

Мирь народов  
России



## «Золотые ворота»

**Оборудование:** канат.

**Описание игры.** Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной». Затем «солнце» и «луна» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Дети, изображающие ворота, говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Попавшегося тихо спрашивают за кого он: за «луну» или за «солнце». «Пойманный» ребёнок делает выбор и встаёт позади соответствующего игрока.

Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Чтобы не быть пойменным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и весёлой.

Когда все распределены, команды «солнца» и «луны» устраивают перетягивание каната.

## Игра: «Салки»

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

## Игра «У медведя во бору»

Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

Медведь не спит

И на нас рычит!

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),  
Медведь за нами кинулся!  
Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится "медведем".

### Игра «Гуси-лебеди»

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 перекличка между хозяином и гусями:

Гуси-гуси! Га-га-га.

Есть хотите? Да, да, да.

Гуси-лебеди! Домой!

Серый волк под горой!

Что он там делает?

Рябчиков щиплет.

Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры.

Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

### «Третий лишний»

**Количество участников** - от 8 до 40 человек.

**Описание.** Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие всё время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если её дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его. **Правило.** Убегающему от преследования нельзя мешать.

### «Горелки»

Для игры выбирается открытое место – лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

**Описание.** Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий – горельщик (горелка).

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло! Глянь на небо — птички летят, Колокольчики звенят, Гляди — не воронь, беги, как огонь!

После этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик, не оборачиваясь, старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем он запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

Если горельщику удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, «горит».

### **Правила.**

- Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться.
- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.
- Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.
- Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки.

## **«Ручеёк»**

**Описание.** Число участников нечётное.

Разбившись на пары, играющие встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой, образуя своеобразный коридор. Пары игроков, стоящие друг за другом, постепенно продвигаются вперёд. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течёт. Игрок, оставшийся без пары, направляется к началу ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает из основной массы одного из игроков, уводя его за руку в конец ручейка, вставая последним его звеном.

На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идёт под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

### **«У медведя во бору»**

**Описание.** Выбирается водящий - «медведь». Он находится на некотором расстоянии от остальных участников игры. Играющие произносят текст, приближаясь к «медведю»:

«У медведя во бору

Грибы-ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит».

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их ловит.

### **«Змейка»**

**Описание.** Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

#### **Правила**

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.

Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» Игру можно остановить» если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

### **«Салки»**

**Описание.** Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

#### **Правила.**

Водящий гоняется только за одним ребенком из группы. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убегать врассыпную от нового водящего.

### **«Ворота»**

**Описание.** Игроки разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, поднимают их высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все игроки пробегут под воротами.

#### **Правила.**

Игроки, пробегая под «воротами» держат друг друга за руки.

Нельзя задевать «ворота». Во время игры можно изменять высоту «ворот», постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

### **«Капканы»**

**Описание.** Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу. Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «ворота»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

По сигналу «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Игроки, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, забегая в круг и выбегая из него.

По сигналу стоящие в кругу опускают руки, поймав тех, кто оказался внутри круга.

### ***Правила.***

Игра продолжается до тех пор, пока не останется не пойманными всего несколько детей.

В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

## Татарские народные игры

### **«Скок-перескок» (Кучтем-куч)**

**Описание.** На игровой площадке по кругу на расстоянии 50-100 см чертятся круги по количеству участников. В них находятся дети. Водящий стоит в середине большого круга. По команде водящего: «Скок-перескок!» дети на одной ноге, двигаясь по часовой стрелке, должны, освобождая свой, перескочить в следующий круг. Водящий при этом тоже скачет на одной ноге, стараясь занять свободный круг. Если ему это удаётся, то ребёнок, не успевший занять «домик», становится водящим.

### **«Хлопушки» (Абакле)**

**Описание.** На противоположных сторонах площадки рисуются две параллельные черты. За одной чертой стоят в шеренге дети. Одна рука у них на поясе, другая вытянута вперёд ладонью вверх. Это старый город. В новом городе (за другой чертой) пока никто не живёт. Выбирается ведущий, который со словами: «Хлоп да хлоп – сигнал такой. Я бегу, а ты за мной!» подходит к одному из игроков и тихонечко хлопает его по ладошке. После окончания слов они бегут в «новый город». Кто первый пересёк черту, тот остаётся там жить. Кто проиграл, тот ведущий. Так до тех пор, пока все дети не переберутся жить в новый город.

