро,
А найдет его тот, кто быстрее и ловчее.

Нужно найти и незаметно принести кость ведущему. Если кто-то это замечает, дотрагивается до плеча, отбирает кость, бежит к веду щему. Кому удается донести кость, тот загадывает желания — участ ники исполняют.

Задачи: развивать ловкость, терпение, находчивость, активный интерес к народным играм.

**Младшие группы**

**Русская народная игра-забава «Ладушки-ладошки»**
Правила: дети выполняют движения, подражая воспитателю:

Ладушки-ладошки,
Звонкие хлопошки,
Где же вы бывали?
Что же вы видали?

Рылись мы в песочке,
Клали пирожочки,
Так, так, так да вот так,
Клали пирожочки.

Ладушки устали,
Ладушки поспали,
Так, так, так да вот так,
Ладушки поспали.

Ладушки вставали,
Ладушки играли,
Так, так, так да вот так,
Ладушки играли.
Задачи: вызвать положительные эмоции, повеселить, позабавить.

**Старшие группы**

**Русская народная словесная игра «Чепуха»**
Правила: водящего выбирают по считалке.
Каждый загадывает какой-нибудь предмет.

Ведущий задает вопросы (про действия): «Чем ты сегодня умывался?», «Что ты сегодня ел?»

Тот, чей ответ больше подойдет, становится водящим.

**Русская народная подвижная игра «Штурм снежной крепости»**
Правила: сооружается снежная крепость высотой 1,5 метра. С внутренней стороны вал — на нем защитники.
По углам — щиты, перед крепостью — три линии обороны (обозначенные флажками, линиями):

**Русская народная подвижная игра «Золотые ворота»**
Правила: выбирают двоих водящих по считалке. Они договарива ются, кто из них «Солнце», кто «Луна». Они берутся за руки (лицом друг к другу), остальные вереницей, взявшись за руки, идут через во рота. Водящие говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас.

Ловят того, кто не успел пройти, спрашивают тихо, на чью сторо ну хотел бы встать. Встает позади или «Солнца», или «Луны». Когда все сделают выбор, команды устраивают перетягивание с помощью веревки или взявшись за руки.

Задачи: воспитывать доброжелательное отношение к окружаю щим, способствовать социализации.

**Русская народная подвижная игра «Овечки»**
Правила: выбирают водящих по считалке: один — «пастух», дру гой — «черт», остальные — «овечки». «Овечки» садятся на землю в ряд. «Пастух» ходит и приговаривает:

Пасу, пасу овечек,
Пасу день и вечер,
А как ночь придет,
Черт придет и овечек украдет.

«Черт» приговаривает: «Пастух, ступай домой, тебе мама обнову купила».
«Пастух» идет домой, спрашивает у «мамы», что она ему ку пила. «Мать» бранится: «Что я могла тебе купить?» В это время «черт» уносит 1 —2 овечек. «Пастух» считает овечек, недосчитывается, боится говорить «матери». Продолжает пасти, опять приходит «черт», опять посылает «пастуха» домой, опять ворует «овец», пока всех не пере таскает. Тогда «пастух» признается «маме», они вдвоем идут искать овец: «Тук-тук, нет ли пришлых овец?» Приходят к «черту». «Черт» говорит, что нет, а «овечки» блеют. «Значит, ты нас обманываешь?» А «черт» отвечает: «Я не знаю, как они сюда попали». Тогда мать и сын делают ворота, «овечки» проходят, «черт» убегает.

Задачи: закрепить знания детей о древних профессиях (пастух), развивать ловкость.

**Русская народная подвижная игра «Капуста»**
Правила: на середину складывают шапки, платки, шарфы, пояса (это «капуста»). Выбирается «хозяин», он изображает то, о чем говорит:

Я на камешке сижу,
Мелки колышки тешу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибегали
Волк и птицы,
Бобер и куницы,
Заинька ушастый,
Медведь толстопятый.

Дети пытаются забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» коснется рукой, тот в игре не участвует. Игрок, который унес больше «капусты», — победитель.

**Русская народная подвижная игра «Дедушка Мазай»**
Правила: выбирают «деда Мазая», остальные договариваются, ка кие движения будут показывать:

Здравствуй, дедушка Мазай!
Из коробки вылезай.
Где мы были, мы не скажем,
А что делали — покажем.

Дети изображают действия (рыбачить, косить, ягоды собирать, стирать). Если отгадает, дети разбегаются, «Мазай» их ловит. Кого поймал — тот «Мазай».

Задачи: развивать пластику тела, чувство юмора.

