**Правила для играющих.**

1.   Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре - закон.

2.   В игре проявляйте выдумку, смекалку (не нарушая принятых правил).

3.   Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).

4.   В играх-поединках выбирай противников, равных по силам.

5.   Старайтесь все время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.

6.   Не горячитесь понапрасну! Так вернее придти к победе.

7.   Обязательно слушайте руководителя игры: он здесь главный судья, подчиняйтесь капитану команды: в игре он старший.

8.   Победив,  не  зазнавайтесь,  не  смейтесь  над  проигравшими. Помните: в игре вы - противники, вне игры - товарищи.

9.   Проиграл, - не унывай!  Поблагодари победителя за науку; постарайся взять верх при следующей встрече.

10.В игре не сердитесь на того, кто нечаянно толкнул или наступил на ногу.

11.Берегите принадлежности для игр; следите, чтобы они всегда были исправны   и красивы.

12.Судьей должны быть довольны и победители и побежденные.

13.Для игры подыщите подходящее место. Не играйте на проезжей        дороге. Игры с мячом проводите подальше от окон, в стороне от клумб, грядок.

**Курай (Дудочка)**

Игра проводится под  любую башкирскую народную мелодию. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В   центре   круга   один   ребенок,   он   кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит   в противоположную сторону.   Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услыхали наш курай,

Собрались мы все сюда.

Наигравшись с кураистом,

Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай

На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:

 «Ты, курай задорный, веселей играй.

 Тех, кто лучше пляшет, выбирай»

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбегаться только после окончание слов.

**Муйуш алыш (Уголки)**

По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит  к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»

 3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

 4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

**Ак тирек**, кук тирэк **(Белый** т**ополь, синий тополь**)

Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?» Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

**Букэн кайыш  (Поймай воробья поясом)**

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

**Кугарсэн (Голуби)**

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур - гур, голуби

Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом».

Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

**Эна  менян  еп (Иголка и нитка)**

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

**Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши)**

Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

«Котик вышел погулять,

Серых мышек поймать.

 Сейчас догоню, схвачу и проглочу»

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

**Буре  менэн  куян (Волк и зайцы)**

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется   - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц

В гости к нам пришел.

Ушки - длинные.

Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.