

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 19 комбинированного вида»

СБОРНИК ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДОВ РОССИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



**Составитель: Круглова Н.Е.
воспитатель МА ДОУ №19**

МО Краснотурьинск 2026 год

Содержание

Пояснительная записка

Подвижные игры народов России

Русские:

«Заря»
«Игровая»
«Стадо»
«Палочка-выручалочка»
«Кот и мышь»
«Краски»
«Пятнашки»
«Лапта»
«Ловишка в кругу»
«У медведя во бору»
«Гори, гори, ясно»
«Ворон»
«Золотые ворота»

Башкирские народные игры:

«Юрта»
«Медный пень»
«Липкие пеньки»
«Палка-кидалка»
«Стрелок»

Бурятские народные игры:

«Табун»
«Иголка, нитка и узелок»
«Волк и ягнята»
«Бабки-лодышки»
«Ищем палочку»

Мордовские народные игры:

«Котёл»
«Салки»
«Круговой»
«Раю-раю»

Северо-Осетинские народные игры:

«Перетягивание»
«Палка»
«Бита»
«Борьба за флажки»
«Жмурки-носильщики»

«Чепена»
«Метание с плеча»

Татарские народные игры:

«Серый волк»
«Скок-перескок»
«Хлопушки»
«Займи место»
«Ловишки»
«Жмурки»
«Перехватчики»
«Лисички и курочки»
«Угадай и догони»
«Кто первый?»
«Кто дальше бросит?»
«Мяч по кругу»
«Спутанные кони»
«Продаём горшки»

Чечено-Ингушские народные игры:

«Утушка»
«Выбей альчики из круга»

Чувашские народные игры:

«Рыбка»
«Луна и солнце»
«Как вам?»
«Расходись!»
«Летучая мышь»

Якутские народные игры:

«Волк и жеребята»
«Соколиный бой»
«Перетягивание на палках»
«Сокол и лиса»
«Один лишний»
«Ястреб и утки»

Марийские народные игры:

«Биляша»
«Катание мяча»
«Картошка между лбами»
«Колышки»
«Бой петухов»
«Белый заяц»

Удмуртские народные игры:

«Водяной»
«Горячий табань»
«Игра с ямками»
«Полено»
«Италмас»

Кабардинские народные игры:

«Журавли»
«Перетягивание палки»
«Всадники»

Аварские народные игры:

«Строительство башни»
«Перетягивание через черту»
«Горный козёл»

Даргинские народные игры:

«Угадай»
«Лови мяч»

Коми-Пермяцкие народные игры:

«Каюр и собака»
«Олени и пастухи»
«Ловля оленей»
«Успей поймать»

Чеченские народные игры:

«Утушка»
«Покажи»

Белорусские народные игры:

«Михасик»
«Заяц-месяц»
«Мельница»
«Ленок»
«Мороз»
«Гуси летят»
«Хлоп, хлоп, убегай»

Используемые источники

Пояснительная записка

2026 год Указом Президента Российской Федерации объявлен Годом единства народов России. Это важное событие призвано укрепить национальное единство, мир и согласие между народами нашей страны. В эти дни, как никогда, актуально обращение к истокам народной культуры, к тем традициям, которые веками объединяли людей, воспитывали в них лучшие человеческие качества.

Подвижные игры – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Народные игры являются частью многонационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности к Родине. В играх отражаются особенности жизни и труда людей, которые зависят от природно-климатических условий (на севере распространено оленеводство, рыболовство, в южных районах преобладает коневодство, в тайге занимаются охотой).

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Играя, дети не только развиваются физически, но и погружаются в мир национальных ценностей, учатся понимать и уважать культуру других народов. Через игру мы можем передать подрастающему поколению бесценный опыт наших предков, воспитать в детях уважение к традициям большой и многонациональной Родины.

В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми дошкольниками считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Впечатления от веселых игр детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности. Поэтому возникла необходимость составления сборника подвижных игр народов России для воспитанников ДОУ.

Цель сборника: Формирование у детей старшего дошкольного возраста устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны посредством народных подвижных игр.

Задачи:

1. Формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны.
2. Донесение национального колорита обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.
3. Формирование толерантности.
4. Охрана и укрепление физического и психического здоровья дошкольников.
5. Обеспечение эмоционального благополучия.
6. Формирование этических норм поведения.
7. Воспитание уважительного отношения друг к другу.

Сборник предназначен для воспитателей ДОУ, специалистов, а также может использоваться родителями воспитанников.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Заря»

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 платок.

«Игровая»

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий, Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

«Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные - овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки.

Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

«Палочка-выручалочка!»

