

Подвижные игры народов Красноярского края

«Подвижные игры народов Красноярского края

«Игра-хоровод «Хейро» (означает «солнце»).

Описание игры. В хороводе в такт слову «хейро» дети выполняют простые ритмичные движения; характер их зависит от фантазии воспитателя, умения детей четко, одновременно выполнять показанное им движение. Такие игры знакомят детей с жизнью коренных жителей Таймыра, словарным составом языка, что имеет большое значение для воспитания у них чувства патриотизма и интернационализма.

на двух ногах, мягко приземляясь; во время прыжка нельзя задевать санки.

«Борьба на палке» (ненецкая игра).

Описание игры. На площадке проводится черта. Двое играющих садятся по обе стороны черты, один упирается ступнями ног в ступни другого. Держась за палку двумя руками, начинают перетягивать друг друга. Правила игры простые: начинать перетягивать палку только по сигналу; во время перетягивания палки не разрешается менять положение ступней ног.

«Ловля оленей»

Описание игры. На площадке ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. На расстоянии 1,5—2 м вокруг него проводится черта. Оленеводы располагаются по кругу. По команде они накидывают на рога оленя веревочную петлю. Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя. Правила игры: набрасывать петлю можно только по сигналу.

«Охота на волка»

Описание игры. Задача игры состоит в том, чтобы попасть мячом в бегущего волка. Фигура волка вырезается из фанеры или картона. Охотник встает в 4—5 м от волка. Двое играющих дергают ее за веревочку, передвигая ее то влево, то вправо. С этого расстояния надо постараться попасть мячом в волка.

«Охота на куропаток»

Описание игры. Дети, изображающие куропаток, размещаются на одной стороне площадки, где имеются гимнастические стенки, вышки или скамейки. На противоположной стороне площадки находятся 3—4 охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу воспитателя «охотники» куропатки улетают, садятся па ветки, взбираются на возвышения; охотники стараются попасть в куропаток, бросая в них мячом. Те дети, которых коснется мяч, отходят в сторону и в дальнейшей игре не принимают участия. После 2—3 повторений выбираются новые охотники, игра возобновляется. Правила игры: куропатки улетают только по сигналу воспитателя

«охотники», а охотники начинают ловить куропаток только после этого сигнала. Бросать мяч можно только в ноги.

«Олени и оленевод» (долганская игра).

Описание игры. Дети-олени находятся в разных местах площадки-тундры. Назначенный воспитателем оленевод берет скакалку-маут. После сигнала воспитателя «лови» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть на оленя маут. Пойманный на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда оленевод поймает 3—4 оленей. Затем выбирается новый оленевод. Основное правило игры состоит в том, чтобы накидывать маут только на туловище оленя, не затягивая его. Накидывать маут можно только после сигнала.

«Охота»

Описание игры. Играющие делятся на две группы. Одна группа уходит по намеченной дорожке и в разных местах прячет несколько условленных предметов: мяч, коробочку, конверт, кепку, листок бумаги и т.д., - это дичь. По той же дорожке через несколько минут отправляются охотники и стараются разыскать дичь. За каждый найденный предмет насчитывается два очка. Затем группы меняются ролями.

Выигрывает группа детей, за одинаковое время поисков «настрелявшая» больше дичи и получившая большее количество очков.

«Ключи»

Описание игры. Играющие образуют на площадке широкий круг. По сигналу ведущего каждый из играющих быстро обводит кружочком свое место. Кто это сделает медленнее других, становится водить.

Водящий подходит к любому из игроков и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает, указывая рукой в любую сторону: «Вон там постучи», и сейчас же меняется с кем-нибудь местами. Водящий во время перебежки старается занять пуст

Водящий, не успевший занять место после пяти раз, может крикнуть: «Ключи нашел!» тогда все играющие должны поменяться своими местами, и в это время водящему всегда легко занять чей-нибудь кружок. Оставшийся без места водит.

«Круговая лапта»

Описание игры. Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, селят мячом игроков другой, бегающих посередине. Бросать мяч в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.

«Берегись охотника»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песка. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями. В конце игры определяют игрока, который ни разу не был водящим.

Цель: развитие скорости, быстроту реакции, выносливость, координацию

движений.

«Бег с капканом»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, оббегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Цель: развитие быстроты, силы ног.

«Бой медвежат»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем.

Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.

«Бой лосей»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости.

