МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА №14»



**ИГРЫ**

** НАРОДОВ**

 **ПОВОЛЖЬЯ**





Подготовила: инструктор по физической

 культуре Сахабиева А.К.



МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«РАЮ – РАЮ»**

Для игры выбирают 2-х детей – ворота, которые имеют разные пароли, 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 говорят ему два слова – пароль (щит, 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 неё: 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.

Правила игры: Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**«КРУГОВОЙ»**

 Играющие чертят большой круг, делятся на 2 равные команды и договариваются, кто будет в круге, 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 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, играющие меняются местами.

**«КЛЮЧИ»**

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четверо играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя (тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний игрок ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

**«КУРОЧКИ»**

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«ЮРТА»**

 В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешан платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырмя 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.

Правила игры: С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**«МЕДНЫЙ ПЕНЬ»**

 Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети – хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий - покупатель двигается переменным шагом, смотрит внимательно на детей сидящих на стульях, кА 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: «1, 2, № - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

**«ПАЛКА – КИДАЛКА»**

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

 Правила игры Начинать 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»**

 Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 15 м друг от друга. 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.

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

**«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»**

3 – 4 игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к пенькам. Пеночки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры: Пеньки не должны вставать с мест.



УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«ВОДЯНОЙ»**

 Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые близко подходит к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры: Водяной ловит, не выходя за линию

**«ИГРА С ПЛАТОЧКАМИ»**

 Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают 2-х ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочками убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платоч-ком 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.

Правила игры: Играющий убегает только тогда, когда получит платочек.

**«СЕРЫЙ ЗАЙКА»**

 Чертится квадрат 6 м х 6 м – это забор. У одной стороны забора сидит зайка. Собаки (10 игроков) располагаются полукругом в 3 – 5 метрах у противоположной стороны забора. Дети говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород ходил, почему мою капусту съел?» Зайчонок собирается убегать, собаки ловят его, окружая, сцепляя руками.

Правила игры: Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из круга под руками играющих заяц не имеет право.

**«ДОГОНЯЛКИ»**

Дети 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», и пойманный выходит из игры.

Правила игры. Когда осалено 3-4 игрока, все снова собираются в кругу и считалкой выбирают нового водящего.

**«ОХОТА НА ЛОСЯ»**

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.

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.



МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«КУКУШКА»**

Дети стоят в кругу, кукушка в середине. Дети идут по кругу и поют:

 *Эй, кукушечка, лесная,*

 *Мы тебя совсем не знаем.*

 *Ты о чем - ку – ку - кукуешь,*

 *На суку в лесу тоскуешь?*

Кукушка: *Я одна, ку -ку, на свете*

 *У меня пропали дети.*

 *Куковать мне одинокой*

 *На суку сосны высокой.*

Поют все дети, то сужая, а затем расширяя круг, руки у всех за спиной. В это время ведущий вкладывает незаметно кому – то в руки платочек.

 *Эй, кукушечка, лесная,*

 *Поиграй в «платочек» с нами.*

 *Ты отыщешь наш платочек,*

 *Мы – твоих сынков и дочек.*

Дальше игра идет без музыки. Дети передают за спиной платочек, а кукушка старается угадать, у кого находится платок. Когда платок найден, назначается новая «кукушка».

**«КАТАНИЕ МЯЧА»**

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. Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадает, он получает одно очко и катит мяч ещё раз. Если же игрок промахнется и не попадает в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто наберет условное количество очков.

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

**«БИЛЯША»**

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 который вытягивает вперед правую руку. Побеждавший берет кого – нибудь из команды соперников за руку, и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится её пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону.

Правила игры: Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.



ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«ХИЩНИК В МОРЕ»**

 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. Веревка должна быть всегда натянута.

**«ЛУНА И СОЛНЦЕ»**

 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. Им 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: Проигравший считается команда, капитан который переступил черту при перетягивании.

**«РАСХОДИТЕСЬ!»**

 Играющие 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. Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова «Расходитесь!».

**«ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ»**

 Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или цепочки, получается вертушка – летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить на земле.

Правила игры: Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

 **«РЫБКИ»**

 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. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков. Осаленные не выбывают из игры.

**«КОГО ВАМ?»**

 В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд стоят лицом друг к другу на расстоянии 10 – 15 м. Первая команда говорит хором:

«Тили – рам, тили – рам?» («кого вам, кого вам?»). Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшийся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов, они перетягивают друг друга через черту. Правила игры: Если бегущему удается прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде.



ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«ПРОДАЕМ ГОРШКИ» (ЧҮЛМӘК САТУ)**

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.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры.

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 влево, запятнанный должен бежать вправо.

**«СЕРЫЙ ВОЛК»**

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев па корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

*— Вы, друзья, куда спешите?*

*— В лес дремучий мы идем.*

*— Что вы делать там хотите?*

*— Там малины наберем.*

*— Вам, зачем малина, дети?*

*— Мы варенье приготовим.*

*— Если волк в лесу вас встретит?*

*— Серый волк нас не догонит!*

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье.*

*Милой моей бабушке будет угощенье.*

*Здесь малины много, всю и не собрать,*

*А волков, медведей вовсе не видать!*

После слов «не видать», серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Правила игры.

Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова «не видать». Ловить убегающих можно только до черты дома.

**«СКОК-ПЕРЕСКОК»**

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 ста-, рается 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.

