



ПРОЕКТ
«ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ»
для детей
старших и подготовительных групп

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:

Игры - спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Они дают возможность развивать и совершенствовать различные движения, упражняться в беге, прыжках, лазанье, метании, ловле т.д. Большое влияние игры оказывают также и на нервно-психическое развитие ребенка, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают волю, сообразительность, смелость, быстроту реакций. Совместные действия в играх сближают детей, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха. Результат игры - это всегда радость и эмоциональный подъем. Именно благодаря этому замечательному свойству подвижные игры больше чем другие формы физической культуры адекватны потребностям растущего организма в движении, способствуют всестороннему гармоничному физическому и умственному развитию детей, развитию координации движений, ловкости и меткости. Наличие потребностей в здоровом образе жизни и возможностей его обеспечения.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА:

В наше время высоких технологий, мы все реже возвращаемся к традициям и обычаям своего народа. Поэтому было решено разработать проект, направленный на знакомство детей с народными традициями, народным творчеством, народными играми.

Как жили раньше люди? Как работали и как отдыхали? Какие игры были у детей? Ответить на эти и подобные вопросы - значит, восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности.

Проект способствует развитию у детей познавательных способностей, включает в себя ознакомление дошкольников с обычаями, традициями, народным творчеством. Приобщает к народным традициям, знакомит с разными народными играми, тем самым обогащая познания детей.

Задорные и веселые игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, салочек, ловишек? Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как сказки и песни. Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли и до наших дней из старины, передавались из поколения в поколение. Игры ценны для наших детей в педагогическом отношении: они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, укрепляют ребенка. В народных играх много юмора, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными моментами, любимыми детьми считалками.

Народные игры издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Игры разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Современные дети мало двигаются, меньше, чем раньше играют в подвижные игры из-за привязанности к телевизору, компьютерным играм. Чтобы поддержать интерес детей к народным играм, они должны их узнать и наша задача помочь им в этом.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

Познакомить детей с играми народов, проживающих в России.

Сформировать интерес и уважения к другим национальным культурам.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

Образовательные задачи:

Обобщить и расширить знания детей о красоте и разнообразии игр различных народов.

Объединить опыт и знания детей для создания у них целостной картины многонациональности России. Формировать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей.
Формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.

Воспитательные задачи:

Воспитывать у детей чувство патриотизма и сопричастности ко всему, что происходит в России.

Учить осознавать свою индивидуальность, значимость для других людей, стимулировать положительное отношение к сверстникам.

Воспитывать чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей, живущих в России.

Развивающие задачи:

Развивать двигательные качества: скоростно-силовые, координацию, ловкость.

Интеграция образовательных областей:

«Социализация» - Формирование представлений о дружеских взаимоотношениях между сверстниками;

«Коммуникация» - Развитие свободного общения с взрослыми и детьми;

«Физкультура» - Развитие мотивации к двигательной активности и развитию потребности в физическом совершенствовании;

«Здоровье» - Развивать представления о безопасном использовании окружающих предметов.

МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВЕДЕННЫЕ В РАМКАХ ПРОЕКТА:

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП:

Изучение литературы, материалов по заданной теме.

Подбор материала и игр по теме.

Проведение бесед на тему: «Москва-столица России», «Путешествие по России», «Люди разных народов», «Я русский человек», «В какие игры играли наши бабушки и дедушки».

Анкетирование родителей «Народные игры».

ОСНОВНОЙ ЭТАП:

Разучивание правил народных игр и методики их проведения.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП:

Изготовление наглядного материала для проведения игр, вовлечение детей и родителей в игровую деятельность, разработка сценария, подготовка оборудования и костюмов для проведения спортивного праздника на тему: «Игры народов России». Оформление картотеки «Игры Народов России».

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА:

Дети старшего дошкольного возраста, педагоги, родители.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 01.01.26 – 31.08.26

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- получение знаний о традициях народов и выработка интереса к национальным играм у детей.
- формирование навыка самостоятельно организовать игры со сверстниками.