«Быстрый олень»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг и от него на расстоянии 9-12 метров контрольная линия. По команде все участники двигаются в обход по начерченному кругу. По команде «шаг оленя» все участники идут по кругу, высоко поднимая бедро. По команде «поворот» происходит поворот кругом, и продолжается движение в противоположном направлении. По команде «рысь» участники бегут по кругу с захлестыванием голени назад. По команде «на свои места» участники выполняют многоскоки (бег, прыжки) за контрольную линию. Игрок, пересекший контрольную линию последним, выбывает из игры.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости. **Загадка:** Сто пастбищ с жуками. (След пробежавших оленей).

«Важенка и оленята»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. На площадке нарисовано несколько кругов (можно обручи), в

каждом из них находится важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Бродит в тундре важенка,

С нею оленята.

Топают по лужам

Оленята малые

Терпеливо слушая

Наставленья мамыны

Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова « волк идет!» оленята и важенки убегают в свои домики (круги). Пойманных оленей волк уводит к себе.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости, сообразительности.

«Гонки на нартах»

Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Участники делятся на три команды по три человека.

Выстраиваются на старте. Один игрок из команды берет нарты за веревку, второй садится на нарты, третий оказывает помощь, толкая нарты сзади или в спину сидящего на нартах. По сигналу ведущего экипажи бегут к ориентиру, огибают его и возвращаются обратно. Побеждает команда, которая придет к финишу первой.

Цель: развитие скорости, выносливости, силы рук, ног, мышц спины.

«Звери и птицы»

Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями. Зверь «заяц», игроки выполняют прыжки в приседе и т.д. Победителем становится тот, кто более точно скопирует движение зверя или птицы.

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

«Льдинки, ветер и мороз»

Описание игры. Участники встают парами, лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

«Холодные льдинки, прозрачные льдинки, сверкают, звенят: дзинь, дзинь»

Делают хлопок на каждый на каждое слово: вначале в свои ладоши, затем в ладоши своего товарища.

Хлопают и говорят: «дзинь, дзинь» - пока не услышат сигнал «Ветер».

На этот сигнал дети разбегаются в разные стороны. На сигнал « Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.

Цель: развитие координационных движений, быстроты, находчивости.

«Куропатки и ягодки»

Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено.

Описание игры. Взявшись за руки, участники образует круг. Это будет клетка. Внутри клетки 6-8 ягод, а снаружи 2 куропатки. Клетка движется по кругу вправо или влево (подскоками, приставными шагами, лёгким бегом). По свистку клетка останавливается и открывает свои дверцы (поднятые руки вверх). Куропатки свободно вбегают в клетку стараясь поймать ягодку, (пойманную ягодку отводят в своё гнездо). Победителем становится та куропатка, которая поймала больше ягодок.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.

«Ловля оленей»

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники делятся на две команды. Одни - олени, другие пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но не имеют вырываться из круга, если их замкнут, лучшими игроками считаются те игроки, которые были пойманы последними.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, находчивости.

«Гонки на оленях»

Описание игры. Дети бегут парами (первый - олень, второй - каюр) между кочками (кубы), оббегают дерево (стойку) и возвращаются обратно.

Побеждает та команда, которая первая закончит эстафету.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.

«Снежный лабиринт»

Описание игры. Дети надевают на ноги модели снегоступов, на спину охотничьи рюкзаки и идут между сугробами (кубы разных размеров) до стойки и так возвращаются обратно. Побеждает команда, первой закончившая эстафету

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

«Тройной прыжок»

Описание игры. На участке проводится черта, играющие выстраиваются около нее, прыгают в порядке очередности. Начинают прыгать с одной ноги, приземляются на другую, затем отталкиваются и прыгают еще раз, приземляясь уже на обе ноги. Выигрывает тот, кто дальше прыгнул.

Игру можно проводить и по звеньям, чтобы дети долго не ждали своей очереди. Одновременно выходят к черте по одному ребенку от каждого звена

и начинают по сигналу прыжки. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. В этом варианте игры у детей воспитывается стремление не подвести свое звено, чувство ответственности за выполнение правил игры перед товарищами, чувство коллективизма.

«Кольцеброс»

Описание игры. Палку вбивают в землю или укрепляют на устойчивой подставке. Высота палки 68-85 см. Стоя в пяти шагах от нее (в зависимости от условий), дети по очереди стараются набросить на палку фанерные кольца (диаметр колец 15-20 см). Каждый бросает по три кольца.

Кто набросит на палку больше колец – тот и победитель.

«Мы на охоте!»

