

***Народные игры Урала
для детей дошкольного
возраста***



Русские народные игры

«Бег по стволу»

Правила игры: играющие собираются у поваленного ствола дерева (гимнастическая скамейка, залезают на него, передвигаются назад и вперед от одного края до другого.

Постепенно увеличивают скорость и с шага переходят на бег, при этом говорят речитативом:

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

Кто теряет равновесие и соскальзывает со ствола, тот из игры выбывает. Кто дольше продержится — победитель.

Задачи: развивать ловкость, равновесие, соревновательный азарт.

«Веночек»

Правила игры: идут по кругу, приговаривая:

От звезды заря занимается,
По заре солнышко разыграется.
Мы гулять в зелен сад пойдем,
Цветов нарвем, венков навьем.
Уж мы к березоньке идем, идем.
Поклониться да прочь пойдем.

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

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

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

«Филин и птишки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они могут подражать. Правила игры : играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают какими они птицами будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются, приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

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

«Горелки»

Правила игры: играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие на распев говорят слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Раз, два не воронь, а беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает их, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь ловит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары-галит.

«Курица и коршун»

Правила игры: выбирается «коршун» и «курица». Остальные дети – «цыплята», они выстраиваются за мамой «курицей», держась за пояс двумя руками. «Коршун» пытается схватить последнего «цыпленка». «Курица», раскинув руки в стороны, закрывает «цыплят». Цель «коршуна» схватить последнего «цыпленка». Игра повторяется по желанию детей.

«Заря»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих «заря» ходит сзади с лентой в руке и говорит:

Заря, заряница- красная девица

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты обвитые!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту и они оба бегут по кругу. Тот, кто останется без места- становится «зарей».

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить ленту.

«Золотые ворота»

Правила игры: выбирают двоих водящих по считалке. Они договариваются, кто из них «Солнце», кто «Луна». Они берутся за руки (лицом друг к другу, остальные вереницей, взявшись за руки, идут через ворота. Водящие говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас.

Ловят того, кто не успел пройти, спрашивают тихо, на чью сторону хотел бы встать.

Встает позади или «Солнца», или «Луны». Когда все сделают выбор, команды устраивают перетягивание с помощью веревки или взявшись за руки. Задачи:

воспитывать доброжелательное отношение к окружающим, способствовать социализации.

«Дедушка Мазай»

Правила: выбирают «деда Мазая», остальные договариваются, какие движения будут показывать:

Здравствуй, дедушка Мазай!

Из коробки вылезай.

Где мы были, мы не скажем,

А что делали — покажем.

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

Задачи: развивать пластику тела, чувство юмора.

Татарские подвижные игры

«Скок - перескок»

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 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.

Правила игры: 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.

«Перехватчики»

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

Мы умеем быстро бегать,

Любим бегать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После этих слов все бегут в рассыпную через площадку, в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, ни разу не попавшиеся.

Правила игры: Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

«Мяч по кругу»

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15-25см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинает перебрасывать по кругу от одного

игрока к другому. Водящий бежит от одного игрока к другому. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

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

«Земля, вода, огонь, воздух»

Правила: играющие собираются в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь, произнося одно из четырех слов (земля, вода, огонь, воздух).

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

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

«Ласточка»

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

Задачи: продолжать развивать ловкость, интерес к родной природе.

«Спутанные кони»

Правила игры: играющие делятся на 3—4 команды, выстраиваются за линией в колонки. Напротив, ставят флажки-стойки.

По сигналу первые игроки прыжками огибают флажки, возвращаются, затем прыгают вторые и т. д. Выигрывает та команда, которая закончила эстафету первой.

«Татарский плетень»

Правила игры: выбирают ведущего по считалке, остальные, взявшись за руки, проходят под сцепленные руки, постепенно «заплетая» плетень. При этом поют:

Вейся, ты вейся,

Капуста моя!

Вейся, ты вейся,

Вилловая моя!

Как мне, капустке,

не виться,

Как мне, видовой,

не свиться.

Вечор на капустке,

Вечор на вилловой

Частый сильный дождик.

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

Башкирские подвижные игры

«Ласточки и ястребы»

Правила игры: игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-, окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Задачи: продолжать развивать интерес к родной природе, к башкирским играм.