**Русская народная подвижная игра «Мельница»**
Правила: в середину становится один ребенок (ось), шеренги де тей (по четыре человека) держат его за руки или пояс. Дети вращают ся со словами:

За рекою на горе.
Где ветер дует и шумит,
Крылья мельницы на нем вертятся
Вверх — вниз, вверх — вниз.
Русская народная подвижная игра
«В мельницу»

Правила: играющие в кругу, идут и поют:

Мельница на кочке
Развесила усочки.
На семи ногах стоит,
На ветер глядит,
Стучит и гремит.
Будто сто коней бежит,
Кругом пыль лежит.
Крыльями машет,
Словно ей страшно,
А подняться не может.
Только зерно гложет,
И трет, и мнет,
Мало не глотает,
Другой сыт бывает.

Внутри круга две пары встают спиной друг к другу, крепко взяв шись за руки, согнутые в локтях. Один наклоняется, другой оказыва ется на его спине с поднятыми вверх ногами (до тех пор, пока одна из пар не остановится, устанет).

**Татарская народная подвижная игра «Продаем горшки»**
Правила: дети делятся на две группы («горшки» и «хозяева»). «Горшки» стоят на коленях, «хозяева» позади «горшков», руки за спи ной. Ведущий за кругом, касается «хозяина»- «горшка». «Хозяин» и водящий бегут по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее займет ме сто за «горшком», тот и победил. Оставшийся становится ведущим.

Задачи: пополнить знания детей о профессиях прошлого, воспи тывать уважительное отношение к человеку труда.

**Старшие группы**

**Русская народная подвижная игра «У дедушки Трифона»**
Правила: дети стоят в кругу и говорят:
У дедушки Трифона было семеро детей,
Семеро, семеро, семеро сыновей. .
Они пили, они ели,
Друг на друга все глядели.
Семеро, семеро, семеро сыновей
Разом делали вот так:
(ведущий показывает фигуру, все повторяют)

**Русская народная подвижная игра «Чепена»**
Правила: по считалке выбирают чепена. Он встает в круг и говорит:

Левой ногой, чепена (подпрыгивает на левой ноге влево). Гой-гой, чепена (игроки повторяют).
Правой ногой, чепена,
Пойдем вперед, чепена,
Все мы спляшем, чепена.

Ошибающиеся должны давать фант, они начинают плясать.

Задачи: развивать чувство юмора.

**Русская народная подвижная игра «В перстень»**
Правила: дети сидят, ладошки сложены. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого. Одному незаметно кладет «колечко» (камешек), говорит:
Я по лавочке иду,
Зачем перстень хороню.
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать.
Мне вам не сказать, не сказать.
Сидящие отвечают:
Мы давно уже гадали,
Мы давно перстень искали.
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Один из играющих отгадывает, у кого спрятан перстень. Если от гадает, эти двое бегут в разные стороны. Кто первый сядет на свобод ное место, тот водящий.

**Татарская народная подвижная игра «Темербай»**
Правила: дети в кругу, в центре — «Темербай», он говорит:

Пять детей у Темербая
Дружно, весело играют.
В речке быстро искупались,
Наплескались. Наплескались.
И красиво нарядились,
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так:
(водящий делает движения, все повторяют).
Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя. Задачи: воспитывать уважительное отношение к старшим, закрепить знания о том, что раньше были большие семьи, где было много детей.

**Татарская народная хороводная игра «Юрта»**
Правила: дети делятся на четыре подгруппы, каждая образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стул, на нем платок с на циональным узором. Все четыре круга идут и напевают:

Мы все ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

Под национальную музыку идут в один общий круг. По ее окон чании бегут к своим стульям, берут платок, натягивают, получаются юрты. Выигрывает та команда, которая первой «построила» юрту.

Задачи: закрепить знания, что жилищем многих кочевых народов была юрта, воспитывать интерес к народной истории.

**Русская народная подвижная игра «Малечина-калечина»**
Правила: выбирают водящего. Все берут в руки по небольшой па лочке и произносят:

Малечина-калечина,
Сколько голов осталось до вечера?
До зимнего (летнего) вечера?

После этого ставят палочку на ладонь или палец. Водящий счита ет, кто дольше продержит, не уронит. Можно ходить, приседать.

**Русская народная хороводная игра «Веточка»**
Правила: в центр круга идут, напевая:

Есть веточка на дереве,
Я ее сорву.
Кому же ее отдать?
Никому, никому —
Только другу дорогому.

Выбранный с веточкой танцует импровизированный танец. Задачи: развивать выразительность речи, учить управлять телом.

**Русская народная подвижная игра «Костромушка-Кострома»**
Правила: выбирают по считалке «Кострому», она садится в центре круга, дремлет. Дети ходят по кругу:
Костромушка-Кострома
На завалинке спала.
Прилетела к ней сова.

Останавливаются, разговаривают с «Костромой»:

Костромушка, ты жива?
Жива.
На чем?
На веревочке.