- умение выходить из сложных ситуаций, избегая конфликтов и чувствовать радость от совместной игровой деятельности.
- установление семейных связей между поколениями.
- вовлечение родителей в совместные игры с детьми, желание использовать их в повседневной жизни.
- развитие нравственных качеств, воспитание сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, правильное восприятие неудач, желание быть честными и правдивыми.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН РАЗУЧИВАНИЯ НАРОДНЫХ ИГР

Месяц	№ недели	Виды народных игр	Цель игры
-------	----------	-------------------	-----------

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЯНВАРЬ	2-я неделя	«Красочки»	Воспитание сообразительности, внимания, поддержание бодрого, радостного настроения.
		«Аленушка и Иванушка»	Развитие координации в пространстве.
	3-я неделя	«Удочка»	Развитие прыгучести, ловкости.
	4-я неделя	«Али Баба»	Развитие быстроты, силы.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ФЕВРАЛЬ	1-я неделя	Охотники и утки (Паляуничы и качки)	Умение ориентироваться в замкнутом пространстве, уворачиваться от мяча. Развитие меткости, глазомера.
	2-я неделя	Просо (Проса)	Обучение правилам игры, воспитание общительности, умению находить контакт.
	3-я неделя	Колечко (Пярсцёнак)	Использование интонации в соответствии с текстом игры. Обучение выдержки, способности не выдать свои действия.
	4-я неделя	Посадка картошки (Пасадка бульбы)	Развитие, внимания, быстроты, реакции, воспитание способности ориентироваться в игре.

ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

МАРТ	1-я неделя	«Рыбки» (Пула)	Развитие ловкости, быстроты передвижений.
	2-я неделя	«Луна или солнце» (Уйохпа хэвель)	Воспитание командного духа, выполнение слаженных действий в команде.
	3-я	«Летучая мышь» (Сяра	Обучение взаимодействию

	неделя	серси)	между собой в соответствии с правилами игры. Развитие ловкости, быстроты.
	4-я неделя	«Расходитесь!» (Сирелер!)	Развитие интереса к игре, обучение правилам игры. Воспитание доброжелательного отношения друг к другу.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

АПРЕЛЬ	1-я неделя	«Угадай и догони» (Читанме, бузме)	Развитие внимания, реакции и быстроты движений.
	2-я неделя	«Скок-перескок» (Кучтем-куч)	Обучение согласованным действиям в игре. Развитие ловкости, быстроты.
	3-я неделя	«Серый волк» (Сары буре)	Обучение двигательной имитации и импровизации в соответствии с характером изображаемого образа в игре.
	4-я неделя	«Хлопушки» (Абакле)	Обучение взаимодействию между собой в соответствии с правилами игры.

БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

МАЙ	1-я неделя	«Волк и ягнята» (Шоно ба хурьгат)	Формирование умения эмоционального выражения, раскрепощенности в образно-игровых движениях.
	2-я неделя	«Иголka, нитка, узелок» (Зун, утах, зангилаа)	Обучение взаимодействию между собой в соответствии с правилами игры.
	3-я неделя	«Ищем палочку» (Модо бэдэрхэ)	Побуждение активно включаться в игру, развивать быстроту и координацию движений.
	4-я неделя	«Табун» (Хурэг адуун)	Развитие умения ориентироваться в пространстве. Взаимодействию между собой в соответствии с полученным заданием.

ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИЮНЬ	1-я неделя	«Достань шапку»	Умение выполнять различные движения по команде. Развитие силы, ловкости, быстроты, внимания.
	2-я неделя	«Выбей из круга» (Дёререкден чыгъар)	Развитие меткости и координации движений.
	3-я неделя	«Подними платок» (Явлукъну гётер. Квербац/борхе)	Развитие быстроты, ловкости. Вызывание эмоционального отклика, умение выразительно двигаться под

			музыку.
	4-я неделя	«Слепой медведь» (очень похожа на русскую народную игру «Жмурки»)	Развитие координации в пространстве.

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИЮЛЬ	1-я неделя	«Дудочка» (Курай)	Возникновение эмоционального отклика, желания и умения выразительно двигаться в соответствии с текстом.
	2-я неделя	«Уголки» (Муйуш альш)	Умение быстро реагировать по команде.
	3-я неделя	«Поймай воробья поясом» (Букен кайыш)	Вызывание желания принимать активное участие в игре и действовать в соответствии с ее правилами. Развитие быстроты.
	4-я неделя	«Голуби» (Кугарсен)	Развитие внимания, быстроты реакции.

ИГРЫ НАРОДОВ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА

АВГУСТ	1-я неделя	«Солнце» (Хейро)	Развитие внимания, быстроты, ловкости.
	2-я неделя	«Олени и пастухи»	Способствование развитию творческих проявлений в движениях игры.
	3-я неделя	«Ловля оленей»	Воспитание командного духа, выработка согласованных действий.
	4-я неделя	«Здравствуй, догони!»	Умение играть в соответствии с правилами игры.

Картотека "Игры народов России"

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

1. «Красочки»

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит:

«Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой».

Продавец: «За какой?»

Монах называет любой цвет, например: «За голубой».

Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!».