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 - 60 см, диаметром 2 - 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать.

Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры: Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

«Кот и мышь»

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками

играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры: Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

«Краски»

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

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

«Пятнашки»

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры: Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой. *Пятнашки с именем.* Все

играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

«Лапта»

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. 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 чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся 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.

Правила игры: 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.

«Ляпка»

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: «У кого был?» - «У тетки».- «Что ел?» - «Клёцки».- «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

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

«Ловишка в кругу»

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

Правила игры: Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

«У медведя во бору»

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь посыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

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

«Гори ясно»

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнка с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Раз, два, три!»

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«Ворон»

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми). Дети идут по кругу и поют:

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.

«Золотые ворота»

В начале этой игры выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Водящие («солнце» и «луна») речитативом повторяют скороговорку:

«Золотые ворота пропускают не всегда: Первый раз прощается, второй раз — запрещается, а на третий раз не пропустим вас!».

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спешат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды. Дальше команды могут устраивать между собой любые соревнования.

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Юрта (Тирмэ)»

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.

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

«Медный пенъ (Бакыр букэн)»

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На 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 встает за медным пнем.

Правила игры: Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

«Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)»

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 становятся пеньками.

Правила игры: Пеньки не должны вставать с мест.

«Палка-кидалка (Сойош таяк)»

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может 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 искать 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 (Уксы)»

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.

БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Табун (Хурэг адуун)»

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры: Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

«Иголka, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)»

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголku, 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 иголкой 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: Иголka, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

«Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)»

Один игрок - волк, другой - овца, остальные - ягнята. Волк сидит на дороге, по которой нвизется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

«Бабки-лодыжки (Шагай наадан)»

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд Друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.
 2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе.
 3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.
 4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.
 5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.
- Правила игры: Следует точно соблюдать приемы игры.

«Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)»

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры: Осаленный должен быстро передать палочку.

МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Котел (Котелсо налксема. Котелсо налхсема)»

((Названия игр даны на языке народностей эрзя и мокша)).

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять - двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50 - 60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2 - 3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры: Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

«Салки (Варенец понгома. Варяняс повоме)»

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 - 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 - 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры: Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

«Круговой (Мячень кунсема. Топса налхсема)»

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 удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

«Раю-раю»

Для игры выбирают двух детей - ворота; 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 спрашивают у него два слова - пароль (например, один ребенок - щит, другой - 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 нее: 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.

СЕВЕРО-ОСЕТИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Перетягивание (Баендае наей хъазт)»

Через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5 - 2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Правила игры: Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!». Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

«Палка (Чука)»

Играющие становятся за линией кона. На расстоянии 6 - 8 м от нее водящий ставит вертикально на землю небольшую палочку (длина 10 - 15 см, сечение 3 - 5 см). Играющие держат в руках палки длиной 1 м, которые они по очереди бросают с линии в чуку, стараясь сбить ее. Если чука сбита, водящий должен как можно быстрее поставить ее на место и взять одну из палок. Остальные игроки в это время стараются подбежать каждый к своей палке и взять ее. Оставшийся без палки становится водящим.

Если никто из игроков не сбил чуку, то каждый старается забрать свою палку, а водящий стремится завладеть чьей-либо палкой.

В этот момент играющие могут действовать против водящего коллективно: использовать ложные, отвлекающие действия и тем самым помочь товарищу взять палку.

Правила игры: Следует быть осторожными, чтобы не попасть палкой в водящего; бросать палку в чуку можно только тогда, когда водящий поставил ее и отошел на свое место.

«Бита (Шела)»

Бросая по очереди плоский камень (сланцевую пластинку диаметром 10 - 15 см) двое играющих стараются попасть им в шарик, (деревянный или каменный). Расстояние, которое «пробежит» шарик после удара камнем, измеряется ступнями ног. Победителем считается тот, у кого шарик откатится на большее расстояние.

Правила игры: Играющие бросают камень строго по очереди.

Вариант. В игре могут участвовать две команды. В этом случае игру ведут до определенного счета. Каждый участник команды, бросая камнем в шарик, ведет свой индивидуальный счет. Потом суммируются результаты всех членов команды.

«Борьба за флажки»

В игре участвуют две команды. Количество участников может быть любым, но равным в обеих командах. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих. Цель игры - завладеть флажком противника, сохранив свой. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убежать с флажком.