«Медный пень»

Правила игры: Играющие, парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети - хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий - покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит на детей, сидящих на стульях, как-бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу у вас спросить!

Можно ли ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова:

Раз – два – три – беги!

Разбегаются в разные стороны. Добежавший, первым встает за медным пнем. Победитель становится хозяином.

«Стрелок»

Правила игры: Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попали, становится стрелком. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, это не считается попаданием.

Украинские подвижные игры

«Колдун»

Правила игры: Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «РАЗ-ДВА-ТРИ!» все отдергивают пальцы, а колдун пытается захватить чей-нибудь палец. Кто попадется становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догонять игроков и касается их рукой. Пойманный останавливается, и разводит руки в стороны. Расколдовать его могут только другие игроки, дотронувшись до него рукой.

«Прела-горела»

Правила игры: Ведущий в разных местах прячет мелкие игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,
А как прилетела, так где-то и села,
Кто первый найдет, тот себе возьмет!

Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подглядывать. После этих слов все разбегаются по площадке и ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

«Высокий дуб»

Правила игры: В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут плоскую палочку- дочечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мячик и опускают его на дно ямки. Жеребьевкой определяют, кому бить. Остальные участники расходятся по площадке. От удара ногой по верхнему краю палки- мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, стараются поймать мяч в воздухе. Тот, кто поймает мяч в воздухе, уходит бить мяч. А тот, кто бил- уходит к игрокам. Если мяч никто не поймал- выбранный в начале игры, бьет еще раз.

«Займи место»

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

Как сорока стрекочу Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу- Беги!

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

Чувашские подвижные игры

«Хищник в море»

Правила игры: На площадке чертят две линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например, пять. Осаленные не выбывают из игры.

Подвижные игры, рекомендуемые для детей младшего дошкольного возраста

Русская народная игра «У медведя во бору»

Задача. Познакомить с русской народной игрой; выучить текст, произносить слова хором в одном темпе. Развивать у детей выдержку, навык коллективного движения в определенном темпе.

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

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь посыл
На печи застыл!

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

Методические приемы: использование музыкального сопровождения, соответствующего характеру походки медведя.

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

Материал: маска медведя.

Русская народная игра «Стадо»

Задача. Познакомить детей с новой русской народной игрой. Учить произносить стихи хором в одном темпе. Воспитывать выдержку, внимание.

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

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

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

Методические приемы: загадка: по горам, по долам ходит шуба да кафтан.

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

Материал: маска волка, рожок для пастушка.

Русская народная игра «Пчелки и ласточка»

Задача. Познакомить детей с новой русской народной игрой. Учить детей бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение действовать по сигналу.

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

Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

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

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

Материал: маска ласточки.

Русская народная игра «Мяч по кругу»

Задача. Познакомить детей с новой русской народной игрой. Воспитывать интерес к народным играм. Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в бросании мяча с поворотом.

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

Методические приемы: загадка: «Ростом мал, да удал, От меня ускакал. Хоть надут он всегда – С ним не скучно никогда» (мяч)

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

Материал: мяч.

Татарская народная игра «Продаем горшки»

Задача. Познакомить детей с татарской народной игрой. Воспитывать уважительное отношение к культуре народов Урала, создать эмоциональную положительную основу для развития патриотических чувств.

Организация игры. Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай.
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

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 оставший становится водящим.

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

Дополнительные рекомендации: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег вправо, запятнанный должен бежать влево.

Материал: тюбетейка.

Башкирская народная игра «Юрта»

Задача. Познакомить детей с башкирской народной игрой. Дать представление о традициях этого народа. Развивать умение ориентироваться в пространстве.

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

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

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

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

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

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

Татарская народная игра «Лисичка и курочки»

Задача. Продолжать знакомить детей с татарскими играми. Развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге, в умении увертываться.

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

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

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

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

Материал: маска лисички и маски курочек.

Чуваши́ская народная игра «Ры́бки»

Задача. Познакомить с новой чувашской игрой. Упражнять детей в беге в определенном направлении. Закреплять умение выбирать водящего считалкой.

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

Методические приемы: рассматривание картинок рыб, выбор акулы считалкой.