Описание игры. Кто больше застрелит зверей? Каждый бросает по 3 маленьких мяча в картонные или фанерные фигуры зверей на подставках: в волка, лису, зайца и т.д.

«Совушка»

Описание игры. Один из играющих – «совушка» - находится в небольшом кругу (в «гнезде»). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек, лягушек. По словам руководителя «Ночь наступает!» все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит к себе в гнездо. Руководитель произносит: «День!» - и все снова начинают двигаться. После двух – трех повторений выделяется новая совушка. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшие в гнездо.

Правила.

1. Совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком.
2. Вырваться от совушки нельзя.
3. Если руководитель скажет слово «день» до того, как совушка заметит пошевелившегося игрока, то она улетает в гнездо одна, без добычи.

Подвижная игра "Заморожу"

Описание игры. Вокруг водящего-Снеговика дети ведут хоровод и поют:

Идет Зимушка-зима,	
У неё белая коса.	С ней идут тетки-
Где она идет,	Белые поддёвки:
Там снег трясёт;	Метель, Вьюга и Пурга.
У реки ступает-	У них есть слуга:
Льдом воду покрывает;	Сам злощий Мороз.
Где она дышит,	От него много угроз,
Там узоры пишет.	Кого схватит - тот замерз!

Потом дети разбегаются от Снеговика в разные стороны. Он догоняет их и старается дотронуться рукой - "заморозить". "Замороженный" должен сразу остановиться и развести руки в стороны. Остальные игроки могут его "разморозить", для этого нужно бросить ему снежок так чтобы он поймал его.

Подвижная игра "Кутерьма"

Описание игры. Снеговик и дети встают в пары врассыпную. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Все поют:

Уж как зимушка приходит, Белоснежная приходит, Люли, люли приходит!	Где вы саночки, конечки, Люли, люли дружочки!
Осень прочь от нас уводит, Землю снегом всю заносит! Люли, люли всю заносит!	Здравствуй, зимушка-зима! Разыгралась кутерьма! Люли, люли кутерьма!

Одна из пар - водящие, они стремятся догнать любую другую пару саночников и засалить одного из игроков. Салит участник, сидящий на санках, прикосновением руки. После этого новая пара становится водящей и начинает гоняться за другими саночниками, игра продолжается. (Снеговик уходит)

Построение в круг.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ НАРОДОВ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

Ручейки и озёра

Цель: Вспомнить названия озёр Красноярского края.

Игроки стоят в пяти - семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала - это ручейки. На сигнал "ручейки побежали", все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал "озера" игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера, называют свое озеро.

Рыбаки и рыбки

Цель: Вспомнить названия рыб, обитающих в водоёмах Красноярского края. На полу лежит шнур в форме круга – это сеть. В центре круга стоят трое детей - рыбаков, остальные игроки - рыбки. Дети - рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг, дети - рыбаки ловят их. Ловить детей - рыбок можно только в кругу.

Важенка и оленята

Цель: Расширять знания о животных, живущих на севере Красноярского края (олень).

На площадке нарисовано несколько кругов, в каждом из них находится важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки).

На слова ведущего: бродит в тундре важенка с нею - оленята, объясняет

каждому все, что непонятно... топают по лужам оленята малые, терпеливо слушая наставления мамы. Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова “волк идет” оленята и важенька убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

Льдинки и ветер (Игра эвенкийского народа)

Играющие встают парами лицом друг к другу. Хлопают в ладоши, приговаривая: холодные льдинки, прозрачные льдинки, сверкают, звенят дзинь, дзинь. Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят «дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал “ветер”. Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг – большую льдинку. На сигнал “мороз” все выстраиваются в круг и берутся за руки. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков.

Олени и пастухи

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках. Правила игры: бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога.

Ловля оленей

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг. Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

Куропатки и охотники

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают. Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

Здравствуй, догони!

Игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся на расстояние десяти больших шагов от шнура. Встают за шнур — это дома. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря: «Здравствуй!» Ребенок-хозяин отвечает: «Здравствуй!» Гость говорит: «Догони!» — и бежит в свой дом, хозяин его догоняет до черты. Дети по очереди ходят, друг к другу в гости. Правила игры. Здраваться

можно только правой рукой. Говорить «Догони» надо за чертой от игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь; радостно, вприпрыжку; идти, как солдаты в строю, как клоуны в цирке и т. д.

Смелые ребята

Дети встают в две - три шеренги в зависимости от площади комнаты. Выбирают двух - трех ведущих. Каждый ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.)