(И снова дремлет.)

Опять хоровод водят, затем ответ: «На ниточке». При следующем повторе молчит. Дети разбегаются, «Кострома» ловит детей. Кого поймает — тот «Кострома».

Задачи: закрепить знания о том, что в старину любили водить хо роводы, вызвать положительные эмоции, объяснить значение слов «завалинка», «Кострома».

**Русская народная хороводная игра «А мы Масленицу дожидали»**
Правила: дети идут по кругу, напевая;

Ах, как мы Масленицу дожидали,
Дожидали, люли, дожидали.
Сыром горушки укладывали.
Поливали, люли, поливали.
Ой, смотрите, да наша Масленица
На двор выехала.
А мы дружно ее встречаем.
Наша Масленица приходит всего на семь дней,
Наша Масленица дорогая
Ненадолго к нам пришла.
Мы думали — на семь недель.
Оказалось — на семь дней.

Задачи: познакомить с русским народным весенним праздником Масленицей, его историей.

**Русская народная подвижная игра «Штандарт»**
Правила: необходим мяч, используемый в большом теннисе.
Водящего выбирают по считалке. Он подбрасывает мяч и кричит: «Штандарт». Все разбегаются по площадке в разные стороны. Водя щий ловит мяч и пятнает мячом убегающих. Кого запятнал, тот во дящий. Если не удалось запятнать, то роль ведущего исполняет тот же ребенок.

Задачи: развивать у детей оптимистическое мироощущение.

**Русская народная подвижная игра «Кондалы»**
Правила: играющие встают в две шеренги на расстоянии 10 мет ров, крепко взявшись за руки. Идет перекличка шеренг.

Первая ше ренга:
«Кондалы-раскондалы, раскуйте нас»,

вторая шеренга отвеча ет: «Кого из нас?» (Называют имена детей.)

Бежит первый ребенок из первой шеренги, стремится «разбить», разомкнуть руки второй ше ренги. Если удается, уводит выбранных детей в свою шеренгу, если нет — сам остается в той шеренге.

Задачи: познакомить со значением слова «кондалы», способство вать развитию силы, смекалки, помочь проникнуться чувством об щего результата.

**Русская народная подвижная игра «Пять стеклышек»**
Правила: нужно 5 пластинок из оргстекла. Рисуется квадрат со стороной 1 метр по схеме

На расстоянии 2 метров чертят линию, 5 пластинок складывают одну на другую на середине квадрата, в круге играющие —две команды. С помощью жеребьевки выбирают, кто будет стоять у черты, команда строится в колонну. Другая команда — защитники квадрата — стоят возле него. По одному метальщики метают резиновый мяч, стараясь разбить башню из стеклышек. Нельзя заступать за черту (за это ставят в коней колонны). Защитники собирают стеклышки и раскладывают по сегментам. Те, кто метал, разбегаются. Защитники собираются в круг, прячут мяч в одежде, метальщики стараются сложить стеклыш ки опять в башню, Этому препятствуют защитники. Тот, у кого мяч, пятнает им метальщиков (тот выбывает из игры), мяч можно пере давать друг другу среди защитников. Когда метальщикам удается со брать башню — они победили, заработали I очко. Команды меняют ся местами, игра продолжается. У какой команды больше очков — та и победила.

Задачи: учить подчиняться правилам, уметь чувствовать состояние сверстников, развивать ловкость, меткость, ум.

**Башкирская народная игра «Хакысташ» («Биштат») (игра с камешками для девочек)**
Правила: очередность устанавливается считалкой, если камешек, подлежащий ловле на лету, упадет, игрок выбывает из игры, передает камешки очередному. Всего в игре две части.
Первая часть — начинающий подбрасывает 5 камешков вверх, рас сыпая их по земле. Пятый из упавших подбрасывается снова и подхва тывается первый из рассыпанных по земле, ловится брошенный вверх, до падения, так ловятся все оставшиеся камешки. Затем снова все ка мешки рассыпаются, и надо их ловить по две штуки.
Вторая часть — подбрасываются все камешки, надо их ловить тыльной стороной ладони и подбрасывать снова вверх, ловить по одному. Кто завершит первую и вторую части, тот выиграл.

Задачи: способствовать развитию быстроты движений рук, разви вать внимательность, стремление к достижению пели.

**Башкирская народная подвижная игра «Конное состязание»**
Правила: игроки парами встают на линию старта так, чтобы не ме шать друг другу. Игрок-«конь» — руки назад, вниз, берется за руки с наездником. Кто первый (наездник) прибежит, должен подпрыгнуть, достать узорчатый платок, подвешенный на стойке.

Задачи: продолжать знакомить через игры с национальными тра дициями (скотоводство — традиционное зан