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

Материал: маски акулы, разных рыб.

Подвижные игры, рекомендуемые для детей старшего дошкольного возраста

Русская народная игра «Гуси-лебеди»

Задача. Познакомить с новой русской народной игрой. Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

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

- Гуси – гуси!
- Га – га –га!
- Есть хотите?
- Да – да – да!
- Гуси-лебеди! Домой»
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

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

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

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

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

Русская народная игра «Заря – зарница»

Задача. Продолжать знакомить детей с русскими народными играми. Упражнять в умении слаженно проговаривать слова. Развивать выдержку, выносливость.

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

Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!

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

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

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

Материал: кукла в русском национальном костюме, лента.

Русская народная игра «Птицелов»

Задача. Познакомить с новой русской народной игрой. Учить детей подражать крику птиц. Закрепить умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами.

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

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке,
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

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

Методические приемы: слушание пения птиц в грамзаписи.

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

Материал: грамзапись с пением птиц, платок.

Русская народная игра «Жмурки»

Задача. Познакомить с русской народной игрой. Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами. Воспитывать дружеские взаимоотношения (предупреждать об опасности).

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

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

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

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

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

Материал: платочек.

Башкирская народная игра «Медный пень»

Задача. Познакомить с новой башкирской игрой. Воспитывать уважительное отношение к культуре башкирского народа, объяснить значение слова «джигит».

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

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

- Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить?
- Хозяин отвечает:
- Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой.

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

Методические приемы: узнавание башкирской народной мелодии. Выработка с детьми правила: победитель становится хозяином.

Дополнительные рекомендации: Бежать только по сигналу.

Материал: грамзапись башкирской народной мелодии, стулья.

Башкирская народная игра «Липкие пеньки»

Задача. Познакомить с новой башкирской игрой. Упражнять в беге в рассыпную по всей площадке с увертыванием. воспитывать честность.

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

Методические приемы: выбор детей – «пеньков» по считалке. Выработка с детьми нового правила: осаленные пеньки тоже могут касаться детей, превращая их в пеньки.

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

Материал: считалки.

Башкирская народная игра «Палка-кидалка»

Задача. Познакомить с новой башкирской игрой. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Развивать внимание, ловкость. Воспитывать взаимовыручку.

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

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

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

Материал: считалка, палка, длиной 50 см

Татарская народная игра «Займи место»

Задача. Познакомить детей с новой татарской игрой. Развивать ритмичность движений, упражнять в быстром беге.

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

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу – Беги!

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

Методические приемы: водящего выбирают считалкой. Выработка правила детьми: бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Продолжать знакомить детей с традициями татарского народа, чтение татарской сказки «Умная девушка»

Дополнительные рекомендации: круг должен сразу остановиться при слове «беги». Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

Материал: считалка, иллюстрации из альбома «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

Татарская народная игра «Ловишки»

Задача. Познакомить с новой татарской игрой. Упражнять в беге взявшись за руки вдвоем, втроем, вчетвером и т.д. Развивать ориентировку в пространстве, ловкость. Воспитывать чувство коллективизма.

Организация игры. По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т.д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Методические приемы: считалкой выбирается ловишка.

Дополнительные рекомендации: пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

Материал: считалка.

Татарская народная игра «Перехватчики»

Задача. Познакомить с новой татарской игрой. Упражнять в беге врассыпную через площадку. Воспитывать честность.

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

Мы умеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать.
Раз, два, три, четыре, пять!
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Методические приемы: выбор ловящего считалкой, выработка с детьми правила: водящим становится последний из запятнанных детей, запятнанные уходят в условленное место.

Дополнительные рекомендации: Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой.

Материал: считалка.

Удмуртская народная игра «Догонялки»

Задача. Познакомить с удмуртской народной игрой. Упражнять в беге с увертыванием. Учить находить общее с русской народной игрой «Ловишки» и различия с татарской игрой «Ловишки»

Организация игры. Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Пять бород, шесть бород,
Седьмой – дед с бородой.

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

Методические приемы: знакомство с традициями и бытом удмуртского народа, рассматривание иллюстраций, чтение удмуртской сказки «Звезды».