### **«Продаём горшки» (Чулмак уены)**

**Описание.** Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. 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, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

### **Правила.**

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков.

Водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

### **«Займи место» (Буш урын)**

**Описание.** 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.

**Правила.**

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**«Кто дальше бросит?» (Ыргыту уены?)**

**Оборудование:** Мешочки с песком или мячи, флажок.

**Описание игры.** Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

**Правила.**

Бросать все должны по сигналу. Счёт ведут ведущие команд.

**«Тимербай»**

**Описание.** Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

**Пять детей у Тимербая,**

Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались,

Нашаились, наплескались,

Хорошенечко отмылись

И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали,

В лес под вечер прибежали

Друг на друга поглядели,

**Сделали вот так!**

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

**Правила.**

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

### **«Сядь, сядь, Малика!»**

Правила игры. Дети становятся в круг. Одному завязывают глаза, и ставят в центр круга. Дети взявшись за руки, поют песню и идут по кругу. Песня поется на татарском языке:

Утыр, утыр, Мәликә, алмагачның төбенә,  
Кем утырган каршыңа, әйтеп бирче тиз генә

Один из детей садится в круг, рядом с водящим, и он должен с помощью прикосновений узнать, кто стоит с ним рядом. Если не узнает, дается наказание. Игра так продолжается.

**«Иголка, нитка, узелок» (Зун, утах, зангилаа)**

**Описание.** Все игроки делятся на тройки. Первый в тройке – иголка, второй – нитка, третий – узелок. Все в тройке держатся за руки. Чертится большой круг. Что иголка будет делать, тоже должны выполнять нитка и узелок. Например: иголка прыгает в круг, за ней нитка и узелок. Если игроки одной тройки засмотрелись и сделали неправильное движение, то вся тройка выбывает из игры.

**«Табун» (Хурэг адуун)**

**Описание.** Участники игры становятся в круг и держатся за руки – это табун лошадей. Они стерегут своих жеребят, которые находятся в центре круга. Вокруг табуна ходит жеребец, который охраняет его от волков. За кругом бегают стая волков (3-4), которые убегая от жеребца, пытаются разорвать круг и осалить жеребят. Пойманные волки и осаленные жеребята выбывают из игры. Игра заканчивается, когда последний волк будет пойман.

**«Ищем палочку»**

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, Куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных. Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

**«Верблюжонка верблюду ловит» (Ботогон буурашалга)**

В игре участвует 10-30 и более человек, чаще дошкольники или младшие школьники. Играть можно на небольшой площадке (5-7 м в поперечнике).

**Описание.** Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюды (буура), верблюжонок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонок» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонка». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонка», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

Правила. 1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.

2.«Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.

### **«Рукавицу гнать» (Бээлэй тууха)**

Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

**Описание.** Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

«Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

**Правила.**

Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.

Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

**«Достань шапку»**

**Оборудование:** шапки (количество – вдвое меньше, чем игроков).

**Описание.** Игроки делятся на две команды.

За чертой, которая находится от них на расстоянии 10 м, лежат шапки. Каждой паре (игрокам из разных команд) даётся своё задание, выполняя которое, дети двигаются к черте. Взять шапку может только тот игрок, который первый добрался до черты. Игроки бегом возвращаются к своим командам, встают в конец колонны. Затем даётся задание для второй пары и т.д. Выигрывает та команда, у которой больше шапок.

Примерные задания для пар: допрыгать до черты на левой (правой) ноге, на 2х ногах; дойти на пятках (носках) (можно добавить различные положения рук: руки на пояс, вверх и т.д.); дойти на полусогнутых ногах, доползти на четвереньках (на ладонях и ступнях); доскакать боковым галопом; допрыгать ноги вместе – ноги врозь и т.д.

**«ВОЛК И ОВЦЫ».**

Играет вся группа.

**СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:**

Выбирают “волка”. Остальные игроки называют пастуха, становятся за ним в колонну, причем каждый держится за талию впереди стоящего. Волк обращается к “пастуху”: «Целую зиму ничего не ел и страшно проголодался, дай мне одну овцу!»

Пастух: «Не дам!»

Волк: «Тогда отберу силой».