- Вы смелые ребята?

- Смелые!

- Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором).

Раз, два, три (пауза). Кто смелый?

- Я! Я!..

- Бегите!

Первая шеренга бежит на противоположную сторону до шнура, а ведущий ловит убегающих. Так повторяется игра и со следующей группой детей. Правила игры: бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.

Нарты-сани

Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1 м. Нарты - сани имеют длину 1 м, ширину 30—40 см, высоту 20 см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты. Правила игры: бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

Отбивка оленей

Группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбираются три пастуха, они за кругом — это олени. По сигналу «Раз, два, три — отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять - шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей. Правила игры: бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Стрелять надо с места в подвижную цель.

Полярная сова и евражки

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — евражки. Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой. Правила игры: громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Олени упряжки

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу

упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару. Правила игры: преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил. Вариант. Две - три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «Собачьи упряжки».

На новое стойбище

Играющие становятся парами. В паре один — олень, другой — каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов - тундровиков звук кхх-кхх. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут в рассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.

Правила игры: начинать движения надо в соответствии с сигналом. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

Перетягивание каната

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три — начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей, ей вручают сувениры, как на празднике оленеводов. Правила игры: начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.

Волк и олени

Из числа играющих выбирается волк, остальные — олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени пасутся на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе. Правила игры: выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

Белый шаман

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

Правила игры: если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Солнце

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает: «Нянь-нянь» (хлеб), «Кежи-кежи» (нож). Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — нянь-нянь — берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуются две группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры. Правила игры: выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

Ледяные палочки (Сюлы)

Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Несколько палочек заранее обливают водой и держат на морозе, пока они не обледенеют. Играющий берет сюлы в правую руку и становится боком вперед, левую руку сгибает в локте, а правую руку заводит за спину, пропуская палку под согнутый локоть левой руки, и сильно бросает ее. Правила игры: сюлы должна лететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит палочку. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.

Тройной прыжок

На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше. Правила игры: начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом. Варианты. Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т. д. мест заняли участники каждого звена.

Ловкий оленевод

В стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3—4 м от него. Поочередно они бросают в оленя мячом, стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выигравшим считается тот, кто большее число раз попадет в оленя. Правила игры: бросать мяч можно только с условного расстояния.

Охота на куропаток

Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадки — тундры, где имеются пособия, на которые можно влезать (вышки, скамейки, стенки и т. п.). На противоположной стороне площадки находятся три или

четыре охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу водящего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются на возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры выбирают других охотников, игра возобновляется.

Правила игры: куропатки разлетаются только по сигналу. Охотники начинают ловить куропаток также только после этого сигнала. Стрелять мячом можно лишь по ногам.

Борьба на палке

Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту. Правила игры: начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.

Солнце (Хейро)

Играющие становятся вкруг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперёд – назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий – солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встаёт и выпрямляется (вытягивают руки в стороны). Правила игры: все игроки должны увёртываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Каюр и собаки

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них – собаки, третий – каюр. Каюр берёт за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного края шнура до другого. Правила игры: бежать можно только по сигналу. Выигрывает только та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

Стой, олень

Эта игра очень популярна у народов Севера, в ней игроки могут испытать свои качества в роли оленей. Игра проводится на улице или в большом спортзале, где до начала игры специально отгораживаются границы «пастбища». Водящий («пастух», «охотник»), который определяется по жребию или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей». Игра начинается, когда водящий крикнет: «Беги, олень!». Все игроки кидаются по площадке врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснувшись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!». Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

Правила:

1. Надо лишь касаться игрока палочкой, а не ударять его.
2. Игроки, выбежавшие за пределы площадки, считаются пойманными.

Водящие (игроки команды, которая догоняла) быстро поворачиваются и бегут назад, в свою сторону игрового поля. Они стремятся добежать до конца игрового поля со своей стороны. Однако осаленный игрок должен громко крикнуть: «Оленма!» («Я есть!»), и по этой команде все игроки поворачиваются и пытаются догнать убегающих противников за тем, чтобы в свою очередь «осалить» любого из них. Роли убегающих и догоняющих могут меняться несколько раз, пока одной из команд не удастся добежать до своего конца игрового поля в полном составе.

Правила:

1. Нельзя выбегать за боковую линию, такой игрок считается «осаленным».
2. Надо обязательно крикнуть «Оленма!», чтобы все игроки твоей команды услышали, что их игрока «осалили».