Дополнительные рекомендации: Правила игры. Когда осалены 3-4 игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

Материал: иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

Удмуртская народная игра «Охота на лося»

Задача. Познакомить с новой удмуртской игрой. Научить определенному способу набрасывания аркана. Воспитывать умение радоваться успехам товарищей.

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

Методические приемы: рассмотреть аркан и научиться определенному способу набрасывания аркана. Выработка правила детьми: вести счет до определенного количества очков.

Дополнительные рекомендации: начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах.

Материал: аркан, рога.

Удмуртская народная игра «Игра с платочком»

Задача. Познакомить с новой удмуртской игрой. Закреплять бег друг за другом. Воспитывать внимание, взаимопонимание.

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

Методические приемы: считалкой выбирается ведущий

Дополнительные рекомендации: 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.

Материал: считалки

Чувашская народная игра «Хищник в море»

Задача. Познакомить детей с новой чувашской игрой. Упражнять детей в прыжках через веревку; развивать смелость, ловкость и умение действовать по сигналу.

Содержание игры. В игре участвуют до 10 детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. на одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Методические приемы: познакомить с национальными устоями и образом жизни чувашского народа, рассматривание иллюстраций.

Дополнительные рекомендации: задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Вербка должна быть постоянно натянута.

Материал: иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», веревка, столбик.

Чувашская народная игра «Луна или солнце»

Задача. Познакомить с новой чувашской игрой. Учить детей договариваться между собой, делиться на команды. Упражнять в перетягивании друг друга через черту.

Организация игры. Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать.

Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Методические приемы: выбор капитанов считалкой.

Дополнительные рекомендации: проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

Материал: считалка.

Мордовская народная игра «Раю – раю»

Задача. Познакомить с новой мордовской игрой. Учить детей делиться на команды по выбору. Воспитывать честность.

Организация игры. Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю-раю, пропускаю,
А последних оставляю.
Сама мать пройдет
И детей проведет.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребенок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга.. перетянувшая команда считается победительницей.

Методические приемы: познакомить с национальными устоями и образом жизни мордовского народа, рассматривание иллюстраций, чтение мордовской сказки «Пугливая мышь»

Дополнительные рекомендации: Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

Материал: иллюстрации из альбома «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

Марийская народная игра «Катание мяча»

Задача. Познакомить с новой марийской игрой. Упражнять в прокатывании мяча. Воспитывать ловкость, меткость.

Организация игры. Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить сваланный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3-5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка *(диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условленное количество очков.

Методические приемы: познакомить с национальными устоями и образом жизни марийского народа, рассматривание иллюстраций, чтение марийской сказки «Богатырь из теста»

Дополнительные рекомендации: Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

Материал: иллюстрации из альбома «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.



СЧИТАЛКИ

«Зайка белый»

Заяц белый,
Куда бегал?
В лес дубовый.
Что там делал?
Лыко драл.
Куда клал?
Под колоду.
Кто украл?
Родион.
Выйди вон!

«Бегал заяц»

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу.
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

«На золотом крыльце»

На златом
Крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты
Будешь такой?
Говори поскорей,
Не задерживай
Добрых и честных
людей.

«Ехал мужик»

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на
пороге.
Сколько ему
Надо гвоздей,
Говори поскорей,
Не задумывайся!

«Мальчик- пальчик»

Мальчик с пальчик
Нашел стаканчик.
Стакан разбился,
Лимон покатился.

Стакан, лимон –
Выйди вон.

«Торба»

Катилася торба
С великого горба.
Что в той торбе?
Хлеб – поленица.
Кому доведется,
Тому и водиться.

«Чернота»

Черной ночью черный
кот
Прыгнул в черный
дымоход,
В дымоходе чернота,
Отыщи-ка там кота.

«Раз – два»

Раз, два –
Голова.
Три, четыре –
Прицепили,
Пять, шесть –
В ряд снести,
Семь, восемь –
Сено косим,
Девять, десять –
Сено весить,
Одиннадцать,
двенадцать –
Некуда деваться.

«Шел баран»

Шел баран
По крутым горам,
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто ее возьмет –
Тот и вон пойдет.

«Поймали вора»

Дора, дора, помидора,

Мы в саду поймали
вора.

