

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –
детский сад комбинированного вида № 55

620050 Свердловская обл. г. Екатеринбург, ул. Минометчиков 32
mdou-kombvid55@eduekb.ru +7 (343) 366-53-75

Карточка подвижных народных

Авторы:

Окружкова Н.В., воспитатель 1КК;

Каравасева З.Ф., воспитатель ВКК;

Образцово Е.А., музыкальный руководитель 1КК

Екатеринбург, 2020г.



«Гуси - лебеди»

Русская народная подвижная игра.

Задача: учить детей чётко проговаривать слова. Упражнять в ловкости, быстроте реакции.

Правила игры: пока дети все слова не скажут, игра не начинается.

Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Вы летите, как хотите, только крылья берегите!»

Ход игры:

Участники игры выбирают волка и хозяина считалочкой, остальные дети — «гуси – лебеди». На одной стороне зала дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:

Хозяин: Гуси – гуси!

Гуси: Га – га – га.

Хозяин: есть хотите?

Гуси: да-да-да.

Хозяин: Так летите!

Гуси: Нам нельзя. Серый волк под горой! Не пускает нас домой.

Хозяин: Так летите, как хотите, только крылья берегите.

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать (дети бегают по всему залу).

Пойманные гуси выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

«У медведя во бору».

Русская народная подвижная игра.

Цель игры: развитие двигательной активности, координации, умения разбегаться и не сталкиваться. Увеличение словарного запаса, умение сосредотачиваться и соотносить действия в соответствии с произносимыми словами, умение быстро реагировать на слова воспитателя. Повышение эмоционального уровня и сплоченности группы.

Ход игры: Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу садится и изображает сон (складывает ладошки, наклоняет голову и кладет ладошки под голову). Дети, имитируют прогулку по лесу и сбор грибов и ягод и складывают их в воображаемую корзинку и поют песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит
И на нас рычит.

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно бежит за играющими, старается поймать. И кого догонит медведь, становится следующим «медведем».

Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней:

Медведь постыл
На печи застыл!

Оборудование: в игре можно использовать либо полумаску медведя, либо карнавальную шапку или маску медведя.

«Горелки»

Русская народная подвижная игра.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий-горелка.

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,
Журавли кричат:

-Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних 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 удастся запятнать бегущих в паре, то он встает с ним впереди сей колонны, а тот, кто остался без пары-горит.

Правила игры: горелка не должен оглядываться, он догоняет убегающих игроков сразу же, как только он пробегут мимо него.

«Заря»

Русская народная подвижная игра.

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – 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 водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.
Оборудование: лента.

«Ляпка»

Русская народная подвижная игра.

Один из играющих – водящий, его называют «Ляпка». Водящий бежит за участниками игры, старается кого-нибудь осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!». Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

«Обыкновенные жмурки»

Русская народная подвижная игра.

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину зала и просят повернуться вокруг себя несколько раз, затем спрашивают: Кот, кот, на чем стоишь?

На квашнею
Что в квашне?
Квас.

Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не сможет убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Оборудование: повязка для глаз.

«Молчанка»

Русская народная игра.

Задача развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.

Перед началом игры все играющие произносят распевалку:

Первенчики, червенчики,
летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе,
Там чашки, орешки, медок, сахарок - молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

Оборудование: фанты.

«Бубенцы»

Русская народная подвижная игра.

Задача: развивать умение выполнять движения по сигналу, упражнять ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удальцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила игры: ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Оборудование: колокольчик или бубенцы, платок.

«Палочка выручалочка»

Русская народная подвижная игра.

Задача. Продолжать формировать быстроту реакции, внимание, находчивость. Учить выполнять правила игры, действовать по сигналу.

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет!»

Правила.

1. Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети смогли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50-60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

«Юрта»

Башкирская народная игра

Задача. Познакомить детей с башкирской народной игрой. Дать представление о традициях этого народа. Развивать умение ориентироваться в пространстве.

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.

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

Оборудование: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.

«Стрелок»

Башкирская народная игра.

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 броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

«Иголлка, нитка и узелок»

Бурятская народная игра.

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

«Надень папаху».

Дагестанская народная игра.

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь — десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Бег к реке»

Дагестанская народная игра.

На расстоянии 10-15м от реки чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу водящего игроки бегут к реке, достают со дна камень и бегом возвращаются назад, отдают камень водящему. Водящий определяет первые три места. Игра продолжается.

Правила игры: 1. Водящий может сокращать или удлинять дистанцию, давать различные задания. 2. Игроки во время бега не должны мешать друг другу.