Пастух: «Попробуй, если сможешь!»

После этих слов “волк” старается ловить “овец”, нападая на хвост колонны. “Пастух” должен защищать “овец” от “волка”. Пойманные “овцы” выходят из круга. Игра считается законченной, когда остается одна “овца”, она становится “волком”, а “волк” “пастухом”.

Игра начинается сначала.

**ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Число участников от 5 до 20-25 человек.

Овцы не должны разбегаться, а взяв друг друга за талию обязаны следовать за “пастухом”.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Этот вариант игры для детей старшего дошкольного возраста. Для более старших детей можно усложнить, назначив двух “волков”.

Игра распространена как среди мальчиков, так и среди девочек.

### **«ДЖИГИТОВКА».**

Играет вся группа.

#### **СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:**

Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.

#### **ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Начинать игру вместе только по команде воспитателя.

Выигрывает тройка, пришедшая к финишу первой.

На каждом этапе бегуны в тройке меняются местами.

Аналогичную игру встречаем и у народов Средней Азии, в частности, в Туркмении. Игра развивает силу воли, быстроту, чувство коллективизма, патриотизма.

### **«СВАЛИ ПАЛКУ» («Глуҷ бегизабе**

Играет вся группа.

**ИНВЕНТАРЬ:** палки 3-5 шт. длиной 50-60см.

#### **СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:**

В игре могут участвовать 2-10 детей, каждый из которых имеет заостренные с одного конца 3-5 палок длиной 50-60см.

Проигравший по жребию с размаху забивает палки в землю. Другой игрок отходит как на расстояние и кидает свою палку так, чтобы сбить как можно больше палок партнера. Играющие меняются ролями.

Выигрывает тот, кто сбил больше палок.

#### **ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Если в землю воткнуть несколько палок, игрок имеет право сбить любую из них.

Если игрок одной палкой сбил две и более палок противников и его палка при этом воткнулась и стоит, то он берет все сбитые им палки.

Если несколько палок не выбили ту, что стояла, а воткнулась в землю, и сами остаются стоять, то они по очереди разыгрываются.

Расстояние учитывать исходя из возрастных особенностей детей. Играют мальчики и девочки.

### «ХАСАНДЕЛА»

Играет вся группа.

ИНВЕНТАРЬ: палочка длиной 50-60 см.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:

Дети садятся, образуя круг. Игру может начать любой. Он берет палочку, стучит ею об пол, произнося: “Хасандела”, затем передает палочку ближайшему соседу. Тот произносит два раза, дважды стучит палочкой и передает следующему участнику игры. Третий уже три раза произносит “Хасандела” и столько же раз стучит и передает человеку, который стоит четвертым. Так длится пока не ошибется кто-нибудь. Допустивший ошибку поднимает ногу и держит ее в вытянутом положении. Один из играющих закрывает ему глаза, а другой легонько бьет его в ступню. Затем ему открывают глаза, и он должен определить ударившего. Если он узнает, его освобождают, а на его место становится узнавший им, а другой бьет палочкой в ступню. Затем открывает глаза, и он должен определить ударившего. Если узнает, его освобождают, а на его место становится узнавший им.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Каждый участник должен произносить на порядковый номер больше на один раз “Хасандела” и столько же раз постучать палкой.

Существует несколько вариантов этой игры.

### «ЦЕКІУ БАЧИ»

Играют двое-трое.

Инвентарь: длинная палка 1-1,5м, брусок 10-15см.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:

Каждый игрок должен иметь одну длинную палку и маленький брусок – “бурди”.

Для игры чертят линию старта. Игрок становится перед линией, в левую руку берет “бурди”, в правую – палку и с размаху бьет по бруску. Игрок другой команды проделывает то же самое. А каждый последующий бьет по своему бруску с того места, куда полетел брусок предыдущего игрока. Так продолжается до тех пор, пока не добьют до намеченного количества брусков. Выигрывает та команда, которая вышла на большее расстояние.

Проигравшая команда выбирает 2-х своих игроков с учетом, что один должен быстро бегать, а другой уметь задерживать дыхание. Игрок, который должен бегать, подходит к линии старта, а другой участник становится рядом с последним брусом выигравшей команды (финиш). Дается свисток. Сидящий у финиша должен сделать один глубокий вдох и на одном дыхании произносит: “Цеклу бачи”...пока не добежит другой игрок. Если он делает второй вдох, игру останавливают. Наказание возобновляется. Начинают сначала. Успех зависит от них двоих.

