



# **КАРТОТЕКА НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР**



## Содержание

### ***Русские народные игры***

- №1 «Гуси-лебеди»
- №2 «Жмурки»
- №3 «Палочка – выручалочка»
- №4 «У медведя во бору»
- №5 «Молчанка»
- №6 «Фанты»
- №7 «Краски»
- №8 «Пятнашки»
- №9 «Лапта»
- №10 «Ляпки»

### ***Татарские народные игры***

- №11 «Мяч по кругу»
- №12 «Лисичка и курочка»
- №13 «Продам горшки»
- №14 «Займи место»
- №15 «Хлопушки»
- №16 «Перехватчики»
- №17 «Скок-перескок»
- №18 «Серый волк»
- №19 «Жмурки»
- №20 «Тимербай»
- №21 «Кто первый пришел»
- №22 «Кто дальше бросит»
- №23 «Спутанные кони»

### ***Башкирские народные игры***

- №24 «Юрта»
- №25 «Липкие пеньки»
- №26 «Медный пень»
- №27 «Палка-кидалка»
- №28 «Стрелок»

### ***Удмуртские народные игры***

- №29 «Догонялки»
- №30 «Охота на лося»
- №31 «Игра с платочком»
- №32 «Водяной»
- №33 «Серый заяц»

### ***Марийские народные игры***

- №34 «Катание мяча»
- №35 «Биляша»

### ***Народные игры Коми***

- №36 «Стой, олень!»
- №37 «Невод»
- №38 «Охота на оленей»
- №39 «Ловля оленей»

### ***Чувашские народные игры***

- №40 «Бой петухов»
- №41 «Хищник в море»
- №42 «Луна или солнце»

## *Русские народные игры*

### **Игра №1 «Гуси-лебеди»**

**Задача:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

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

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

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

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

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

**Материал:** маска волка, запись русской народной песни «Два веселых гуся».

## Игра №2 «Жмурки»

**Задача:** формировать дружеские взаимоотношения у детей (предупреждать об опасности). Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами.

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

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

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

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

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

**Материал:** платочек.

### №3 «Палочка – выручалочка»

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры.** Дети выбирают водящего считалкой:

«Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!»

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Дополнительные рекомендации:** нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

## №4 «У медведя во бору»

**Задача:** развивать у детей выдержку, навык коллективного движения в определенном темпе.

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

«У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
Медведь постыл,  
На печи застыл!»

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

**Методические приемы:** использование музыкального сопровождения, которое соответствует характеру походки медведя.

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

**Материал:** маска медведя.

## № 5 «Молчанка»

**Задача:** развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движениях.

«Первенчики, червенчики,  
Летали голубенчики  
По свежей росе  
По чужой полосе,  
Там чашки орешки,  
Медок, сахарок –  
Молчок!»

Как скажут последние слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают; по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыграть фант можно и сразу, как проштрафился.

**Правила игры.** Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

## № 6 «Фанты»

**Организация игры:** Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

«Вам прислали сто рублей  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
"Да" и "нет" не говорите!»

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке и т.д. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

**Правила игры.** На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

## №7 «Краски»

**Организация игры:** Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

**Правила игры.** Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

## № 8 «Пятнашки»

### **Организация игры:**

Игроки выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

### **Пятнашки, ноги от земли.**

Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

### **Пятнашки-зайки**

Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

### **Пятнашки с домом.**

По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашек в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

### **Пятнашки с именем.**

Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

### **Круговые пятнашки.**

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

## № 9 «Лапта»

**Организация игры:** Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,- тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

**Правила игры.** Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Вариант

## № 10 «Ляпки»

**Организация игры:** Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки". - "Что ел?" - "Клёцки". - "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

**Правила игры.** Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

## *Татарские народные игры*

### №11 «Мяч по кругу»

**Задача:** развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в бросании мяча с поворотом.

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

**Методические приемы:** загадка:

«Ростом мал, да удал,

От меня ускакал. Хоть надут он всегда –

С ним не скучно никогда» (мяч)

**Дополнительные рекомендации:** передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему

мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

**Материал:** мяч.

## **№12 «Лисичка и курочка»**

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге, в умении увертываться.

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

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

**Методические приемы:** загадка «Хвост пушистый, мех золотистый, в лесу живет, в деревне кур крадет» (лиса)

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

**Материал:** маска лисички и маски курочек

## №13 «Продам горшки»

**Задача:** формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.

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

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

«- Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай (один, два).»

