.

***татарская народная игра***

**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 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.

***татарская народная игра***

**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. Обежавший 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.

***татарская народная игра***

**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.

***татарская народная игра***

**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 ней не поймать!»

После окончания этих слов все бегут врассыпную 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.

***татарская народная игра***

**Ско-перескок**

**Развивающая 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.

***Башкирская народная игра***

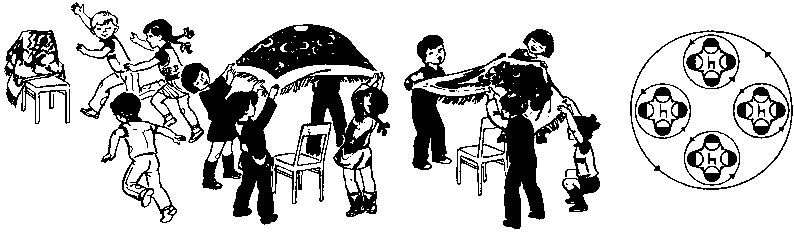
**Юрта**

**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 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.

***Башкирская народная игра***

**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.

***Башкирская народная игра***

**Медный пень**

**Развивающая 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.

***Удмуртская народная игра***

**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.