Правила игры: Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

«Жмурки-носильщики (Уарчъхассач)»

Готовится место для игры. В одном конце площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нем раскладывают ровно десять каких-нибудь мелких предметов - это могут быть детские игрушки, камешки и т. д. На другом конце площадки, шагах в десяти - пятнадцати от столика и в трех-четыре шагах друг от друга, ставят два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила игры: Оба носильщика начинают игру одновременно по сигналу. Переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

«Жмурки (Хъуырмарсытай)»

Водящему завязывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладоням его вытянутых вперед рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

Правила игры: Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

«Чепена»

Игроки стоят по кругу. Считалкой выбирается чепена. Он становится в круг и начинает игру словами:

- **Левой ногой, чепена,**

Подпрыгивает на левой ноге влево.

- **Гой, гой, чепена.**

Отзываются дети и повторяют движения водящего.

- **Правой ногой, чепена.**

Подпрыгивает вправо на правой ноге.

- **Гой, гой, чепена.**

Дети повторяют то же.

- Пойдем вперед, чепена.

Идет вперед, подняв вверх руки.

- Гой, гой, чепена,

Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки.

- Пойдем назад, чепена.

Мелкими шагами идет назад с опущенными руками.

- Гой, гой, чепена.

Дети повторяют то же.

- Все мы спляшем, чепена.

Начинается танец.

- Кругом, кругом, чепена!

Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку.

Игра проводится в сопровождении любой народной мелодии, от которой зависит темп игры. В качестве атрибутов используются элементы осетинского национального костюма.

Правила игры. Движения выполняются в соответствии с текстом.

«Метание с плеча (Уахскуазай ахст)»

Для этой игры берется мешочек с песком массой 200 - 300 г. Его поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий, несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой отбрасывает мешочек.

Правила игры: Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Серый волк (Сары буре)»

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на 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 переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощение.

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 (Кучтем-куч)»

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.

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 (Абакле)»

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

«Займи место (Буш урын)»

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.

«Ловишки (Тотыш уены)»

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.

«Жмурки (Кузбайлау уены)»

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 (Куышу уены)»

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.

«Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)»

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 удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова

«Угадай и догони (Читанме, бузме)»

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.

«Кто первый? (Узыш уены?)»

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой - ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры: Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

«Кто дальше бросит? (Ыргыту уены?)»

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший

метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры: Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

«Мяч по кругу (Теенчек уены)»

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 (Тышаулы атлар)»

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).

«Продаем горшки (Чулмак уены)»

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 трёх рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг оббегают три раза). Кто быстрее добегит 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.

ЧЕЧЕНО-ИНГУШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Утушка (Бобешк)»

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой:

Быстрее, быстрее, утятки,

Быстрее, быстрее, дикие перышки.

Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

Правила игры: Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

«Выбей альчики из круга!»

На ровной утрамбованной площадке чертится круг диаметром 1 - 1,5 м. Отступив от круга на 2 м, проводится кон (черта), откуда дети будут начинать игру. В игре принимают участие два игрока. Каждый играющий ставит по два альчика; дети договариваются, кто будет делать первую попытку.

Если первый игрок не попадет в альчики, попытку делает следующий игрок. Если и у него неудачная попытка, то продолжает игру тот, у кого дальше от круга отлетел альчик. Если попытка удачная и он попадает, но его альчик, которым он бил, остался в кругу, то он становится на черту круга, откуда ему удобнее попасть в стоящие в кругу альчики. Если он потерпел неудачу, игру продолжает второй игрок.

Игра длится до тех пор, пока в кругу не останется ни одного альчика. В конце игры подсчитывается количество альчиков. Выигрывает тот, у кого больше альчиков.

Правила игры: Начинать игру надо с кона, затем в случае удачи продолжать с линии круг

ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Рыбки (Пула)»

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, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

«Луна или солнце (Уйохпа хэвель)»

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. Ему 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: Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

«Кого вам? (Тили-рам?)»

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся 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, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры: Если бегущему удастся 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. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

«Расходитесь! (Сирелер!)»

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 (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

«Летучая мышь (Сяра серси)»

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. 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 высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже 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.

ЯКУТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Волк и жеребята (Боро у очна кулуннар)»

Из группы играющих выбираются волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле - пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк. Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошади распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошади не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

Правила игры: Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

«Соколиный бой (Мохсоцол охсунуута)»

Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой встал на обе ноги. Когда устанут прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

Правила игры: Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

«Перетягивание на палках (Мас тардыпыыта)»

Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

Правила игры: Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

«Игра с перетягиванием (Быа тардыпыыта)»

Играющие садятся на пол гуськом, держа друг друга за талию. Переднего выбирают самого крепкого и сильного (торут - *корень*). Торут берется за что-нибудь неподвижно укрепленное. На площадке это может быть столб. Остальные стараются общими силами оторвать его. Эта игра похожа на русскую «Репку».

