



Игры Народов России.



Якутская народная игра «Ручейки и озера»



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. Выигрывают те, дети которые быстрее построят круг – озеро.

Правила игры: Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строится в круг можно только по сигналу.



Якутская народная игра «Льдинки, ветер и мороз»

Играющие встают в круг. Хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки, прозрачные льдинки,

Сверкают, звенят дзинь, дзинь...

На последние слова дети прыгают на месте на носочках, пока не услышат сигнал «Ветер!»

Дети – льдинки разбегаются в разные стороны. На сигнал «Мороз!» дети делают большой круг – льдинку.

Правила игры: менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!» В игру можно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.



Чувашская народная игра Рыбки (пула).

На площадке чертят две линии на расстоянии 10-15м друг от друга. По считалке выбирается ведущий - 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 ловит перебегающих игроков. Объявляется счет пойманных

«рыбок» из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в

которой поймано условленное число игроков, например: пять.

Пойманные не выбывают из игры.



Татарская народная игра «Скок-перескок (Кучтем-куч)»

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.

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.



Игра народов коми

«Стой, олень!»

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится насередине 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.

Правила игры. Разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.



Русская народная игра «Снежная баба».

Цель: развивать двигательный аппарат, ловкость.

Ход игры. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.

Баба снежная стоит,
Ночью дремлет, днями спит,
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет.

На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймает, тот становится «снежной бабой».



Русская народная игра «Гуси-лебеди»

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

Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

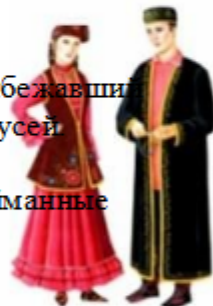
— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

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

Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

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



Татарская народная игра «Перехватчики».

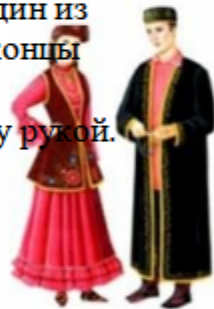
Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход 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.

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



Бурятская народная игра «Иголлка, нитка и узелок».

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в круг, держась за руки.

Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают 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 двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга. «Иголлка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.



Игра народов Севера «Ловля оленей».

Цель: развивать меткость, быстроту движений.

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

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



Удмуртская народная игра «Водяной».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

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

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



Башкирская народная игра «Липкие пеньки».



Цель: развивать ловкость и быстроту движения.
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 к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками».

Правила игры: «пеньки» не должны вставать с места.



Русская народная игра «Капуста».

Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры. Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит: Я на камешке сижу, Мелки кольшки тешу.

Мелки кольшки тешу, Огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли, В огород не прибежали. Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать.

Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусту», – победитель.



Татарская народная игра

«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 аречочу Никого в дом не пушу.

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.