#### **ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Бегущий должен как можно быстрее бежать, а говорящий не делает второго вдоха, пока его товарищ не добежит.

Играющие делятся на две команды. Проводится жеребьевка. Выигравшая по жребию команда получает право начать игру.

Переступать или переходить линию старта нельзя.

Если удар по бруску не удался, на повторение игрок не имеет права.

Игроки заранее договариваются сколько раз кидать каждому брусок.

Количество играющих не ограничено. “Бурди” лучше делать из твердой древесины, так как из крепкой породы (кизил) дальше летит.

### **«ИГРА В ОХНО»**

Играют 3-10 чел.

**ИНВЕНТАРЬ:** 3 палочки, одна длиной 5-6см. диаметром 2,5-3см, две другие 70-80см

#### **СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:**

Для игры требуется 3 палочки. Одна длиной 5-6 см. и диаметром 2,5-3см. Палочка должна быть наточена с обоих концов, называется “бурди” или “охно”. Две другие должны быть длиннее 70-80см.

На площадке, где проводится игра, необходимо сделать ямочку диаметром 15-16см, глубиной 10-15см. на расстоянии примерно, метр от ямочки прочеркивается линия. Двое, которые определяются жеребьевкой с палочками, становятся у ямочки. Третий отходит на 5-6 метров. Не переходя эту черту, он бросает “охно” в ямочку. Задача одного из тех, кто стоит у ямочки – при помощи палочки забросить “охно” в ямочку, а другой должен помешать этому. Если “охно” удастся попасть в ямочку, то защищавший ямочку и бросающий меняются местами: если же защищавшему удастся отбить “охно”, то его бросают с того места, куда “охно” летит.

#### **ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Участвуют от 3-10 человек. Нельзя переходить черту.

Можно проводить в любом просторном месте.

## «ИГРА С МЯЧОМ»

Играет вся группа.

ИНВЕНТАРЬ: мяч.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:

В начале игры определяют штрафного игрока. Это можно сделать жеребьевкой или любым другим способом.

Проштрафившийся игрок бросает мяч и старается ногами попасть в кого-либо из играющих. Тот в кого он попадает, становится на его место.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Участники игры не могут выходить за пределы обговоренного в начале игры участка местности.

## **Баширские народные игры.**

### **«Голуби» (Кугарсен)**

**Оборудование:** Обручи.

**Описание.** Параллельно друг другу (5м) чертятся круги или кладутся обручи. Это гнёзда голубей. В одном гнезде «живёт» один голубь.

Водящий ходит вдоль между «гнёздами» со словами:

- «Гур-гур-гур! Для всех нас одно гнездо».

С окончанием слов дети меняются местами («гнёздами») – бегут в противоположные «гнёзда». Водящий старается занять пустое «гнездо». Кому не хватило «гнезда», тот становится водящим.

### **«Иголka и нитка» (Эна менян еп)**

**Описание.** Игра проводится в виде соревнования. Дети делятся на две команды. Первые игроки – иголки. Остальные – нитка. Иголки бегут до ориентира, который находится на расстоянии 4-5м, оббегают его и возвращаются к своим командам. За иголку цепляется коротенькая нитка (один игрок). Они так же бегут до ориентира и возвращаются назад. С каждым разом нитка становится длиннее, пока не прицепится последний игрок. Выигрывает та команда, которая быстрее вернётся к своей черте и у которой «нитка не порвётся».

### **«ЛОВКИЙ ДЖИГИТ – ТАҢЫЛ ЕГЕТ».**

Цель: развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа.

Организация игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке.

Остальные дети сидят на стульях и поют: «Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

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

### **«ПЕРЕНЕСИ ЯЙЦО В ЛОЖКЕ».**

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Организация игры.

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

## **«КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»**

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситек), камзол, тюбетейка.

Организация игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

## **«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ»**

Цель: развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Организация игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопа с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником, и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2р

## **«КУРАЙ».**

Цель: познакомить детей с башкирским народным инструментом – курай. Учить детей выполнять простые башкирские народные танцевальные движения.

Организация игры.

Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка.