Слепой медведь

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

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза. Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля. Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

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

Прыжки через нарты

В ряд ставятся 5-6 санок (или любое другое препятствие) параллельно друг другу на расстоянии 40-50см. играющие поочередно прыгают через них на двух ногах, мягко приземляясь; во время прыжка нельзя задевать препятствие.

Олени и оленевод

Дети - олени находятся в разных местах площадки-тундры. Назначенный воспитателем оленевод берёт скакалку - маут. После сигнала воспитателя «лови» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть маут на оленя. Пойманный на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда оленевод поймает 3-4 оленя. Затем выбирается новый оленевод.

Правила игры: надевать маут можно только на туловище оленя, не затягивая его.

Охота на волка

– задача игры состоит в том, чтобы попасть мячом в бегущего волка. Охотник встаёт в 4-5 метрах от волка. С этого расстояния надо попасть мячом в волка. Волком может быть ребёнок, а можно сделать фигуру волка из фанеры. Тогда двое играющих будут дёргать эту фигуру за верёвку то влево, то вправо.

Игры народов севера

«Хейро»

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

«Рыбалка»

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

«Вестовые»

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

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

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

Правила:

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

«Чур, все!» (прятки со скороговорками)

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

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

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

Правила:

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

«Стой, олень!» (Сует, кор)

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

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

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

«Ловля оленей» (Корьясос куталом)

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

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

«Ловля оленей»

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

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

«Мышь и угол»

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

- Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

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

«Невод»

Играющие, выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста.

«Рыба», пробравшись сквозь невод (под руками играющих, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не догнали и она спряталась за шестом, она остается «рыбой», если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

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

«Охота на оленей»

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

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

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

«Кто засмеется?»

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

Из собственных рук ручка жернова

У кого первым покажутся зубы-

Тому десять щелчков. ТЬФУ! ТЬФУ!

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

«Кукушка»

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

К нам кукушка в огород

Залетела и поет

Эй, кукушка, не зевай

Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос.

Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

«В медведя»

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

Медведущка – бабушка, медведущка – бабушка

Твою чернику собираем, твою бруснику выбираем,

Хорошие ягоды себе берем, плохие ягоды выбрасываем.

Медведь сбрасывает шубу и ловит ягодников.

Вариант:

Мишка, мишка, медведь

Собираем бруснику

Мишка, мишка, медведь

Собираем голубику

Ягодки берем, медведю не даем

Было всем нам весело, медведь не смог догнать,

Пойдем опять в лес ягоды собирать

«Маленький воробышек» (Ичтик пышкой).

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

У маленького воробышка животик болит.

Где ты был, где летал, маленький воробышек?

У маленького воробышка головка болит

Где ты был, где летал, маленький воробышек?

Воробышек изображает движения «больного», слова можно менять.

«Воробышек»

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

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.

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

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

«Слепой горань»

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

Шапка-татарка, глаза закрыты,

Если хочешь ищи, но только не поймаешь!

Ступу поймай, пест поймай, А меня не поймай!

«Игра с веревкой»

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

«Кошка, бабушка и горшки для сметаны»

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

«Два оленя»

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

«Биляша»

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и

располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.

Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

Игры народов Дагестана

«Отгадай»

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

«Надень папаху» (Папахны гий. Тагъур лъе)

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

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

«Подними платок» (Явлукъну гёттер. Квербац/борхе)

Ход игры: игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок. Главное правило: нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка

«Шапка канатоходца»

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

Правила:

1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.
2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.
3. Свою шапку игрок переносит последней.
4. Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

Северо – Осетинские народные игры

«Перетягивание» (Баендае наей хъазт)

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

Главное правило: начинать тянуть веревку следует одновременно по команде *«Марш!»*. Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

Запрещается опираться руками о землю. Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

«Жмурки» (Хъуырмарсытай)

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

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

«Слепой медведь»

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

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

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

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила:

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

Адыгейские игры.

Скачки

Цель игры: развитие быстроты, умения ориентироваться, укрепление мышц ног. Игра предназначена для детей 4—5 лет. На игровой площадке отмечаются линии старта и финиша (на расстоянии 20—30 м).

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

Правила игры:

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

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: быстроту движения, мускулатуру ног, умение ориентироваться в пространстве

Гонищик бурдюка

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

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

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

Правила игры:

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

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: быстроту движения, выносливость

Прыжок лягушки

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

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

Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры:

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

Вариант игры: прыжки выполняются спиной вперед.