«Монах» начинает игру с начала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

2. «Алёнушка и Иванушка»

Выбирают Алёнушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга, который образуют дети, взявшись за руки. Иванушка должен поймать Алёнушку. Иванушка может звать Алёнушку: «Алёнушка, ты где?» Алёнушка ему отвечает: «Я здесь!», при этом пытается от него уйти-увернуться. Если Иванушка поймал кого-то из детей, он должен определить, назвать имя пойманного ребёнка. Как только Иванушка поймал Алёнушку, водящими становятся другие дети и игра начинается сначала.

3. «Удочка»

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберегаться от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

4. «Али Баба»

Две команды выстраиваются в шеренгу (цепь) друг напротив друга на расстоянии примерно 5-7 метров. Участники команды держатся за руки. Соблюдая очередность команды произносят речевку:

- Али-Баба

- Зачем сюда?

- Через пятое на десятое, Вову нам сюда.

Называется игрок противоположной команды. Названный участник разбегается и пытается прорвать цепь игроков соседней команды. Если игроку удастся разбить цепь, то он выбирает одного игрока (обычно самого сильного) и уводит его в свою команду.

Если же цепь разбить не удалось (а участники как можно сильнее держатся за руки), то игрок остается в их команде и играет за них.

Игра продолжается до тех пор, пока в команде соперников не останется последний игрок.

БЕЛОРУССКИ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Беларусь – другая страна, а у Вас игры народов России. Возьмите народы Севера!

1. Охотники и утки (Паляуничы и качки)

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда - качки (утки), другая - охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5 - 3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток - стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются. *Правила игры.* Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

2. Просо (Проса)

Играющие становятся в шеренгу. Ведущий подходит к одному из них и говорит:

- Приходи к нам просо полоть.
- Не хочу!
- А кашу есть?
- Хоть сейчас!
- Ах, ты ж, лодырь!

После этих слов ведущий и лодырь (гультай) обегают шеренгу и один из них, кто прибежал быстрее, занимает в шеренге освободившееся место. Тот, кто остался, становится ведущим. *Правила игры.* Начинать бежать надо только после слов: «Ах, ты ж, лодырь!» Чтобы ведущий и гультай не мешали друг другу во время бега, ведущий должен бежать вдоль шеренги перед ребятами, а гультай - за их спинами. Выигрывает тот, кто первым встанет в шеренгу.

3. Колечко (Пярсцёнак)

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,
Всем колечко вам кладу,
Ручки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры. После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» - все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

4. Посадка картошки (Пасадка бульбы)

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, - капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати - тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.

Правила игры. Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.

Чувашиские народные игры

1. Рыбки (Пула)

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. *Правила игры.* Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

2. Луна или солнце (Уйохпа хэвель)

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 он 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. Правила игры: Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

3. Летучая мышь (Сяра серси)

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле. Правила игры: Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получают определенное количество очков.

4. Расходитесь! (Сирелер!)

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков. Правила игры: Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

Татарские народные игры

1. «Угадай и догони» (Читанме, бузме)

Играющие садятся на скамейку в ряд. Перед ними садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладёт ему руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и пытается догнать игрока, пока он не успел сесть на скамейку. Если водящий не угадал имя, то к нему подходит следующий игрок.

2. «Скок-перескок» (Кучтем-куч)

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.

3. «Серый волк» (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Он находится за чертой в конце площадки. Дети идут «в лес». Выходит ведущий и спрашивает детей: - Вы, друзья, куда спешите?

Дети:- В лес дремучий мы идём.

Ведущий:- Что вы делать там хотите?

Дети:- Там малины наберём.

Ведущий:- Вам зачем малина, дети?

Дети:- Мы варенье приготовим.

Ведущий:- Если волк в лесу вас встретит?

Дети:- Серый волк нас не догонит!

После этих слов дети продолжают идти в сторону волка и говорят слова:

- Соберём мы ягоды и сварим мы варенье.
- Милой нашей бабушке будет угощение.
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков с медведями вовсе не видать!

После этих слов выбегает волк и старается осалить как можно больше убегающих детей.

Пойманных волк уводит к себе за черту.

4. «Хлопушки» (Абакле)

В 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.

Бурятские народные игры

1. «Волк и ягнята» (Шоно ба хурьгат)

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Впереди идёт овца, за нею друг за другом ягнята, руки которых лежат на плечах у впереди стоящего игрока. Навстречу выходит волк.

Овца спрашивает: «Что ты тут делаешь?»

Волк: - Вас жду

Овца:- Зачем

Волк – Чтобы вас всех съесть!