Водящий («кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют.

На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом.

«Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп.

«Ты, курай задорный, веселей играй,

«Тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочерёдно выставляют руки перед грудью.

Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул.

Исполняется плясовая мелодия.

1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп.

2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом (мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится «кураистом».

Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

### **«ЮРТА - ТИРМӘ».**

Цель: развивать внимательность, ловкость. Закреплять переменный шаг.

Организация игры.

В игре участвуют 4 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 – весёлые ребята, соберёмся 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 крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

### **«САБАНТУЙ - ЫАБАНТУЙ».**

Цель: развивать прыгучесть, ловкость.

Организация игры.

Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной.

Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

### **«ЮРТА»**

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве.

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

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.

### **«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»**

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Материал: маски на голову с изображением пенечка.

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

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

## «МЕДНЫЙ ПЕНЬ»

Цель: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

Организация игры: играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях.

Дети-хозяева становятся за стульями.

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

«– Я хочу у вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?»

Хозяин отвечает:

«– Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой»

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

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

## «ПАЛКА-КИДАЛКА»

Цель: развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

Оборудование: считалка, палка, длиной 50 см

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.

### **«Солнце» (Хейро)**

**Описание.** Игроки, взявшись за руки, идут по кругу, раскачивают руки вперёд и назад и повторяют одно и то же слово – «хейро». В центре круга на корточках сидит ведущий. Он медленно поднимается и поднимает руки вверх – это встаёт солнце. Как только солнце встанет и поднимет руки, игроки разбегаются в стороны. Солнце их догоняет и салит. На сигнал: раз, два, три – в круг беги, пойманные дети остаются стоять там, где их осалили, остальные встают в круг и игра начинается сначала.

### **«Здравствуй, догони!»**

**Описание.** Две команды детей стоят каждая за своей чертой в разных сторонах зала. Трое – четверо детей из одной команды идут в гости к команде соперников, выбирают себе пару, протягивают правую руку и говорят: «Здравствуй!» Соперники тоже правой рукой пожимают гостям руку, отвечая: «Здравствуй!» После рукопожатия, гости говорят: «А теперь догони!» и убегают за свою черту. А соперники, которые им жали руки, их догоняют. Пойманные игроки выбывают из игры. Затем команды меняются ролями.

### **Нанайская борьба.**

Играют парами на мате или на ковре. Играющие берут друг друга за плечи, и начинают бороться, стараясь положить соперника на спину. Выигрывает тот, кто уложил соперника на лопатки.

Правила борьбы. Бороться можно только на мате или на ковре, не сходя с него. Нельзя допускать грубых действий.

### **Успей поймать!**

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры. Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

### **Нанайские гонки**

В этой игре участвуют не менее 4-х игроков на коньках.

Эта игра пришла к нам с Севера, там она часто устраивается на зимних праздниках. Играют по двое в парах. Встают лицом друг к другу, держась за руки, и начинают скользить по льду – один спиной, другой осторожно подталкивает его

вперед. Добежав до заранее назначенного места, они меняются местами и скользят обратно – теперь уже тот, кто ехал спиной вперед, подталкивает своего партнера. Выигрывает та пара, которая быстрее всех сможет проехать туда и обратно.

### **Каюр и собаки.**

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

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

### **Перетяжки**

Играют 2 команды мальчиков. Участники игры становятся цепочкой, зацепившись друг за друга локтями. Между командами чертится линия. Одна команда старается перетянуть другую на свою сторону.

### **Олени и пастухи.**

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи 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. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

### **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.

**В ключи**

(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокш.)

**Описание.** 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.** 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**

(«Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

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

**Круговой**

(«Мячень кунсема» - эрз., «Топса налхксема» - мокш.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто – за кругом. Те, кто остаётся за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом внаходящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удаётся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребёнка за кругом. Если ему удаётся, то у него запасе очко, если промахнётся, то выходит из круга. Когда мяч запянает всех детей, играющие меняются местами. Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли – не считается. Остальные выходят из круга. Ребёнок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остаётся в кругу.

**Котел**

(Котелсо налксема. Котелсо налхксема)

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять - двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50-60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2-3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры:

- играющие должны выбивать мяч, не сходя с места;
- переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

### **Игра «Бабушка»**

(«Бабасо» - эрз, «Баба» - мокш.)