Правила игры: Победителем считается крепыш, который не поддался, или группа, которая оторвала его. Количество участников определяется заранее. Игру надо начинать по сигналу.

«Сокол и лиса (Мохоцол уонна сапыл)»

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры: Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

«Один лишний (Биир ордук)»

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры: Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

«Ястреб и утки (Кырбый уонна кустар)»

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета. Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например сначала чирки перелетают к

шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятнают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

Чирки. **Я чирушка-свистунок,**

Голосок мой как звонок,

Нет, бедняжка ястребок, -

Не поймать меня, дружок!

Ястреб **Нет, поймаю я тебя, Не надейся на себя**

Шилохвосты. **Я - известный шилохвост,**

Сила есть и большой рост.

А бедняжки ястребка

Не страшусь я никогда.

Ястреб. **Поймаю, проглочу,**

Проглочу, поймаю!

Нырки. **Быстро летающую**

Нырку-утку

Тебе не поймать,

Тебе не поймать.

Ястреб. **Поймаю, поймаю,**

Проглочу, проглочу!

Правила игры: Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Биляша»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 метра одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу.

По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком Биляша! бежит к шеренге противников.

Дети из другой команды ждут его приближения. Каждый ребёнок вытягивает вперёд свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берёт его в плен и ставит позади себя. Если же водящий сам окажется за чертой команды

противника, то становится её пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону.

Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдёргивать вытянутую вперёд руку. Если игрока, у

которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на своё место в команде. Игра развивает силу рук и ног, выдержку, силу воли, коллективизм и дружелюбие.

«Катание мяча (Мече дене модмаш)»

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. Затем копают неглубокую ямку, а в нескольких шагах от неё проводят черту.

Каждый участник игры катит мяч по земле, стараясь попасть в ямку. За попадание в ямку игрок получает очко.

Прокативший мяч остаётся на месте до тех пор, пока мяч не попадёт в ямку, и только после этого бежит следом за мячом, чтобы откатить его назад для продолжения игры.

Правила игры: мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч. Побеждает игрок, набравший больше очков.

«Картошка между лбами»

Дети встают парами лицом друг к другу, зажимают между лбами одну картофелину и пляшут под марийскую музыку.

Правила игры: картофелину нельзя трогать руками. Тот, у кого она падает, выходит из игры. Побеждает пара, которая танцует дольше всех.

Вариант: вместо картофелины можно использовать небольшой мяч.

Игра развивает координацию движений, чувство равновесия и умение работать в паре.

«Колышки (Тупшо модмаш)»

Для игры нужна площадка, на которой можно начертить круг диаметром примерно 6 метров. Требуется колышки высотой 50-100 сантиметров. Участвуют в этой игре мальчики и девочки, от 10 до 40 человек.

На земле чертят круг, в центре которого устанавливают колышек. Водящий стоит в кругу и охраняет колышек. Остальные игроки находятся за кругом и стараются сбить колышек, бросая в него мяч. Водящий защищает колышек, отбивая мяч руками или ногами. Если кому-то из игроков удалось сбить колышек, водящий должен быстро поставить его обратно и осалить того, кто сбил колышек, пока тот не успел убежать за линию круга.

Если водящий осалил игрока, тот становится новым водящим. Если же игрок успел убежать, водящий продолжает защищать колышек.

Правила игры: бросать мяч можно только из-за линии круга. Водящему нельзя выходить за пределы круга при защите колышка. Можно выбегать за круг только для того, чтобы осалить сбившего колышек игрока.

«Бой петухов (Агытан кучедалмаш)»

На земле чертят круг диаметром 2-3 метра. В игре участвуют от 2 до 20 человек.

Два игрока встают в круг. Каждый сгибает одну ногу и придерживает её рукой. На одной ноге, прыгая и толкая друг друга плечом, каждый старается вытолкнуть соперника из круга или заставить его встать на обе ноги. Кто первым выйдет из круга

или встанет на обе ноги, тот проиграл. Победитель остаётся в кругу, а следующий игрок вступает с ним в бой.

Правила игры: нельзя толкать соперника руками. Нельзя отпускать свою согнутую ногу во время боя. Толкать можно только плечом. Нельзя намеренно падать на соперника. Игра развивает силу, ловкость, умение держать равновесие и координацию движений.

«Ош меран (Белый заяц)»

Это хороводная игра с песней. Дети становятся в круг, взявшись за руки. В центре круга стоит водящий — «белый заяц».

Дети водят хоровод и поют на марийском языке:

Ош меран мемнан покшелна, Йырге пордын савырне.

(Белый заяц в кругу,

Вокруг себя покрутись)

«Белый заяц» кружится в центре круга. Затем дети продолжают петь:

Ош меран тып-топ тава,

Ком йоратет, тудым лук!