Стали думать и гадать,
Как бы вора наказать?
Мы связали руки, ноги
И пустили по дороге.
Вор шел, шел, шел
И корзиночку нашел.
В этой маленькой
корзинке
Есть помада и духи,
Ленты, кружева,
ботинки,
Что угодно для души?

«Кузовок»

Шла бабка с заморья,
Несла кузовок.
В том кузовочке
Лежали грибочки,
Кому – гриб,
Кому – два,
А тебе, дитятко,
Весь кузовок.

«Белый месяц»

Раз, два, три, четыре,
пять,
Шесть, семь, восемь,
девять,
Десять,
Выплывает белый
месяц,
А за месяцем луна,
Мальчик девочке
слуга.
Ты, слуга, подай
карету,
А я сяду и поеду.
Я поеду в Ленинград
Покупать себе наряд.
Красный, синий,
голубой,
Выбирай себе любой.

«Считалка»

Первинчики –
другинчики,
Летали голубенчики
По ранней росе,
По зеленой полосе.
Там яблоки, орешки,
Медок, сахарок, -
Поди вон, малышок!

«Поди вон»

Курочка –
потатурочка,
Кукушка – рябушка
Сели, горели,
За море летели.
За морем горка,
На горке дубровка,
В дубровке царица,
Красная девица,
Медок, сахарок, -
Поди вон, королек!

«Замок»

За морями,
За горами
За железными
столбами
На пригорке теремок.
На дверях висит замок.
За ключом-ка ты иди
И замочек отомкни!

«Уж»

Обруч круж, обруч
круж,
Кто играет, будет уж.
Кто не хочет быть
ужом,
Выходи из круга вон!

«Игра в прятки»

Раз, два, три, четыре,
пять!
Будем в прятки мы
играть.
Небо, звезды, луг,
цветы,

Я вожу – уходишь ты!
(или Ты поди-ка,
поводи)

«Кошкин счет»

Раз, два, три, четыре,
пять,
Кошка учится считать.
Потихоньку,
понемножку,
Прибавляет к мышке
кошку.

Получается ответ:
«Кошка есть, а мышки
– нет!»

«Огород»

Как-то вечером на
грядке
Репа, свекла, редька,
лук
Поиграть решили в
прятки,
Но сначала встали в
круг.
Рассчитались четко тут
же:
Раз, два, три, четыре,
пять...
Прячьтесь лучше!
Прячьтесь глубже!
Ну а я иду искать!

«Матрешки»

Мы – красавицы
матрешки,
Разноцветные одежки.
Раз – Матрена, два –
Малаша
Мила – три, четыре –
Маша.
Маргарита – это пять.
Нас не трудно
сосчитать.

«Шли ребята»

Раз пошли ребята к
речке,

Два весла несли в
руках.

Им навстречу – три
овечки

И четыре индюка.

Все ребята испугались,
Весла бросили в кусты,
Испугались,
разбежались,
А найти их должен ты!

«Кот и рак»

Тик – трак, тик – трак,
Под мостом жил
старый рак.
Рыжий кот пришел на
мост,
Рак схватил кота за
хвост.
Мяу, мяу, помогите!
С хвоста рака
отцепите!
Все бегут, и ты беги –
Коту Ваське помоги!

«Бараны»

Шли бараны по дороге,
Промочили в луже
ноги.
Раз, два, три, четыре,
пять –
Стали ноги вытирать.
Кто платочком,
Кто тряпичкой,
Кто дырявой
рукавичкой.

«Мышка»

Вышла мышка как-то
раз
Посмотреть, который
час.
Раз, два, три, четыре,
Мышка дернула за
гири.
Вдруг раздался
сильный звон,
Выходи из круга вон.

«Зайчик и охотник»

Раз, два, три, четыре,
 пять,
Вышел зайчик
 погулять.
Вдруг охотник
 выбегает,
Прямо в зайчика
 стреляет:
Пиф – паф, не попал,
Серый зайчик убежал!

«Пчелы»

Пчелы в поле
 полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы,
Мы играем – водишь
 ты!

«Месяц и луна»

Раз, два, три, четыре,
 пять,
Вышел месяц погулять.
А за месяцем – луна,
Оставайся ты одна.