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперед, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу и зазывают в баню: - Бабушка, а бабушка, что ты делаешь?

- Грошики собираю.
- Грошики тебе для чего?
- Мешочек куплю. Мешочек для чего?
- Камешки наберу. Камешки для чего?
- Пирог и ими начиню. Пирог! Зачем?
- Ваших деток накормлю.

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

- Тьфу, на твою голову!

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка». «Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

### **Игра «В круги» («Кирьксэ»)**

Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами. Игроки ходят по кругу, приговаривают:

Отгадай, чей голосок,  
Становится в кружок  
И скорей кого-нибудь  
Своей палочкой коснись.  
Отвечай поскорей,

Отгадать торопись!

После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, главному убору и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чье имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

## **Кабардино-балкарские народные игры.**

### **Журавли- журавли.**

**Описание.** В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, говорит следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Участники игры быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожак, который все учащает шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея». «Журавлиная» вереница начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д.

### **Правила.**

Упражнения выполняются в возрастающем темпе, переходящим в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

### **Повелитель лунки («Гъуэж»)**

В центре игровой площадки выкапывают лунку, в которую кладут мяч. Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3—5 м в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2—4 м) на равном расстоянии друг от друга и от мяча.

Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Тот должен быстро схватить мяч и «осалить» одного из убегающих, кидая мяч с места (или догоняя игрока). «Осаленные» выходят из игры. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он сам выходит из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующий раз он становится повелителем лунки.

### **Правила игры:**

1. До начала игры дети договариваются, как будут «салить»: с места или догоняя убегающих.
2. Нельзя выбегать за условленную территорию.
3. Салить игрока можно только прямым попаданием мяча, а не с отскоков.

### **Под буркой («Штактуэпл»)**

Играющие делятся на две команды по 5—8 человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) 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 говорить. 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... (называет имя игрока), а волк ... (имя игрока)».

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

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к 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 (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охранник преследует до тех пор, пока тот не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными с помощью поднятых рук. Когда преследуемый уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленными. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды. Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры:

1. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк;
2. Сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка;
3. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

## **Осетинские народные игры**

### **Метание сплеча.**

**Оборудование:** мешочек с песком 200-300г.

**Описание.** Мешочек поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой выбрасывает мешочек вперёд.

#### **Правила.**

Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

### **Перетягивание.**

**Оборудование:** верёвка для изготовления кольца диаметром 2 метра.

**Описание.** Через середину круга диаметром 4-6м 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 2м, так чтобы оно проходило под руками (каждый участник перетягивая как бы впрягается, пропуская веревку под мышками). Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу два игрока начинают тянуть друг друга. Кто кого вытянул из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

#### **Правила.**

Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!»

Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

### **«Барсы в пещерах» (Стай лагæты)**

Цель: упражнять в беге, развивать внимание, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: бегая ребятам по площадке, необходимо слышать команду ведущего и занимать свободную «пещеру»

Оборудование и атрибуты: шапочки барсов.

Считалка:

У барсиhi пять барсят.

Поиграть они хотят.

Черный, белый,

Рыжий, серый.

Полосатый - выходи.

Не упрямься –и води.

Содержание игры: все встают в круг, затем разбиваются по трое. Двое изображают пещеру, а третий – барса. Ведущий в центре круга. Он командует: «Барсы, выходите!». «Барсы» должны выйти и бегать по всей площадке. Внезапно ведущий

командует снова: «Барсы в пещеру!», и все должны занять ближайшие «пещеры», ведущий тоже. Кому «пещеры» не досталось, тот водит. Через несколько туров «барсы» и «пещеры» меняются ролями.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: ведущий меняет команду на хлопки или другие сигналы.

III вариант: «барсы» меняются на других животных.

### **«Джигиты соревнуются» (Ирæттæ ерыс кæнындз)**

Цель: поддерживать интерес к физическим упражнениям, приучать действовать организованно, проявлять выдержку, воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры:

действовать по сигналу «старшего», проигравшим считается тот, кто хоть раз выйдет за черту круга. Если из круга выйдут оба игрока, приз никому не присуждается.

Оборудование и атрибуты: гимнастические палки, мел.