(Белый заяц топ-топ танцует,

Кого любишь, того выбирай!)

«Белый заяц» выбирает кого-то из круга. Выбранный ребёнок входит в круг, и они вместе танцуют, а остальные хлопают в ладоши. После танца выбранный ребёнок становится новым «белым зайцем», и игра начинается сначала.

Правила игры: водить хоровод нужно ритмично, в такт песне. «Белый заяц» должен выбрать кого-то до конца песни. Все дети должны петь песню вместе. Игра развивает музыкальность, чувство ритма, умение двигаться в хороводе и знакомит детей с марийским языком

УДМУРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Водяной (Вумурт)»

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова на удмуртском языке:

«Вумурт, вумурт,

Мар пукиськод ву улын?

Пот, пот кӧня ке дырлы,

Учкыны кӧня ни час».

(Водяной, водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди ненадолго,

Посмотреть который час).

Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые подходят близко к берегу(линии круга). Пойманные дети остаются в кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры: ловишками становятся и те, кого поймали, они помогают водяному.

Игра развивает быстроту, ловкость, внимательность и умение уворачиваться от водящего.

«Горячий табань»

Табань — это удмуртская лепёшка. В этой игре «табань» должен быть горячим!

Ребята садятся в круг. Водящий обходит всех и незаметно подкалывает за спину одному из игроков какой-нибудь предмет, например шишку или платочек. Если игрок замечает предмет, он меняется с водящим ролями. Если не замечает, получается шлёпок по спине — «горячий табань», то есть горячую лепёшку.

Правила игры: подкладывать предмет нужно незаметно. Игрок, заметивший предмет за спиной, должен быстро догнать водящего, прежде чем тот успеет сделать круг и занять освободившееся место. Игра учит внимательности, быстрой реакции и наблюдательности.

«Игра с ямками»

Перед началом игры каждый делает себе маленькую ямочку и встаёт около неё. В 4-5 метрах параллельно слева чертится линия. Один ребёнок (водящий) стоит за линией с мячом в руках. Он катит мяч к ямкам. Если мяч попадает в яму — играющие убегают, а тот, в чью ямку закатился мяч, берёт мяч и старается попасть в убегающих.

В кого попали — становится водящим. Если мяч не попадает в ямку, то делается новая попытка.

Правила игры: мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч. Осаливать можно только на лету, если мяч коснулся земли после броска — не считается. Игра развивает меткость, ловкость, быстроту реакции и умение уворачиваться от мяча.

«Капуста»

Выбирают двух водящих. Один из них — сторож капусты, другой — капуста.

Капуста встаёт на корточки на носочках, а сторож стоит рядом, положив руку на капустную голову. Остальные игроки на расстоянии 2-3 шагов уходят в сторону.

Сторож делает вокруг капусты несколько кругов. Потом кричит: «Капуста поспела!»

После этих слов все подбегают к капусте и стараются дотронуться рукой. Сторож одной рукой держит голову капусты, другой рукой старается осалить игроков.

После того, как кого-то осалил, кричит «Поймал вора!». Пойманный становится сторожем, а сторож — капустой. Если сторож не уберёт капусту и все игроки дотронулись до капусты, то сторож с капустой меняются местами.

Правила игры: сторож не может отрывать руку от головы капусты. Игроки должны именно дотронуться до капусты, а не толкать её. Игра развивает ловкость, быстроту реакции, координацию движений и умение действовать одной рукой.

«Полено»

Дети собираются на лужайке или во дворе дома. Взявшись за руки, они образуют круг, в середину которого устанавливают полено (если участников больше пяти, то несколько поленьев). По сигналу ведущего все пускаются бежать по кругу, стараясь вытолкнуть по сигналу одного из своих соседей в середину, чтобы он задел и уронил полено. Сбивший полено покидает игру, которая продолжается до тех пор, пока в кругу не остаётся последний участник — он и становится победителем.

Правила игры: нельзя отпускать руки соседей. Если кто-то задел, но не уронил полено — это не считается. Играть должны одновозрастные и приблизительно одинаковые по силе дети. Игра развивает силу, устойчивость, ловкость и умение работать в команде, удерживая равновесие.

«Италмас»

Италмас — это удмуртский национальный цветок, символ республики.

Дети встают в круг, водящий — снаружи с цветком италмас (можно использовать любой искусственный цветок или платочек). Под удмуртскую музыку дети идут в одну сторону, а водящий — в другую. Музыка останавливается, водящий просовывает цветок между двумя детьми. Эти двое детей разбегаются в разные стороны по кругу. Кто первый возьмёт цветок, тот и становится новым водящим.