Категория: Адыгейские народные игры

Развивает: опорно-двигательный аппарат

Журавли-журавушки

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

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

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

Правила игры:

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

Ингушские народные игры

«Бег с палкой в руке»

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

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

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

Правила:

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

«Прятки»

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

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

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

«Бег волоча ногу»

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

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

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

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

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

«Бег на руках и ногах»

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

Кабардино-Балкарская игра

«Журавли-журавли» (Къру-къру)

Ход игры: в игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: *«Журавли-журавли, выгнитесь дугой»*. Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: *«Журавли-журавли, сделайте веревочкой»*. Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожак, который все учащает свои шаги по темпу песни. *«Журавли-журавли, извивайтесь как змея»*. Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: *«Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется»* и т. д. Главное правило: упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

«Под буркой»

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

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

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

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

Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят:

«Мы не гости, мы медведь и волк».

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

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

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

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков в бурке. Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (не признанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, встав в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды. Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков. Правила игры. Ведущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убежать.

«Волчок. Юла»

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

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

Правила игры. Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.

Марий Эл

«Бой петухов»

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

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

Правила:

1. Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
2. Можно толкать только своего соперника по паре.

«Биляша»

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

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

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника.

Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила:

1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только _ не двумя руками сразу.
3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.
4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

Чувашские народные игры

«Хищник в море»

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (*столбик*).

На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

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

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

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

Важное правило:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это делает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

«Журавушка» (Тарналла)

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

К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

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

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

«Лошадки» (Лашасем)

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

- Кто хочет быть моей лошадкой?

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

Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

- Лошадь продается?

- Продается!

- Сколько стоит?

- Триста рублей.

- И три копейки не дам.

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

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

Башкирская народная игра

«Дудочка» (Курай)

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

«Услышали наш курай,
Собрались мы все сюда.
Наигравшись с кураистом.
Разбежались кто куда.
Хай, хай, хай, хай ! На зеленом, на лугу
Мы попляшем под курай,
Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского
Щ танца под слова: «Ты, курай задорный, веселей играй , Тех, кто лучше
пляшет, выбирай»
Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится
водящим.
Правила: разбежаться только после окончание слов.

«Уголки» Муйуш алыш

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

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

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

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

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

- «Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой!

«Воробей лети!»

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

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

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

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

Вторая команда хором отвечает:

«Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает:

«Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает:

«Есть сахар и мед».

Первая команда просит:

«Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает:

«Зачем вам?»

Первая команда зовет

«Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает:

«Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды.

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

«Голуби» (Кугарсэн)

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

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

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

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

«Иголка и нитка» (Эна мяян еп)

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

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

«Жмурки» (в кругах)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона

такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

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

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

Правила:

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

«Юрта» (Тирмэ)

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

Мы, веселые ребята,

Соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,

И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг.

По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта).

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

«Липкие пеньки» (Йэбешкэк букэндэр)

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

Главное правило: Пеньки не должны вставать с мест.

Бурятская народная игра

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

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

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

«Рукавицу гнать»

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

Правила:

1. Поет только тот, у кого рукавица.
2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.
3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

Калмыцкая народная игра

«Прятки» (Булдат наадлген)

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

Главное правило: подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется.

Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (*например, досчитав до 10*).

«Целься вернее».

Дети становятся в круг. Каждый ребенок держит в руке альчик. В центре круга стоит ящик (в мл. группе расстояние до ящика не более 1,5-2м.). по сигналу воспитателя дети бросают альчики в ящик, затем достают их и возвращаются на

свои места. Если ребенок не попал в цель, он поднимает альчик с пола и тоже встает в круг.

Одновременно можно привлечь к игре 8-10 человек.

«Извилистой дорогой»

1. Для игры необходимы 15 альчиков, которые расставляют по прямой линии по 3 альчика один за другим в 80 см. друг от друга. Таким образом, получается как бы 5 башенок из альчиков. В двух шагах от первой башенки становится игрок, которому завязывают глаза. Он должен пройти в другой конец линии, поочередно огибая каждое препятствие. Поваливший хотя бы одну башенку, считается не выполнившим задание.
2. Можно сделать меньшее количество башенок (3-4).
3. Для младших групп можно провести игру, не завязывая глаза.

«Пальцами ног»

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

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

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

«Не ошибись»

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

«Заяц»

Дети стоят полукругом. Воспитатель считает:

Зайчик, зайчик, это ты

Ускакал из Элисты?

