**Народная игра №1** (русская)

**«*Заря*»**

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

 Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она 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 «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту,

и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

**Народная игра №2** (русская)

***«Иголка, нитка и узелок»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали,

вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

«Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

**Народная игра №3** (русская)

***«Лапта»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

*Материал:* 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 группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит.

**Народная игра №4** (русская)

***«Ловишка в кругу»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих. В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них — «Ловишка». Он бегает за детьми в кругу и старается кого–то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой». Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать.

Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

**Народная игра №5** (русская)

***«Снежинки, ветер и мороз»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

*Ой, летят, летят снежинки, словно белые пушинки
На дороги, на поля, стала белой вся Земля.*

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны

и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

**Народная игра №6** (русская)

 ***«Ляпка»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бегает за игроками и старается кого–то осалить. Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

 «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

**Народная игра №7** (русская)

***«Пятнашки»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит:

кого «пятнашка» коснется рукой, тот становится новым «пятнашкой».

*Варианты:*1. «Пятнашка, ноги от Земли!»: Игрок может спастись от «пятнашки», если встанет на какой–то предмет — Землю.

2. Зайки. «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать зайкой на двух ногах — он в безопасности.

3. Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга — дома. Игрок может спастись от пятнашки в доме  — за кругом не пятнать.

**Народная игра №8** (русская)

 ***«Салки»***

*Цель:* Развивать выносливость, ловкость, память, мышление и воображение.

 Все роют ямки–салки по размеру мяча (3–4 см). Игроки встают около салок, а водила выбирает одну

на расстояния 0,5–1 м и катит в неё мяч. В чью салку попадает мяч, тот берёт его и старается попасть этим мячом в одного

из разбегающихся в стороны детей. В кого мяч попал, тот становится водилой.

Бросать мяч можно только с места и только в ноги игроков.

**Народная игра №9** (калмыцкая)
***«Забрасывание белого мяча (Цаган монда хаялган)»***

*Цель:*Воспитание внимательности, развитие ловкости.

В центре небольшой игровой площадки вбивают пал­ку (высота 1 м), наряжают ее в куколку. Играют две ко­манды. Выбирается один игрок — водящий, который бро­сает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо стоят и слушает, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его.

Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

**Народная игра №10** (калмыцкая)

***«Кружиться вокруг колышка (Гас эрглген)»***

*Цель:* развитие ловкости и гибкости.

В землю вбивается небольшой колышек. Один из игроков держится за него правой рукой и начинает кру­житься по часовой стрелке, одновременно пытаясь дос­тать левой рукой правое ухо из-под правой руки.

**Правила игры:** выдержавшие пять-шесть кругов счи­таются победителями.

**Народная игра №11** (калмыцкая)

***«Альчики (игральные кости)»***

*Цель:*Развивать глазомер, точность броска и силу удара.

Каждый из участников игры ставит на землю ус­ловленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной до 1 м. Игроки отходят от этого места на значительное расстоя­ние (до 10—15 м) и оттуда бросают биты с таким расче­том, чтобы выбить альчик из образованного ряда на рас­стояние шага (не менее 50 см).

Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в роли биты.

**Правила игры:**

* бросать биту следует поочередно;
* выигравшим считается тот, кто выбил три альчика подряд. Он забирает либо все кости, постав­ленные на кон, либо те из них, которые он сумел выбить.