Правила игры: двигаться нужно в такт музыке. Цветок нужно брать, когда музыка остановилась. Бежать можно только после того, как цветок просунут между игроками. Игра развивает быстроту, реакцию, музыкальность и умение ориентироваться в пространстве.

КАБАРДИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Журавли (Журавлиная стая)»

Традиционная кабардинская игра на развитие координации и внимания.

Количество участников: от 8 до 20 человек.

Выбирается вожак журавлиной стаи (его можно выбрать с помощью считалки).

Все остальные участники — журавли в стае. Участники выстраиваются в колонну, держась за плечи или за талию друг друга. Впереди стоит вожак.

Вся игра проходит в движении. Стая постоянно движется по площадке, сначала медленно, потом всё быстрее. Вожак отдаёт команды, а вся стая должна их выполнять, не разрывая цепь.

Команды вожака:

«Журавли-журавли, выгнитесь дугой!» — Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой (полукругом).

«Журавли-журавли, сделайте верёвочкой!» — Участники игры быстро, не опуская рук, перестраиваются обратно в одну колонну за вожаком, который учащает шаги.

«Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!» — Журавлиная вереница начинает делать плавные зигзаги по площадке.

«Журавли-журавли, летите клином!» — Стая перестраивается в клин (треугольник), где вожак впереди, а остальные расходятся в стороны.

«Журавли-журавли, кружитесь вихрем!» — Вся стая начинает кружиться по спирали, постепенно сужая или расширяя круг.

Важно: Темп постоянно ускоряется. Если кто-то разорвал цепь (отпустил руки) — он выбывает из игры или становится в конец стаи. Если вожак видит, что стая не справляется с командой, он может замедлить темп.

Победитель: Игра продолжается до тех пор, пока не останутся самые ловкие и выносливые журавли (обычно 3-5 человек). Они и считаются победителями.

Игра развивает: координацию движений, внимательность, умение следовать командам, работу в команде, выносливость, чувство ритма, мышцы спины и ног.

«Перетягивание палки»

Количество участников: 2 человека.

Инвентарь: крепкая палка длиной около 50-70 см и толщиной 3-4 см (можно использовать черенок от лопаты или гимнастическую палку). Двое участников садятся на землю друг напротив друга. Ноги вытянуты вперёд и упираются ступня в ступню (подошвами друг в друга). Оба берутся руками за палку посередине — каждый своими руками за свою половину палки.

Правила игры: По сигналу судьи (или по команде «Начали!») оба участника начинают тянуть палку на себя. Цель — перетянуть противника на свою сторону так, чтобы он: — либо оторвал ягодицы от земли (привстал), — либо выпустил палку из рук, — либо убрал ноги (перестал упираться ступнями).

Важные правила: Нельзя резко дергать палку — тянуть нужно плавно и сильно. Нельзя перехватывать руки ближе к центру палки — руки должны оставаться на своей половине. Ноги должны постоянно упираться друг в друга. Побеждает тот, кто смог перетянуть противника на свою сторону.

Можно играть: на один раунд (один победитель), на три раунда (кто выиграет 2 из 3), турниром — несколько пар соревнуются, победители встречаются в финале.

Игра развивает силу рук, плеч и спины, мышцы пресса и ног, выносливость, упорство, умение правильно распределять силы, координацию.

«Всадники»

Количество участников: от 8 человек (чётное количество).

Инвентарь: платки или ленточки для каждой пары (необязательно).

Участники делятся на пары. В каждой паре один — «конь», другой — «всадник». «Всадник» садится на плечи «коню» (или на спину, если играют маленькие дети). Пары расходятся по площадке.

Правила игры: (вариант 1 — платочки): Каждому всаднику за пояс или в карман вставляется платок так, чтобы половина его свисала. По сигналу все пары начинают двигаться по площадке. Задача всадников — на ходу сорвать платок у другого всадника, при этом сохранив свой собственный платок. «Конни» помогают своим всадникам, увёртываясь от других пар и подбегая ближе к противникам.

Важно: Если у пары сорвали платок — эта пара выбывает из игры. Нельзя хватать

противника руками — можно только срывать платок. «Кони» не должны сбрасывать всадников со своих плеч. Побеждает пара, которая осталась последней с платком.

Правила игры: (вариант 2 — бой всадников): Можно играть без платков. Тогда задача всадников — аккуратно столкнуть руками другого всадника с «коня». Нельзя толкать сильно, драться или хватать за одежду — можно только лёгкими толчками выводить противника из равновесия. Если всадник упал с «коня» (слез, спрыгнул, был столкнут) — пара выбывает. После раунда «кони» и «всадники» меняются местами, и игра начинается снова. Игра развивает: ловкость, быстроту реакции, равновесие (у всадника), силу ног и спины (у коня), умение работать в паре, координацию движений, стратегическое мышление.

АВАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Строительство башни»

Традиционная горская игра, связанная с оборонительными башнями — важным элементом аварской архитектуры.

Выбирается ровная площадка. Игроки делятся на две команды. Каждая команда получает одинаковое количество небольших плоских камней (или можно использовать деревянные бруски, кубики).

Правила игры: По команде каждая команда начинает строить башню, укладывая камни один на другой. Задача — построить самую высокую и устойчивую башню за определённое время (например, 5 минут).

Игроки команды работают по очереди: каждый кладёт по одному камню. Если башня упала — команда начинает строительство заново.

Усложнение: После того как башни построены, команды меняются местами и пытаются разрушить башню соперника, бросая в неё маленькие камешки с определённого расстояния (3-5 метров). У каждого игрока по три попытки.

Выигрывает команда, чья башня оказалась выше и устойчивее, или команда, которая первой разрушила башню противника. Игра развивает аккуратность, терпение, командную работу, точность, меткость, инженерное мышление.

«Перетягивание через черту»

На земле проводится черта. По обе стороны от черты на расстоянии 2-3 метров проводятся ещё две линии. Игроки делятся на две равные команды по 3-5 человек в каждой.

Правила игры: Команды выстраиваются в колонны друг напротив друга по разные стороны центральной черты. Игроки каждой команды крепко держатся друг за друга (за пояс или за плечи впереди стоящего).

По сигналу команды начинают тянуть друг друга, стараясь перетянуть команду соперников за свою крайнюю линию (ту, что в 2-3 метрах позади).

Нельзя размыкать цепь! Если цепь разорвалась, команда проигрывает. Нельзя тянуть за одежду — только держаться друг за друга.

Выигрывает команда, которая перетянула противника за свою крайнюю линию, или команда, чья цепь не разорвалась (если у соперника цепь разорвалась). Игра развивает

силу, выносливость, умение работать в команде, сплочённость, стратегическое мышление.

«Горный козёл»

На площадке раскладываются плоские камни, доски или рисуются круги (диаметром 30-40 см) на расстоянии 40-60см друг от друга. Это «скалы». Игроки выстраиваются в очередь.

Правила игры: Игрок должен пройти весь путь, прыгая с «скалы» на «скалу» и не наступая на землю между ними. Прыгать можно на одной или двух ногах.

Если игрок наступил на землю (мимо камня/круга) — он выбывает и встаёт в конец очереди.

Усложнение: На «скалах» можно стоять только на одной ноге, или прыгать нужно только на одной ноге, или выполнять прыжки с закрытыми глазами (последние 2-3 «скалы»).

Варианты: Можно играть на время — кто быстрее пройдёт маршрут. Или на выносливость — кто больше раз пройдёт без ошибок.

Побеждает тот, кто прошёл весь путь без ошибок или прошёл его быстрее всех. Игра развивает равновесие, ловкость, координацию движений, точность прыжков, внимательность, смелость.

ДАРГИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Угадай (Багъа чая)»

Количество участников: от 10 человек и более.

Все игроки становятся в круг и считаются по порядку. Десятый по счёту (или любой другой заранее оговорённый номер) становится водящим.

Правила игры: Водящий ложится на пол в центре круга и поднимает одну ногу вверх. Затем он закрывает глаза. Один из игроков подходит и слегка ударяет водящего палкой (или рукой) по поднятой ноге. Водящий открывает глаза и должен угадать, кто его ударил. Он внимательно смотрит на всех участников и называет имя того, кто, по его мнению, совершил действие.

Если водящий угадал правильно — тот, кто ударил, ложится на его место и становится новым водящим, а игра продолжается.

Если водящий не угадал — он остаётся в центре круга, и игра повторяется с новой попыткой.

Хитрость игры: Участники могут пытаться запутать водящего — изменить выражение лица,

отвести взгляд, сделать вид, что это был не он. Водящий должен быть очень внимательным к мелочам: кто стоит ближе, у кого в руке палка, кто выглядит виноватым. Игра развивает наблюдательность, внимательность к деталям, умение читать поведение людей, память, психологическую устойчивость.

«Лови мяч»

Количество участников: 5-10 человек.

Инвентарь: один мяч среднего размера.

Игроки образуют круг. В центре круга стоит водящий с мячом в руках. На земле вокруг водящего чертят круг диаметром примерно 2-3 метра — это зона водящего.