Ускакал из Элисты,

Доскакал до Башанты?

Доскакал до Башанты,

Съел капусту и в кусты?

Ты или не ты?

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

Мордовская народная игра

«Круговой» (Мячень кунсема. Топса налхсема)

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

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

«В ключи»

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

- Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

- Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

- Посередине поищи!

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

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

«В Курочек»

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

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

Татарская народная игра

«Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

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

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

Правила:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

«Продаем горшки» (Чулмак уены)

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

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

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

«Серый волк» (Сары буре)

Ход игры: одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (*в кустах или в густой траве*). Остальные играющие находятся на противоположной стороне.

Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (*дети хором отвечают*):

- Вы, друзья, куда спешите?

- В лес дремучий мы идем.

- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где спрячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

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

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

«Скок-перескок» (Кучтем-куч)

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

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

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

«Займи место (Буш урьш)»

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

Как сорока стрекочу
Никого в дом не пущу.
Как гусыня гогочу,
Тебя хлопну по плечу- Беги!

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

Удмуртская народная игра

«Удмуртские горелки»

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

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

Правила:

1. Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.
3. Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.
4. Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

«Поляна — жердь»

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

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

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

Правила:

1. В круг может забегать только один игрок, остальные дети ждут своей очереди.
 2. Водящий не должен мешать игроку ударить по жерди.
 3. Если жердь не упала, а только наклонилась, то водящий не будет догонять игрока.
 4. Если в ходе игры кто-нибудь из детей специально не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.
- «Водяной» (Бу мурт)*

Ход игры: очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: *«Водяного нет, а людей-то много»*. Водяной бегают по кругу (*озеру*) и ловит играющих, которые

подходят близко к берегу (*линии круга*). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Главное правило: водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

«Серый зайка» (Пурьсь кечти)

Ход игры: на площадке чертится квадрат (*6Х6 м*) это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. Собаки (*десять игроков*) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «*Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?*»

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

Главное правило: заяц считается пойманным при полном смыкании круга.

Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

«Догонялки» (Тябыкен шудон)

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

Пять бород, шесть бород,

Седьмой - дед с бородой,

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны.

Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово тябык.

Пойманный выходит из игры.

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

Игра с платочком (Кышетэн шудон)

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

Главное правило: играющий убегает только тогда, когда получит платочек.

Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

Карельская народная игра

«Пятнашки на санках»

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

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

«Заяц и волк» (Яной да хука).

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

«Ворона в полете» (Варой пелдолла)

Выбирают водящего. Это - «хозяин», а все остальные - «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки.

«Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Поле топчем, зерна клюём». Так повторяют несколько раз.

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

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

Дидактические игры по краеведению.

Словесная игра «Почемучка»

Цель: Развитие вопросительно – исследовательской активности детей (на материале символов города Красноярска).

Материалы: Четыре набора картинок с изображением символов Красноярска, по три картинки в каждом наборе:

1 набор: Изображение исторических лиц города: Василий Суриков, Иван Ярыгин, Дмитрий Хворостовский;

2 набор: Символика города и края: флаг, герб города и герб края.

3 набор: Предметные символы: Красноярский краеведческий музей, Исторические ворота города, Часовня на Караульной горе;

4 набор: Природные комплексы города: Заповедник «Столбы», парк флоры и фауны «Роев ручей», фан – парк «Бобровый лог».

Ход игры:

Ребенку показывают 1 набор картинок. Уточняется, знает ли он, что изображено на них. Педагог предлагает поиграть в игру «Вопрошай-ка» и задать как можно больше вопросов о том, что он хотел бы узнать про данный объект. Вводится соревновательный мотив: параллельно «на ушко воспитателю» задает вопрос игровой персонаж «Почемучка» или другой ребенок. Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов. Сначала игра проводится с использованием пробной картинки, для того, чтобы дети поняли условие игры. После того как ребенок задал интересующие вопросы, его просят рассказать все, что он знает про объект, изображенный на картинке.

Дидактическая игра «Пьедестал почета».

Цель: Закрепление представлений об архитектурных и скульптурных особенностях достопримечательностей Красноярска, развитие связной речи.

Материал: изображения архитектурных и скульптурных достопримечательностей Красноярска, знакомых детям, изображение «пьедестала почета» - лесенки из трех ступеней.

Ход игры:

Из набора иллюстраций архитектурных и скульптурных достопримечательностей ребенку предлагается выбрать три, которые ему больше всего нравятся, разместить их на «пьедестале почета», рассказать о данной достопримечательности и объяснить, почему они привлекли его внимание.