«Журавли – журавли».

Кабардино-балкарская народная игра.

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

Правила игры. Упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

«Займи место»

Татарская народная игра

Задача. Познакомить детей с новой татарской игрой. Развивать ритмичность движений, упражнять в быстром беге.

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 стрекоду,
Никого в дом не пуцу.
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. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Методические приемы: водящего выбирают считалкой. Выработка правила детьми: бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Продолжать знакомить детей с традициями татарского народа, чтение татарской сказки «Умная девушка»

Дополнительные рекомендации: круг должен сразу остановиться при слове «беги». Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

«Перехватчики»

Татарская народная игра.

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.

«Угадай и догони»

Татарская народная игра.

Задачи: знакомить с народными праздниками, историей их возникновения; развитие моральных качеств, физической, умственной, трудовой и другим сторонам культуры, развитие сообразительности, быстроты. 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.

«Спутанные кони».

Татарская народная игра.

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают 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).

«Игра с платочком»

Удмуртская народная игра.

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 ребенку, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий становится 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.

«Игра в мяч»

Якутская народная игра.

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т. д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры. Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

«Сокол и лиса»

Якутская народная игра.

Среди игроков выбираются ведущий, сокол и лиса, остальные играющие — соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он бегаёт в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и ещё придумывает какое-нибудь сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг вскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры:

- время появления лисы определяется сигналом ведущего.
- лиса ловит тех, кто не присел.

«Колечко»

Белорусская народная игра.

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,
Всем колечко нам клади.
Ручки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры.

После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

«Колдун»

Украинская народная игра.

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец таким образом будет захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

«Заяц-месяц»

Белорусская народная игра.

Играющие стоят в кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где ты был?
- В лесу?
- Что делал?
- Что косил.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- Чур

Ребенок на которого падает слово "чур", догоняет детей, а они разбегаются в рассыпную;

Правила игры:

Бежать, можно только после слов "чур".

Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

«Ёжик и мыши»

Белорусская народная игра

Задачи:

- учить играть в народные игры в коллективе;
- совершенствовать координацию движений;
- развивать речедвигательные навыки;
- развивать словарный запас детей и эмоциональную выразительность.

Атрибуты: Маска Ёжика или игрушка театра бибабо.

Все дети становятся в круг. Ёжик- в центре круга. По сигналу все идут вправо, ёж-влево. Игроки произносят слова:

Бежит ёжик – туп-туп,

Весь колючий, остер зуб!

После этих слов все игроки останавливаются и спрашивают:

Ёжик, Ёжик, ты куда?

Что с тобою за беда? Затем все игроки круга приседают и имитируют шуршание мышей:

Ежик говорит:

Ёжик ножками туп-туп,

Ёжик глазками луп-луп!

Слышит ёжик- всюду тишь!

Чу!.. Скребётся в листьях мышь!

Ёж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Дети вместе говорят:

Ты беги, беги, ёжик,

Не жалей своих ножек!

Ты лови себе мышей,

Не лови наших детей!

Мыши убегают, ёж их ловит (пятнает).

Игра повторяется несколько раз. Если игра проходит в маленьком помещении, детям предлагается замереть и стараться не шевелиться.

Водящий-ёж «забирает» детей, которые пошевелились в свою нору.

«Мельница»

Белорусская народная игра

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

«Гуси летят»

Белорусская народная игра.

Вожак избирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц. Вожак придумывает названия летунов: «Гуси летят», «Утки летят» и т. д. Дети поднимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят: «Летят» — и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры.

Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

«Заяц-месяц»

Белорусская народная игра.

Играющие стоят в кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где ты был?
- В лесу?
- Что делал?
- Что косил.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- Чур

Ребенок, на которого падает слово "чур", догоняет детей, а они разбегаются в рассыпную.

Правила игры:

Бежать, можно только после слов "чур".

Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

«Колечко»

Белорусская народная игра.

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,
Всем колечко нам клади.
Ручки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры.

После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

«Белый тополь, зеленый тополь»

Узбекская народная игра.

Играющие делятся на две равные группы и строятся в две шеренги, лицом друг к другу. Игроки, стоящие в каждой шеренге, берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу, стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой шеренге:

Белый тополь, зеленый тополь!

От нас кто вам нужен?

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать цепь, образованную игроками.

Если ему удастся разорвать цепь, то он возвращается к своей шеренге, уводя с собой кого-то из игроков той команды, где разорвана цепь. Если бежавшему не удастся разорвать цепь, то он переходит в другую шеренгу, увеличив тем самым количество участников этой команды.

