

Русские народные игры.

Палочка - выручалочка

Развивающая 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 спрячутся. 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.

Почта

Развивающая задача: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

Организация игры. Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Линь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их

выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Методические приемы: водящего выбирается при помощи считалочки. Предварительно можно совершить экскурсию на почту, провести беседу о профессии почтальона. Вместо фантов можно использовать старые открытки, марки или конверты.

Дополнительные рекомендации: задания могут придумывать и сами участники игры.

Коршун

Развивающая задача: формировать умение слаженно проговаривать слова. Воспитывать дружеские чувства.

Организация игры. Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: «Вокруг коршуна хожу, по три денежки ношу, по копеечке, по совелочке.»

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

«- Коршун, коршун, что ты делаешь?

-Ямку рою.

-На что тебе ямка?

-Копеечку ищу.

-На что тебе копеечка?

-Иголочку куплю.

-Зачем тебе иголочка?

-Мешочек сшить.

-Зачем мешочек?

-Камешки класть.

-Зачем тебе камешки?

-В твоих деток кидать.

-За что?

-Ко мне в огород лазят!

-Ты бы делал забор выше,

Коли не умеешь, так лови их.»

Коршун старается поймать цыпленка, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Методические приемы: выбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

Дополнительные рекомендации. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро

встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

Оборудование: маска коршуна, маска курочки, маски цыплят.

Большой мяч

Развивающая задача: формировать интерес к народным играм. Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в прокатывании мяча.

Организация игры: для игры нужен большой мяч. Игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Дополнительные рекомендации. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Оборудование: мяч.

Волк

Развивающая 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.

Гуси-лебеди

Развивающая 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, грамзапись русской народной песни «Два веселых гуся».

Птицелов

Развивающая задача: формировать у детей умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами; учить детей подражать крику птиц.

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

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

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

Методические приемы: слушание пения птиц в грамзаписи.

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

Материал: грамзапись с пением птиц, платок.

Заря-зарница

Развивающая задача: развивать выдержку, выносливость. Упражнять в умении слаженно проговаривать слова.

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

Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,

Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!

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

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

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

Материал: кукла в русском национальном костюме, лента.

У медведя во бору

Развивающая 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.

Стадо

Развивающая задача: развивать умение детей произносить стихи хором в одном темпе.

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

«Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая,

Гони стадо в поле,
Погулять на воле!»

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

Методические приемы:

загадка: «По горам, по долам ходит шуба да кафтан».

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

Материал: маска волка, рожок для пастушка.

Пчелки и ласточка

Развивающая задача: развивать умение действовать по сигналу.

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

« Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!»

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка встанет, пчелку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Методические приемы:

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

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

Материал: маска ласточки.

Мяч по кругу

Развивающая 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.

Салки

Развивающая задача: развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

Организация игры: Выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Тот, кого осалили, становится водящим.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Место проведения: спортивная площадка.

Невод

Развивающая задача: развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

Организация игры. Выбираются двое водящих. Это - «рыбаки». Остальные игроки - «рыбки». «Рыбаки», взявшись за руки, ловят «рыбок», окружая их свободными руками. Пойманные «рыбки» присоединяются к «рыбакам» и «невод» увеличивается. Ловля «рыбок» продолжается до тех пор, пока не останутся две-три не пойманные «рыбки».

Методические приемы: перед началом игры прочитать произведение А.С.Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке».

Место проведения: спортивная площадка.

Заяц без дома

Развивающая задача: развивать у детей умение бегать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, координацию, силу.

Организация игры: Выбирается двое водящих. Остальные играющие становятся парами лицом друг к другу и берутся за руки. Между парами становится третий - «зайчик». Один из водящих - «заяц», другой - «охотник». «Заяц» убегает от охотника. Спасаясь от преследования, он становится в середину пары, вытесняя находящегося там «зайчика».

Место проведения: спортивная площадка.

Материал: маски зайчиков, костюм охотника.

Бег по стволу.

Произносятся слова:

“Белая береза,

Чёрная роза,

Ландыш душистый,

Одуванчик пушистый,

Колокольчик голубой.
Поворачивай! Не стой!”