Водящий три раза касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

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

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

**Материал:** тюбетейка.

## №14 «Займи место»

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** Один из участников игры – водящий. Остальные играющие образуют круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:  
«Как сорока стрекоду, 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. Оббежавший круг раньше занимает свободное место, а оставший становится водящим.

**Дополнительные рекомендации:** круг должен сразу остановиться при слове «беги». Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега, нельзя касаться стоящих в кругу.

**Место проведения:** спортивная площадка

## №15 «Хлопушки»

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры:** На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к игрокам, стоящим у города, и произносит слова:

«Хлоп да хлоп - сигнал такой  
Я бегу, а ты за мной!»

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто

быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Дополнительные рекомендации:** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

## №16 «Перехватчики»

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

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

«Мы имеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать  
Раз, два, три, четыре, пять  
Ни за что ней не поймать!»

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

**Дополнительные рекомендации:** Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

## №17 «Скок-перескок»

**Задача:** развивать умение действовать по сигналу; упражнять в прыжках на одной ноге (правой и левой).

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

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной

ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим в следующей игре.

**Дополнительные рекомендации:** нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое игроков не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

## №18 «Серый Волк»

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

**Организация игры.** Все играющие - овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: «Щиплем, щиплем травку,

Зеленую муравку,

Бабушке на рукавички,

Дедушке на кафтанчик,

Серому волку грязи на лопату!»

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

**Дополнительные рекомендации:** гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

**Оборудование:** маска волка, маски овец.

## №19 «Жмурки»

**Задачи:** Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

**Организация игры.** Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним

ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

**Правила:** Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

**Варианты:** Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

## №20 «Тимербай»

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

## №21 «Кто первый?»

**Организация игры.** Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой - ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают

бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, гот считается победителем,

**Правила игры.** Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

## **№ 22 «Кто дальше бросит?»**

**Организация 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 игры.** Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

## **№23 «Спутанные кони»**

**Организация игры.** Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

**Правила игры.** Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева)

## *Башкирские народные игры*

### **№ 24 «Юрта»**

**Задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве.

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

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.»

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

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

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

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

## **№ 25 «Липкие пеньки»**

**Задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

**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.

**Материал:** маски на голову с изображением пенечка.

## **№ 26 «Медный пень»**

**Задача:** 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.

## № 27 «Палка-кидалка»

**Задача:** Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

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

**Методические приемы:** Считалкой выбирают пастуха. Выработка правил 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.

**Оборудование:** считалка, палка, длиной 50 см

## № 28 «Стрелок»

**Задача:** развивать умение у детей метать мяч.

**Организация игры:** проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Дополнительные рекомендации:** в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

**Оборудование:** мяч.

## *Удмуртские народные игры*

### **№29 «Догонялки»**

**Задача:** развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

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

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

**Дополнительные рекомендации:** когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

### **№30 «Охота на лося»**

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

**Правила игры:** Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до 10 очков.

## № 31 «Игра с платочком»

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

**Правила игры:** Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

## №32 «Водяной»

**Организация игры.** Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих 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 игры:** Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

## №33 «Серый заяц»

**Организация игры.** На площадке чертится квадрат (6\*6м) – это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (10 игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре дети 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 игры:** Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

## *Марийские народные игры*

### **№ 34 «Катание мяча»**

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

### **№ 35 "Биляша"**

**Организация игры.** На площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды. Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

## *Народные игры Коми*

### **№ 36 «Стой, олень!»**

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

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

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

### **№37 «Невод»**

**Организация игры.** Играющие, выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали, и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

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

## № 38 «Охота на оленей»

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

**Правила игры.** Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой. Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по аркану. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

## №39 «Ловля оленей»

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

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

## *Чувашские народные игры*

### **№ 40 «Бой петухов»**

**Организация игры.** На земле (полу) чертится круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирается капитан.

**Описание игры.** Капитаны посылают по одному игроку - «петуху» в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу руководителя петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем идет в середину следующая пара петухов (по усмотрению капитанов) и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед.

### **Правила.**

1. Петух, ставший на обе ноги или выскочивший из круга, считается побежденным.
2. Если во время выталкивания оба петуха выйдут из круга, победа никому не присуждается, а на их место в круг идет следующая пара.
3. Петухи вступают в бой только по сигналу.
4. Во время боя руки должны быть за спиной.

### **№ 41 «Хищник в море»**

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

**Правила игры.** Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Вербка должна быть постоянно натянута.

#### **№ 42 «Луна или солнце»**

**Организация игры.** Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что 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.