После этих слов волк пытается поймать последнего ягнёнка. Овца с ягнятами (ягням руки отпускать нельзя!) убегает от волка. Волк может ловить только последнего ягнёнка, а овца с ягнятами должны ловко уворачиваться.

2. «Иголка, нитка, узелок» (Зун, утах, зангилаа)

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.

3. «Ищем палочку» (Модо бэдэрхэ)

Участники становятся по обе стороны от скамейки и закрывают глаза. Ведущий берёт короткую палочку (10 см) и бросает её в сторону. Дети стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются, ищут палочку. Выигрывает тот, кто

найдет её, подбежит к скамейке и постучит палочкой. Если другие игроки догадались, у кого палочка, то стараются догнать его и запятнать. Запятнанный игрок должен быстро отдать палочку. Игроки, у кого в руках окажется палочка, каждый раз убегают от других детей. Запятнанные игроки остаются на том месте, где были пойманы.

4. «Табун» (Хурэг адуун)

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.

Дагестанские народные игры.

1. «Достань шапку»

Дети делятся на две команды. За чертой, которая находится от ребят 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 2-х ногах; дойти на пятках (носках) (можно добавить различные положения рук: руки на пояс, вверх и т.д.); дойти на полусогнутых ногах, поползти на четвереньках (на ладонях и ступнях, поползти наоборот - ногами вперёд); допрыгать ноги вместе – ноги врозь и т.д.

2. «Выбей из круга» (Дёререкден чыгъар)

Чертится линия. От неё на расстоянии 3м чертится круг (можно положить обруч), в который кладут камушки (можно заменить на кубики). Дети строятся за линией друг за другом, у каждого в руке камушек (заменить на пластмассовый шарик, теннисный мяч, мешочек с песком), по очереди бросают в круг, стараясь выбить из него предметы. Игру можно проводить по командам.

3. «Подними платок» (Явлукъну гётер. Квербац/борхе)

Чертится большой круг, в центр кладут платок. Участники стоят за кругом и танцуют национальную лезгинку. По окончании музыки дети забегают в круг и стараются схватить платок и высоко его поднять. Кто выиграл, тот может всех участников оставить в игре, а может кого-то удалить, показывая на него платком.

4. «Слепой медведь» (очень похожа на русскую народную игру «Жмурки»)

У всех игроков, которые стоят по всему полю, в руках по две палочки. Водящему завязывают глаза – он слепой медведь, должен ловить ребят и отгадывать, кого поймал. Двигается слепой медведь на звуки, которые издают игроки: стучат палочкой о палочку. Дети могут двигаться по полю, уворачиваться от медведя, но не могут вырываться, если медведь поймал игрока.

Башкирские народные игры.

1. «Дудочка» (Курай)

В середине круга стоит **кураист** с длинной дудочкой - кураем. Дети, взявшись за руки, под башкирскую национальную мелодию ходят по кругу в одну сторону со словами (кураист в другую, имитируя игру на дудочке):

Услыхали наш курай, собрались мы все сюда.

Наигравшись с кураистом, разбежались кто куда.

Хай-хай-хай! На зелёном лугу мы попляшем под курай.

После этих слов все дети разбегаются в рассыпную, танцуют кто как хочет со словами:

Ты, курай задорный, веселей играй.

Тех, кто лучше пляшет, выбирай!

Кураист ходит между детей, передаёт дудочку тому, кто лучше всех танцует, тот становится водящим – кураистом.

2. «Уголки» (Муйуш алыш)

По углам зала стоят стулья (их может быть четыре, можно поставить и больше), на которых сидят игроки. В середине водящий. Водящий по очереди подходит к игрокам и задаёт им один и тот же вопрос: - Хозяйка (хозяин), можно к тебе? Каждый игрок придумывает отговорку. Например:

- Моя баня занята.

- Моя собака ошенилась.

- Печка обвалилась.

- Воды нет. И т.д.

После того, как все игроки отказали водящему, он идёт в центр зала, со словами: - «Хоп-хоп-хоп!» три раза хлопает в ладоши. После этого игроки перебежками меняются углами. Водящий старается занять свободный стул. Тот игрок, которому не хватило стула, становится водящим.

3. «Поймай воробья поясом» (Букен кайыш)

По кругу парами стоят дети: один впереди, другой за его спинной. В центре – водящий с поясом или верёвкой. Он ходит по кругу со словами:

Лето прошло, осень прошла, зима пришла.

Утки улетели, гуси улетели. Ворона, стой! Воробей беги!

После этих слов, водящий останавливается перед одной парой и показывает поясом на впереди стоящего ребёнка, который сразу начинает убегать по кругу. Водящий бежит за ним, размахивая поясом, и пытается запятнать. Если пояс коснулся игрока, он становится водящим. Если игрок успевает добежать до своего места, водящий остаётся прежний.