II вариант:

Разделить на две команды с помощью счета на первый и второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – вторая команда или воспитатель раздает при пересчете опознавательные знаки.

Содержание игры: на игровой площадке чертятся 4-6 кругов по 3 метра диаметром. Все участники делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается «Старший». «Старшие» посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один её конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из края. Победитель получает приз. Затем в круги становятся новые пары. Команда победительница определяется по сумме полученных очков.

I вариант: разбить всех детей на пары, раздав палки и определить в круги.

### **«Рыбаки и рыбы» (Кæсагахсджытæ æмæ кæсæгтæ)**

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры:

находиться в ямке может только одна рыбка, должна её оставить. Пойманные «рыбы» помогают ловить остальных «рыб».

Оборудование и атрибуты:

бубен (колокольчик, мел).

Считалка:

Выйдет Заур - пастушок.

Поиграет во рожок.

А рожок из бересты,

Значит, водой будешь ты.

Содержание игры:

По сторонам площадки чертятся круги диаметром 0,8- 1 м. (ямки) по числу играющих или на 1-2 меньше. «Рыбы» (дети) находятся в кругах. По сигналу ведущего (удар в бубен, звук колокольчика) рыбы начинают плавать по всей реке (бегать по площадке). По сигналу «Рыбаки!» рыбы стараются спрятаться в ямки, а два рыбака, взявшись за руки, стремятся их поймать.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: выбрать две пары рыбаков.

### «Дед» (Дада)

Цель: развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве, фантазию и воображение. Воспитывать умение договариваться в коллективе.

Правила игры: действовать сообща, разбежаться по сигналу.

Оборудование и атрибуты: элемент костюма деда (бабы).

Считалка:

Зайчишка – трусишка

По полю бежал

В огород забежал,

Морковку нашел, Капусту нашел, Сидит грызет, Иди прочь. Дада с наной идет.

Содержание игры: выбираем «деда», затем отходят дети в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к «деду» («дада»).

-Здравствуй, «дада»!

- Здравствуйте «саби» (дети)! Где вы были, что вы делали?

- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем.....

Дети делают движения, изображающие какую-либо работу, а «дада» должен угадать, какая это работа. Если отгадает – все разбегаются, и он должен кого-нибудь поймать. Если не отгадает – дети снова договариваются и изображают другую работу.

II вариант: выбрать деда и бабу (дада æмæ нана)

III вариант: дед показывает, движения дети, отгадывают

IV вариант: изображать только животных

### **«Бурые медведи» (Урс æрсытæ)**

Цель: упражнять детей в беге в рассыпную, в процессе игры развивать ловкость, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве.

Правила игры: «медвежата» бегают по площадке («лесной опушке») до тех пор, пока их не поймают «медведи».

Выигрывает тот, кто останется последним медвежонком на «лесной опушке».

Оборудование и атрибут: мел, обручи, шапочки на «бурых медведей».

Считалка:

Сидели два медведя

На тоненьком суку.

Один читал газету,

Другой месил муку.

Раз ку ку, два ку-ку,

Оба шлепнулись в муку.

Содержание игры: выбираем двух «медведей». Остальные игроки становятся «медвежатами». Площадку для игры делят на две части: «лесная опушка» и «медвежья берлога». По команде «бурые медведи» берутся за руки и покидают «берлогу». Их задача: поймать «медвежонка», захватив его в кольцо из рук, и отвести в «берлогу»

II вариант: пойманные медвежата в «берлоге» тоже могут участвовать в ловле «медвежат».

III вариант: ловить «медвежат» можно при помощи обручей.

### **«Водопад и ветер» (Æхсæрдзæн æмæ дымгæ)**

Цель: в процессе игры развивать ловкость, быстроту, действовать по сигналу, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: четко выполнять команду водящего, тот, кто ошибётся в выполнении команды, должен выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один – единственный игрок. Это и есть победитель.

Водящий выбирается с помощью жеребьевки.

Содержание игры: для начала игры выбираем водящего. Остальные игроки становятся на некотором расстоянии от него. Когда водящий объявляет: «Водопад!» - игроки начинают приседать, когда же он говорит: «Ветер!» - все должны бежать в одну сторону по кругу. Водящий старается запутать игроков; он может произносить одно и то же слово несколько раз подряд и делать ложные движения, не совпадающие с командой. При этом он должен зорко следить за игроками – тот, кто ошибётся, выходит из игры.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

II вариант: на сигнал «Водопад!» игроки выбирают ОВД по желанию (например, прыжки)

III вариант: на сигнал «Ветер!» - дети бегут врассыпную.