Дидактическая игра « Герб города»

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города и городов края; уметь выделять герб родного города из других знаков.

Материалы: шаблон – образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; “мозаика” из 7-10 частей герба города в разобранном варианте, изображения гербов городов края.

Ход игры:

1 вариант: Детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона – образца, собирают из мозаики герб города.

2 вариант: Ведущий называет город края, дети из представленных гербов выбирают правильный вариант, обосновывая особенности изображения герба.

Дидактическая игра «Достопримечательности города».

Цель: закрепить знания детей об архитектуре города.

Материалы: фотографии исторических мест и зданий города; “мозаика” этих же фотографий; иллюстрации достопримечательностей других городов.

Ход игры

1 вариант: Детям предлагается рассмотреть иллюстрации с достопримечательностями города и отметить отличительные особенности. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона – образца, собирают из мозаики выбранную достопримечательность города.

2 вариант: Ребенок выбирает иллюстрацию с достопримечательностью города и, не показывая ее другим игрокам, начинает описывать ее. По описанию игроки должны отгадать примечательное место города.

Дидактическая игра «Думаем о родном городе».

Цель: закрепление правил поведения в городе и в природе, развитие экологических представлений.

Оборудование: мяч.

Ход игры.

Дети встают в круг. Воспитатель по очереди бросает мяч каждому ребенку и спрашивает, в каких ситуациях, можно считать, человек любит свой город. Если ребенок считает, что человек любит город, он ловит мяч, а если нет – не ловит и объясняет почему.

- Человек вернулся заповедника «Столбы» с букетом ландышей.
- Человек сажает в парке возле своего дома деревья.
- Человек моет в Енисее свою машину.
- Человек выбросил мусор в канаву возле дома.
- После отдыха на острове Татышев человек собрал весь мусор.
- Человек выгуливал свою собаку в парке возле ДК им. 1 мая и т.д.

Затем выбирается ведущий из числа детей. Выбранный ведущий сам придумывает ситуации.

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление представлений о природе родного края. Развитие логического мышления.

Оборудование: макет телевизора, экран которого разделен на 4 части, карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Красноярского края. Карточки с птицами, животными и растениями России и других стран.

Ход игры.

Ведущий вставляет в экран карточки с изображениями животных, птиц или растений. Дети находят и исключают тех, которые не живут (не растут) в Красноярском крае, объясняют почему. Эта игра постоянно пополняется по мере накопления материала.

Дидактическая игра «Животные нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- Как называется животное;
- Где обитает;
- Чем питается;
- Какие звуки издает;
- Как выглядит;
- Как называются детеныши животного.

Дидактическая игра «Красный огонек».

Цель: закрепление знаний детей о растениях и животных Красноярского края, занесенных в Красную книгу.

Оборудование: Красные книги растений и животных, карточки с изображением растений и животных.

Ход игры:

Дети выбирают из карточек всего растительного и животного мира Красноярского края те растения и животных, которые в опасности, помещают их в Красную книгу и рассказывают о них.

Дидактическая игра «Плавает, бегают, летает»

Цель: Закрепить знания о животном мире Красноярского края. Учить выбирать из множества изображений животных только тех, которые обитают в Красноярском крае. Учить распределять животных по способу передвижения и помещать их в нужную среду обитания. Развивать навыки работы в микро-группе, коммуникативные качества при общении со сверстниками. Составлять описательные рассказы о животных.

Материал: 3 разноцветных панно – голубое с белыми облаками (небо), синее (вода), зеленое (земля). Небольшие изображения животных, рыб,

птиц обитающих в Красноярском крае и не только (можно использовать изображения животных жарких стран).

Ход: Воспитатель предлагает детям карточки 3х цветов: голубого, синего и зелёного. Дети делятся на команды и получают поле такого же цвета, как карточки их команды: голубого с белыми облаками, зеленого, синего и объясняет детям, что эти панно изображают небо, землю и воду. А из всех животных, что лежат на отдельном столе, им нужно выбрать только тех которые живут в Красноярском крае, и распределить по местам их обитания. То есть те дети, у которых панно изображает воду, должны выбрать только тех рыб, которые водятся в водах Красноярского края и т. п.

Затем дети каждой из команд кратко рассказывают каждый о своем животном, и почему именно сюда его поместил. В конце игры воспитатель соединяет все 3 панно, и говорит, что получилась своеобразная карта – схема животного мира Красноярского края.