**«ХЛОПУШКИ»**

Па 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.

**«ЗАЙМИ МЕСТО»**

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя 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.

Правила игры.

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**«ЖМУРКИ»**

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ям­ки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий прибли­жается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры.

Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

**«ПЕРЕХВАТЧИКИ»**

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 прыгать и скакать.*

*Раз, два. три, четыре, пять.*

*Ни за что нас 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.

Правила игры.

Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

**«ТИМЕРБАЙ»**

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.).

**«ЛИСИЧКА И КУРОЧКИ»**

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.

Правила игры.

Если водящему не удается запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

**\**

**«УГАДАЙ И ДОГОНИ»**

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры.

В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

**«МЯЧ ПО КРУГУ»**

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.

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.

**«СПУТАННЫЕ КОНИ»**

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).



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

**«ГОРЕЛКИ»**

Играющие встают парами друг за друга. Впереди всех, на расстоянии двух шагов, стоит водящий - «горелка»

Описание игры.

По сигналу играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Стой подоле,*

*Гляди на поле,*

*Едут таи трубачи*

*Да едят калачи.*

*Погляди на небо:*

*Звезды горят.*

*Журавли кричат:*

*Гу, гу, убегу.*

*Раз, два. не воронь,*

*А беги как огонь!»*

После этих 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 одного из них, то они встают впереди первой пары, а «горелка» вновь горит. Игра повторяется. Если горелке» удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ними впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, становится водящим.

**«АРИНА»**

Играющие встают в круг, в середине водящий – Арина. Ей завязывают глаза.

Все поют:

*Долгая Арина, встань выше овина,*

*Рученьки сложи, чье имя укажи!*

Арина ходит, напевая:

*Хожу, гуляю вдоль караваю,*

*Вдоль по караваю, кого найду, узнаю!*

Затем, коснувшись одного из играющих, старается отгадать его имя. Чье имя отгадает, тот будет Арина.

**"ДВА МОРОЗА"**

Правила игры:

На противоположных сторонах площадки отмечаются два "города". Участники игры, разделившись на две группы, располагаются в своем городе.

В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос.

Они обращаются к играющим со словами:

*«Мы два брата молодые,*

*Два Мороза удалые:*

*Я - Мороз Красный Нос,*

*Я - Мороз Синий Нос.*

*Кто из вас решится*

*В путь-дороженьку пуститься?»*

Жители городов хором отвечают:

*«Не боимся мы угроз,*

*И не страшен нам мороз»,* и начинают перебегать из одного города в другой.

Морозы стараются поймать перебежчиков. Считается замороженным тот, кого Морозы поймали. Он остается на том месте, где был пойман, и должен, раскинув руки, преграждать путь играющим при следующих пробежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается.

Побеждают те, кто не заморозился.

Варианты игры:

Участники игры могут разместиться в одном "городе". Цель перебежать в другой "город" не заморозившись. Команда, у которой, больше участников во втором "городе", та и победила.

Так же можно делить участников игры на две команды. Два мороза - это самые ловкие из противоположной команды.

**«КРАСКИ»**

Задачи: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Описание 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 хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

*-Тук! Тук!*

*-Кто там?*

*-Покупатель.*

*-Зачем пришёл?*

*- За краской.*

*-За какой?*

*-За голубой.*

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

Варианты: разговор повторяется, если покупатель угадал краску, продавец говорит, сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает, а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

**«ЖМУРКИ»**

Задачи: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Описание игры: выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а ловишка - жмурка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки, дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь, жмурка передаёт свою роль пойманному.

Правила: завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать.

Варианты: если игра проходит на улице, то очерчивается граница , за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу, считается сгоревшим, и обязан заменить жмурку.

**«ЛАПТА»**

Материал: 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.

Описание игры.

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 удается 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.

 - тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту.

- если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т.е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

**«ПРЯТКИ»**

Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.

Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.

Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.

Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

**«ГУСИ»**

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».

В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

*– Гуси, гуси!*

*– Га-га-га!*

*– Есть хотите?*

*– Да-да-да!*

*– Так летите!*

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

**«САЛКИ»**

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».

«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

**«ТИШЕ ЕДЕШЬ»**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.

Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.

Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.

Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается

**«КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА»**

Участвуют двое.

Каждый из игроков на счет «три» изображает рукой какую-либо фигуру – камень (сжатый кулак), бумагу (открытая ладонь) или ножницы (два пальца, вытянутые буквой).

Победитель определяется так: ножницы разрежут бумагу, бумага обернет камень, камень затупит ножницы.

За каждую победу участник получает одно очко, выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»**

В центре зала становится, взявшись за руки пара игроков – это водящие. Напротив них лицом к водящим в колонну по двое встают все остальные игроки. Водящие поднимают руки вверх, образуя «ворота», и произносят:

*«Золотые ворота*

*Проходите, господа:*

*Первый раз – прощается,*

*Второй – запрещается,*

*А на третий раз –*

*Не пропустим вас!»*

В это время остальные пары игроков проходят под воротами и становятся сразу за водящими в колонну по двое, взявшись за руки. По окончании текста водящие опускают руки вниз, стараясь дотронуться до проходящей мимо них пары игроков. Если водящие успели осалить пару игроков, то осаленная пара становится новыми водящими; если водящие не успели – то они остаются водящими при повторении игры.