«Зверек»

Я зверек, и ты зверек.
Я – мышонок, ты –
 хорек.
Ты хитер, а я умен,
Кто умен, тот выйди
 вон!

«Шел Коток»

Шел Коток по лавочке,
Всем давал булавочки.
Кому две, кому три,
Выходи на букву «И»

«Горох»

Ахи – ахи – ахи – ох!
Баба сеяла горох.
Уродился он густой –

Мы помчимся, ты –
 постой!

«Зайка»

Бежал зайка по дороге,
Да устали сильно ноги.
Захотелось зайке спать,
Выходи, тебе искать!

«Раки в речке»

Тики – таки, тики –
 таки,
Ходят в нашей речке
 раки.
Стали раки воду пить,
Выходи – тебе галить!

«Месяц»

Вышел месяц из
 тумана,
Вынул пышку из
 кармана,
Буду деточек кормить,
А тебе, дружок,
 водить!

«Аты – баты»

Аты – баты –
Шли солдаты,
Аты – баты –
 На базар.
Аты – баты –
Что купили?
Аты – баты –
 Самовар!
Аты – баты –
Сколько стоит?
Аты – баты –
Три рубля!
Аты – баты –
Кто выходит?
Аты – баты –
 Это я!

«Лида»

Шла Лида по болоту,
Рвала Лида лебеду.
Кон, кон, кон, кон –

Выходи отсюда вон!

«Цапля»

Ходит цапля по
 болоту,
Не найдет себе работу.
На пенечек она села,
Пять лягушек сразу
 съела.
Раз, два, три, четыре,
 пять,
Выходи – тебе искать!

«Мишка с пирогами»

За стеклянными
 дверями
Стоит Мишка с
 пирогами.
-Мишка-мишенька,
 дружок,
Сколько стоит
 пирожок?
Пирожок-то стоит три,
А галить-то будешь
 ты!

«Стакан»

- Стакан, лимон –
 Выйди вон.
- Налей воды –
 Выйди ты!

«Собака»

Шла собака через мост,
Четыре лапы, пятый
 хвост.
Если мост провалится,
То собака свалится.

«Чемодан»

Плыл по морю
 чемодан,
В чемодане был диван.
А в диване спрятан
 слон,
Кто не верит – выйди
 вон!

«Петух»

Шел по берегу петух.
Поскользнулся, в воду
- бух!
Будет знать петух, что
впредь,
Нужно под ноги
смотреть!

«Чайка»

Подогрела
Чайка
Чайник,
Пригласила
Девять
Чаяк:
- Приходите
Все на чай!-
Сколько
Чаяк?
Отвечай!

«Ямка»

Куба – куба – кубака,
Больно ямка глубока.
Там мышки сидят,
Все на солнышко
глядят.
И считают: раз, два,
три –
В этот счет выходишь
ты!

«Дразнилки»

На дороге у развилки
Повстречались две
дразнилки.
Повстречались,
подразнились,

Не сдержались – и
сцепились!
Прибежали
разнималки –
Помешали перепалке.
И к развилке на
кобылке
Прискакали две
дразнилки.
Прекратилась
перепалка,
И тогда пришла
считалка:
Раз – два – три –
четыре – пять!
Хорошо друзей
считать!

«Баран»

Шел баран
По крутым горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот водить пойдет.

«Чики – брики»

Чики – брики – ты
куда?
Чики – брики – на
базар!
Чики – брики – ты
зачем?
Чики – брики – за
овсом!
Чики – брики – ты
кому?
Чики – брики – я коню!
Чики – брики – ты
какому?

Чики – брики –
вороному!

«Конь ретивый»

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет по
полям
Тут и там! Тут и там!
Сюда мчится он –
Выходи из круга вон!
Води весь день!

«Сорока»

Раз, два, три, четыре,
пять!
Мы собрались
поиграть.
К нам сорока
прилетела
И тебе водить велела!

«Котик»

Шел котик по лавочке
–
Раздавал булабочки.
Шел по скамеечке –
Раздавал копеечки:
Кому десять, кому
пять,
Выходи, тебе искать!

«Барабан»

На колоде барабан!
В барабан постучу,
взовьюсь –
Полечу из моря в море,
Из поля в поле,
В лес, на пень,