Правила игры: Водящий подбрасывает мяч высоко вверх и одновременно громко называет имя одного из игроков, стоящих в кругу. Игрок, чьё имя было названо, должен быстро вбежать в центр круга и поймать мяч, пока он не упал на землю, или хотя бы поймать его после первого отскока. Если игроку удалось поймать мяч — он становится новым водящим, а прежний водящий занимает его место в общем кругу. Если игрок не смог поймать мяч (мяч отскочил дважды или укатился) — он сам становится водящим, а прежний водящий остаётся в кругу.

Важное правило: Игроки, стоящие в кругу, не должны переступать линию круга до тех пор, пока не прозвучит имя. Кто переступил раньше — автоматически становится водящим.

Водящий может подбрасывать мяч по-разному — очень высоко (тогда у игрока больше времени добежать), или невысоко и близко к себе (тогда нужно быстро среагировать). Водящий также может запутывать игроков, начиная произносить одно имя, а называя другое. Игра развивает быструю реакцию, ловкость, координацию движений, внимательность, умение ловить мяч, скорость бега на короткие дистанции.

КОМИ-ПЕРМЯЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Каюр и собаки»

На противоположных концах площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки.

Двое из них — собаки, третий — каюр.

Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому.

Правила игры: Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

«Олени и пастухи»

Вес игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

Правила игры: Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

«Ловля оленей»

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям.

Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Правила игры: Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

«Успей поймать!»

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры: Передавая мяч, игрокам нельзя долго задерживать мяч в руках.

ЧЕЧЕНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Утушка (Бобешк)»

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой:

Быстрее, быстрее, утятки,

Быстрее, быстрее, дикие перышки.

Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

Правила игры: Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

«Покажи(Го юкъя валарх повзар)»

Чертится или выкладывается круг. Выбирается водящий, он стоит в центре круга, остальные игроки за кругом.

Дети, стоящие за кругом, задают играющему в кругу такие вопросы:

- Расскажи нам, братец, как сажают пшеницу?
- Расскажи нам, братец, как растет пшеница?
- Расскажи нам, братец, как собирают пшеницу?
- Расскажи нам, братец, как перемалывают пшеницу?
- Расскажи нам, братец, как из муки делают хлеб?
- Расскажи нам, братец, как едят хлеб?

А играющий в кругу должен мимикой, жестами, песнями, стихами и словами отвечать на эти вопросы.

Варианты вопросов могут быть разные.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Михасик»

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

-Ты, Михасик, не зевай, не зевай!

-Лапоточки обувай, обувай! – звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обусть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

«Заяц-месяц (Зайка-маладзик)»

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

Заяц-месяц, где был?

- В лесу.

- Что делал?

- Сено косил.

- Куда клал?

- Под колоду.

- Кто украл?

- ЧУР-

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются в рассыпную.

Правила игры: Бежать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

«Мельница (Млын)»

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.

«Ленок (Лянок)»

На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все

становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры: Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

«Мороз (Мароз)»

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

«Ты зеленый, ты красный, Ты в шубе, ты в кушаке, У тебя синий нос, Это ты, Дед Мороз!».

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила игры: Разбегаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

«Гуси летят (Гуси ляцяць)»

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.

«Хлоп, хлоп, убегай (Лясь, лясь, уцякай)»

Играющие ходят по площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку.

На слова ведущего:

—Хлоп. хлоп, убегай! Тебя кони стопчут.

—А я коней не боюсь, По дороге прокачусь —

Несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

Список источников

1. Гришина, Г. Н. Русские народные праздники и развлечения для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста / Г. Н. Гришина. – Москва : Сфера, 2000. – 128 с.
2. Давискуб, А. Давай играть. 64 игры народов мира / Анна Давискуб. – Москва : Эксмо, 2024. – 144 с.
3. Кенеман, А. В. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии / А. В. Кенеман ; под ред. Т. И. Осокиной. – Москва : Просвещение, 2012. – 239 с.
4. Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры : современный фольклорный сборник / М. А. Ключева. – Москва : Форум : Неолит, 2014. – 400 с.
5. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста : практическое пособие / М. Ф. Литвинова. – Москва : Айрис-пресс, 2004. – 192 с.
6. Народные игры и игрушки : [сборник]. – Санкт-Петербург, 2000. – 183 с.
7. Соломенникова, О. Старинные народные игры и забавы для детей / О. Соломенникова. – Москва : Сфера, 2023. – 128 с.
8. Терещенко, А. В. Русский народ. Народные игры и забавы / А. В. Терещенко. – Москва : Эксмо, 2005. – 320 с.

Интернет-ресурсы:

<https://www.teacherjournal.ru/categories/22/articles/16623>