Дети поточно идут по бревну (гимнастической скамейке), всё ускоряя темп движения, затем бегут по скамейке в быстром темпе, замедляя темп, переходят на ходьбу и постепенно останавливаются. (Повторить игру 2-3 раза)

Золотые ворота.

двое водящих из числа детей берутся за руки, делают воротики, остальные дети вереницей, взявшись за руки, идут через ворота со словами:

“Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас”.

Водящие опускают руки, ловят того, кто не успел пройти. Пойманный встает третьим, ворота расширяются в лабиринт и т.д. (повторить игру 5-6 раз).

Филин и пташки

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

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

Правила игры: Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении.

Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает птицу.

Горелки

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

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Раз, два не воронь, а беги как огонь!

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

Правила игры: Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу как только они пробегут мимо него.

Курица и коршун

Выбирается «коршун» и «курица». Остальные дети – «цыплята», они выстраиваются за мамой «курицей», держась за пояс двумя руками.

«Коршун» пытается схватить последнего «цыпленка». «Курица», раскинув руки в стороны, закрывает «цыплят». Цель «коршуна» схватить последнего «цыпленка». Игра повторяется по желанию детей.

Украинские народные игры.

Колдун (Чаклун)

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

Правила игры: Заколдованный игрок должен оставаться на месте. Игра повторяется если колдун всех заколдовал или игра продолжается слишком долго.

Прела-горела

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

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела, так где-то и села,

Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке и ищут спрятанные предметы.

Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры: Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подглядывать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Круглый хрещик

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

Чур, в «Круглого хрещика играть!

На горе стоять, пойманным не бывать!»

Две пары встают напротив друг друга на расстоянии 20 шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один напротив друг друга, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары.

Один из пары бежит вправо, а другой-в лево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-нибудь, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры: В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Высокий дуб

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

Правила игры: При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

Башкирские народные игры.

Липкие пеньки

Развивающая 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.

Юрта

Развивающая 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 четыремя 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 платочках.



на

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.

Медный пень (Бакыр букэн)

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

Я хочу у вас спросить!

Можно ли ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой.

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

Раз – два – три – беги!

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

Правила игры: Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

Палка-кидалка (Сойош таяк)

Чертится круг диаметром 1,5 метра. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за палкой вдаль. 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 игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первый был обнаружен.

Правила игры: 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.

Стрелок (Уксы)

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

Правила игры: 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, это не считается попаданием.

Татарские народные игры.

Продаём горшки

Развивающая 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 тубетейки, 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: тубетейка.

Займи место

Развивающая 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 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. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший 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.

Хлопушки

Развивающая 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.

Перехватчики

Развивающая 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 нас 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.

Лисичка и куроска.

Развивающая 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

Скок - перескок (Кучтем – куч)

На земле чертят большой круг диаметром 15 – 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30-35 см. для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: « Перескок»! после этого игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры: Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Перехватчики (Куышу уены)

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

Мы умеем быстро бегать,

Любим бегать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После этих слов все бегут в рассыпную через площадку, в другой дом.

Водящий старается запятнать перебежчиков один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, ни разу не попавшиеся.

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

Запятнанные отходят в условленное место.

Мяч по кругу (Теечек уены)

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

Правила игры: Передача мяча выполняется путем броска с поворотом.

Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

Удмуртские народные игры

Догонялки

Развивающая задача: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

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

«Пять бород, шесть бород, Седьмой — дед с бородой».

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

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

Чувашская народная игра

Рыбки

Развивающая задача: развивать умение бегать детей в определенном направлении. Закреплять умение выбирать водящего считалкой.

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

Методические приемы: рассматривание картинок рыб, выбор акулы считалкой.

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

Материал: маски акулы, разных рыб.

Охота на лося

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

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

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

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

Материал: аркан, рога.

Игра с платочком

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

Организация игры. Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему,

стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Методические приемы: считалкой выбирается ведущий

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

Материал: считалки

Хищник в море

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

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

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

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

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

Луна или солнце

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

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

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

Методические приемы: выбор капитанов считалкой.

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

Материал: считалка.

Мордовские народные игры

«Раю – раю»

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

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

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

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

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

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

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

Марийские народные игры

«Катание мяча»

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

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

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

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

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