|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игра **«ЛОВИШКИ»** [**HYPERLINK "http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1602&cat=5&sc=78&full=yes" (HYPERLINK "http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1602&cat=5&sc=78&full=yes"ТотышHYPERLINK "http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1602&cat=5&sc=78&full=yes" HYPERLINK "http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1602&cat=5&sc=78&full=yes"уеныHYPERLINK "http://www.psyparents.ru/index.php?view=articles&item=1602&cat=5&sc=78&full=yes")**](%20(Тотыш%20уены)) татарская народная игра.  По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.  Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.  **Татарская народная игра «Хлопушки»**  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 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.  Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга. | ***Слепой баран (Суккăр такалла)-***чувашская народная игра  По жребию выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:  *Дверь крепка и прочна,*  *Не пускает в дом она.*  *Тот, кто хорошо растет,*  *В эту дверь легко пройдет.*  Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.  **Правила игры**. Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.  **Чувашская народная игра «Расходитесь»** Игроки 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 | **Поиграем в народные игры**  **C:\Users\1\Desktop\раскраски\Hans-Thoma-003.jpg**  **Подготовила: воспитатель МБДОО «Детский сад №7 «Солнечный город» Ильина Наталия Владимировна** |
| *Детские подвижные игры, взятые из сокровищницы народных игр, отвечают национальным особенностям, выполняют задачу национального воспитания. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности.*  ***Народные подвижные игры для детей****развивают выносливость, силу, ловкость, закаляют тело, развивают и укрепляют память, мышление и воображение ребенка.*  *Играйте  на  здоровье*! | **Мордовская народная игра «Круговой»**  Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, игроки меняются местами.  Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. «Осаленные» выходят из круга. Ребенок, поймавший мячи попавший в игрока за кругом, остается в кругу.    . | **Русская народная игра «Гуси-лебеди»**  Цель игры: упражнять детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать, помогать друг другу.  Содержание 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 перекличка 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 выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком».  Правила игры. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!» |