Правила игры. Называется имя только одного игрока. Цепь можно разорвать в любом узле только с одной попытки.

«Медведи и пчелы»

Узбекская народная игра.

Играющие делятся на две группы: треть из них - медведи, остальные - пчелы. В центре площадки устраивается вышка - это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3 - 5 м очерчивается место берлоги, с другой - на расстоянии 5 - 7 м - место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

Правила игры. Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.

«Платок с узелком»

Казахская народная игра.

Задача: развивать выносливость и быстроту реакции.

Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек. Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику. Как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

«Снятие шапки»

Грузинская народная игра.

На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — 7—8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

Правила игры.

Последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

«Конное поло»

Грузинская народная игра.

На площадке длиной 8—12 м проводят стартовую и финишную линии. В середине площадки на расстоянии 1 м друг от друга чертят 2—3 круга диаметром 40—50 см. Между стартовой и финишной линиями вдоль этих кругов с обеих сторон на расстоянии 1—1,5 м проводят линии метания. Игроки делятся на две команды, по пять-шесть человек в каждой, и строятся в колонны у стартовой линии. Команды играют поочередно, у каждого игрока мяч малого размера. Игрок первой команды по сигналу скачет на лошади (палке с изображением головы лошади) вдоль линии метания и на ходу старается попасть мячом в один из начерченных кругов, после чего скачет до линии финиша и останавливается за ней. Игру продолжает второй игрок первой команды и так далее, пока все игроки не выстроятся в колонну за финишной линией. Затем в игру поочередно вступают игроки второй команды и также выстраиваются в колонну за линией финиша. При повторении игры всадники скачут в обратном направлении и вновь выстраиваются за стартовой линией. Каждое попадание в круг дает команде одно очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Правила игры.

Последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий пересечет линию финиша (при повторении — линию старта). Метание мяча в круг должно происходить в движении. При броске нельзя заступать за линию метания.

«Белый мяч и черный мяч»

Азербайджанская народная игра.

Для игры нужно два мяча из войлока белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дается мяч белого цвета, другому - черного цвета. По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры.

Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать как можно дальше.

«Отдай платочек»

Азербайджанская народная игра.

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают один платочек. Ведущий проходит сзади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек водящему. Тот, кто быстрее отдаст платочек, получает очко. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры.

Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек каждый раз нужно давать разным детям.

«Немая игра»

Таджикская народная игра

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание.

Правила игры. Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

«Верблюд и верблюжонок»

Киргизская народная игра.

Выбираются верблюд и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка.

Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!», а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удастся поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: «Чок, чок!» (Так успокаивают верблюда.) Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор, пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.

Правила игры.

Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

«Прыгай через костер!»

Таджикская народная игра.

Аловпарак устраивается весной и летом на большой открытой площадке. В эту игру обычно играют в Новый год (Соли нав), в первый день весны (Навруз).

Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

Правила игры. Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

«Канатоходец»

Туркменская народная игра.

На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6—10 м, по которой надо передвигаться как по канату. Разрешается сохранять равновесие, расставив руки в стороны.

Правила игры.

Игра начинается после произнесения слов:

Висит канат

Натянутый.

Пройди, Дурды,

Сначала ты.

Потом Мурад,

Потом Рашид,

Потом Илья,

Потом и я!

Правила игры.

Проигрывают те ребята, каната, которые слетят с черты, т. е. сойдут

«Прыжки через ров»

Туркменская народная игра.

На площадке мелом ребята рисуют две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой — это ров. Игроки распределяются на две команды считалкой:

Если хочешь

Ловким быть,

Если хочешь

Сильным быть,

Если хочешь

Быть здоров,—

Прыгай с нами

Через ров!

Команды выстраиваются по обе стороны рва на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами дети подходят ко рву и прыгают.

Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: бок, бокме.

Правила игры.

Выигрывает та команда, в которой больше детей сумело перепрыгнуть через ров, не наступив на черту.



Считалки

Дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил.

Катился горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

Я куплю себе дуду
И по улице пойду,
Громче, дудочка, дуди:
Мы играем, ты води

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить,
Выходи – тебе водить.

Жеребьевки

**Применяются в тех случаях, когда детям
необходимо разделиться на команды**

Конь вороной остался под горой.
Выбираешь какого коня:
Сивого или златогривого?

Красное яблочко или золотое блюдечко?

Ниточка или иголочка?

Певалки

Для выбора водящего
Кто засмеется,
Губа задерется.
Раз, два, три, четыре, пять,
С этих пор молчать!