4. «Голуби» (Кугарсен)

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». После этих слов одни голуби меняются гнёздами с другими (параллельными). Водящий старается занять пустое гнездо. Кому не хватило гнезда, тот становится водящим.

5. «Иголка и нитка» (Эна менян еп)

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.

Кабардино – балкарские игры

1. «Под буркой» (Штактуэплъ)

Играющие делятся на две команды. Одной команде даётся бурка и выбирается старший, который, накрывшись буркой с головой, садится на стул. Дети этой команды стоят шеренгой перед старшим – они охранники.

Дети второй команды стоят в кругу, взявшись за руки, на расстоянии 5-7 м от первой. Это крепость. Они договариваются между собой и посылают 2-3 ходоков в первую команду.

Когда ходоки из второй команды подходят к охранникам из первой, их спрашивают: - «Кто пришёл?»

Ходоки: - Гости.

Охранники: - Раз гости, проходите!

Игроки первой команды (охранники) пропускают «гостей» к старшему.

Ходоки: – «Мы не гости! Я – медведь! А я – волк! А я разбойник!»

Старший (их не видит, т.к. накрыт с головой буркой) по голосу должен угадать и назвать имена детей. Если он угадывает, то они становятся пленниками и остаются в этой команде. А если называет имена не правильно, то ходоки из второй команды селят двух-трёх детей (в зависимости от того, сколько пришло ходоков) охранников и убегают к себе в крепость. Охранники старшего (кроме осаленных) пытаются их догнать. Если им это удаётся, они их забирают. Ходоки должны успеть проскочить в свою крепость пока открыты ворота (подняты вверх руки). Осаленные охранники приходят в крепость, становятся в круг. Если старший угадал одного ходока, а других назвал не правильно, то салил охранников и убегают только те ходоки, которых не угадали. Игра начинается снова. Затем бурку отдают в другую команду.

2. «Повелитель лунки» (Гъуэж)

В центре площадки выкапывают лунку (кладут обруч), туда кладут мяч. Выбирается повелитель лунки. Он стоит так, чтобы не мешать детям. Все игроки стоят вокруг лунки на расстоянии 3 м. Повелитель громко называет имя одного из игроков. Все дети разбегаются в разные стороны. А названный игрок должен быстро подбежать к лунке, схватить мяч и бросить его в одного из игроков. Если в игрока попал мяч, он выбывает из игры. Если, кидавший мяч, промахнулся, то из игры выбывает он.

3. «Журавли-журавли» (Къру – къру)

Дети стоят друг за другом. Считалкой выбирается вожак стаи, стоит отдельно, поёт или говорит речитативом задания для детей. С каждым новым заданием говорит всё быстрее и быстрее:

- Журавли, журавли! Летите дугой (дети машут крыльями, выстраиваются дугой)

- Журавли, журавли! Встаньте в ряд, летите змейкой, летите по кругу и т.д.

4. «Я есть!» (Оленпа)

Вся игровая площадка поделена линиями на три части: одна проходит посередине, две по краям. Две команды игроков стоят шеренгами спиной друг к другу на середине. Их разделяет линия. Одна команда хлопает три раза в ладоши и убегает к своей черте. Другая, после хлопков первой, быстро поворачивается, догоняет, старается осалить игроков, пока они не забежали за свою черту. Если игрока осалили он кричит:- «Оленпа! (я есть!)». Тогда сразу убегает вторая команда к своей черте, а первая её догоняет до тех пор, пока

осаленный из второй команды не закричит:- «Оленпа!» или пока вся команда не забежит за свою черту.

Игры народов Сибири и Дальнего востока.

1. «Солнце» (Хейро)

Дети, 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.

2. «Олени и пастухи»

Два участника игры стоят в маленьком кругу, который находится в центре большого круга. В руках и каждого маут (маут – это аркан, можно заменить просто мягким обручем) – это пастухи. По кругу вокруг пастухов бегают олени. Пастухи, не выходя из своего круга, стараются накинуть маут на оленей. Пойманный олень отдаёт маут обратно пастуху, а сам выбывает из игры.

3. «Ловля оленей»

Участники игры делятся на две команды. Одни – это охотники, они стоят в конце площадки полукругом, взявшись за руки. Другие – олени. Они бегают по всей площадке. По сигналу: «Лови!», охотники, не расцепляя рук, должны соединиться в круг так, чтобы у них в кругу оказалось как можно больше оленей.

4. «Здравствуй, догони!»

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.