## **Удмурдские народные игры.**

### **Водяной (Ву мурт)**

**Описание.** 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 детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

#### **Правила.**

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

### **Серый заяц (Пурьсь кечпи)**

**Описание.** На площадке чертится квадрат (6х6м) – это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. «Собаки» (10 игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Игроки говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту ел?» На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. «Собаки» ловят его, окружая сцепленными руками.

#### **Правила.**

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

### **«Козленок и собаки»**

По считалке выбирается «козленок». Остальные дети исполняют роль собак. Козленок в огороде грызет капусту. Собаки его замечают и дружно ругают: «Кечпи, кечпи, малы кубистамес сиид!» («Козленок, козленок, почему ты нашу капусту съел!»). Козленок, испугавшись, выбегает из «огорода». Собаки бегут вдогонку. Если поймают, снова по счету выбирается козленок.

Правило игры: «собаки» должны бежать, взявшись за руки, и окружить «козленка», не задевая его.

### **Узы-боры бичасько «Собираю ягоды»**

По считалке выбирается волк. Он встает на специально отведенное место. Остальные дети идут в конец зала, имитируя сбор ягод, скандируют слова: «Узы-боры бичасько, съод кионэз адзисько, ури-бери пегзисько» («Собираю ягоды, вижу серого волка, убегаю сломя голову»). После этих слов дети бегут в другой конец зала, «волк» - за ними. Кого поймают, с тем меняются ролями.

Правило игры: убежать можно только после последних слов.

### **Вумурт «Водяной»**

По считалке выбирается Водяной. Он закрывает глаза и садится на корточки. Дети ходят по кругу и скандируют: «Вумурт, вумурт, мар пукиськод ву пыдсын? Пот, пот ми доры вераны, коня ни дыр!» («Водяной, Водяной, что сидишь ты под водой? Выйди, выйди к нам, скажи, который час!»). Вумурт, выходит, дети замирают. Кого поймал, должен узнать с закрытыми глазами. Если узнал, Вумурт и ребенок меняются местами.

Правило игры: когда Вумурт пытается определить, кто стоит перед ним, нельзя его отвлекать.

### **«Горшок с маслом»**

По считалке выбирают мама и кошка. Мама ставит горшки на скамейку, называя их содержимое. Потом говорит кошке:

- Кочыш, горшокъесты эн иса! (Кошка, не трогай горшки).

- Яралоз (ладно, - говорит кошка.)

- Чильык-чалык! (Щелк-щелк)- мама уходит на работу. (Кошка в это время съедает все содержимое из горшочков.)

Вернувшись домой, мама видит: все горшки пустые, опрокинутые. Кошка спит. Мама, причитая, все горшки обратно ставит на скамейку:

- Йолэз но сиём, йолвылэз но сиём... Ох тон, кочыш! И молоко съела, и сметану съела... Ах ты, кошка! (Кошка просыпается и убегает. Мама гонится за ней.)

Правило игры: если мама поймает кошку, они меняются ролями.

### **«Заяц»**

По считалке выбирают водящего, потом дружно скандируют:

Заяц, заяц быстроногий,

Не ходи ты босиком.

Если будешь хорошо обуваться,

Волки не догонят.

После этих слов все дети убегают в разные стороны, водящий должен поймать кого –нибудь. Затем меняются местами.

## Якутские народные игры.

### **«Рыбаки и рыбки»**

**Оборудование:** верёвочный шнур.

**Описание.** 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.

**Правила.**

Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забежать в круг (сеть) и выбежать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

### **«Ручейки и озёра»**

**Описание.** 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.**

Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

### **«Льдинки, ветер и мороз»**

**Описание.** Играющие встают парами лицом друг к другу и 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, 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.

**Правила.**

Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

### **Пятнашки (Атак тэпсиитэ)**

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

Правила игры. Ритмичность движений, их мягкость соблюдать обязательно.

### **Каюр и собаки**

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

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

### **Летающий диск (Тэлэрик)**

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

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

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

### **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.

### **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.