

«ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ»



Познавательно и интересно для старших дошкольников

Дагестанская народная игра «Подними платок»

Ход игры: игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры: нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.



Дагестанская народная игра «Достань шапку»

Ход игры: игроки делятся на две команды, до 10 человек в каждой. На расстоянии 10 – 15 метров находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т.д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары в полуприсяде.

Правила игры: взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок.



Северо – Осетинская народная игра «Слепой медведь»

Ход игры: играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего – медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

Правила игры: водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.



Адыгейская народная игра «Прыжок лягушки»

Ход игры: на игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры: нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает; выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

Вариант игры: прыжки выполняются спиной вперед.



Чувашская народная игра «Журавушка»

Ход игры: один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка, не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ: не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле меня сторож подловил, да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры: журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.



Башкирская народная игра «Дудочка»

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

«Услыхали наш курай, собрались мы все сюда.

Наигравшись с кураистом. разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай ! На зеленом, на лугу мы попляшем под курай».

Дети разбегаются враспынную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова: «Ты, курай задорный, веселей играй , Тех, кто лучше пляшет, выбирай». Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.



Башкирская народная игра «Юрта»

Ход игры: 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 и поют:

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок!»

На мелодию без слов ребята шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра, получается юрта.

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



Бурятская народная игра «Иголка, нитка и узелок»

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, 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: иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.



Чечено-Ингушская народная игра «Утушка»

Ход игры: два ребенка садятся друг напротив друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, соединяя стопы - получается мостик.

Выбирается утка - остальные дети утята. Утушка зовет своих утят:

«Быстрей, быстрей утята! Быстрей, быстрей дикие перышки!»

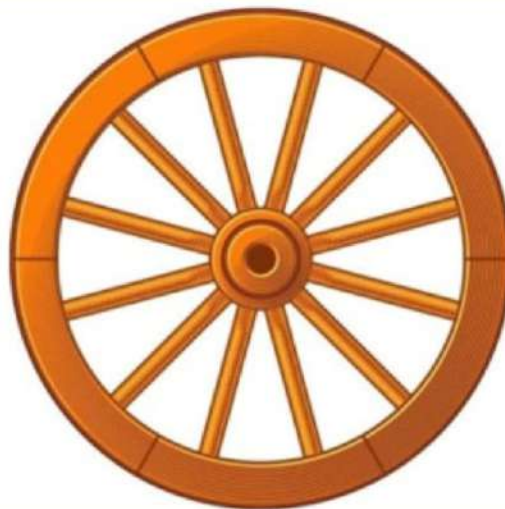
Утята выстраиваются за уткой друг за другом и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто задевает мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка строит утят, переходят через мостик уже выше.

Правила игры: проходить следует осторожно, высоко поднимая ногу.



Народная игра кубанских казаков «Колесо»

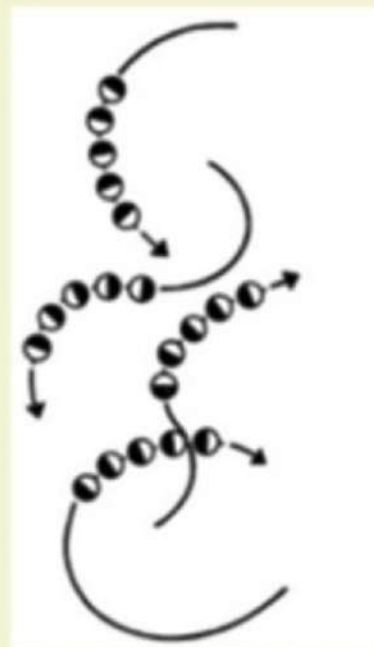
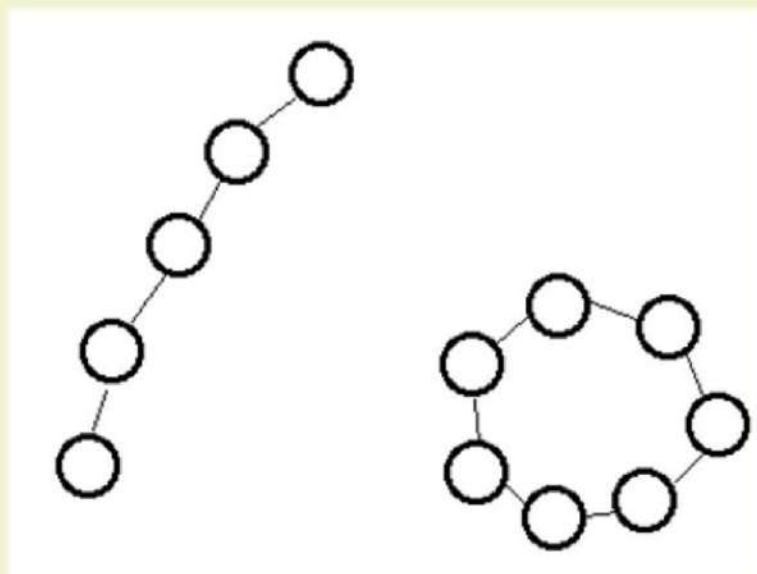
Ход игры: играющие образуют большой круг на площадке. Колесо под музыку запускают по кругу от одного игрока к другому. Задача играющих, перекачивая по кругу колесо, в момент остановки колеса у игрока, назвать пословицу или поговорку о казачьем быте, дороге или колесе. Например: «На тоби Боже, що мэнэ не гоже» и др.



Игра народов Сибири и Дальнего Востока «Ручейки и озера»

Ход игры: игроки стоят в пяти-семи колоннах с одинаковым количеством человек в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали» - все бегут друг за другом в разных направлениях, каждый в своей колонне. На сигнал «Озера» игроки останавливаются, берутся за руки и строятся в круги - озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построятся в круг.

Правила игры: бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.



Игра народов Сибири и Дальнего Востока «Солнце»

Ход игры: играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад, и на каждый шаг говорят «Хейро». Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает (вытягивает руки в стороны).

Правила игры: все игроки должны уварачиваться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.



Удмуртская народная игра «Водяной»

Ход игры: очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера. «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает 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: водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали, они помогают водяному.



Татарская народная игра «Продаем горшки»

Ход игры: играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- «— Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай.
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай».

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



Русская народная игра «Верёвочка»

Ход игры: играющие образуют круг, держась двумя руками за связанную верёвочку. В середине круга стоит водящий. Он ходит или бежит по кругу и старается коснуться рук играющих. Игроки должны быстро отдергивать, прятать руки, избегая касания водящего. Как только опасность миновала, играющие должны немедленно взяться руками за верёвочку. Тот, кого осалил водящий, выходит из игры. Если верёвка упадёт на пол, то в данной ситуации выигрывает водящий. Игра останавливается, выбирается новый водящий, осаленные игроки возвращаются в игру.

Правила игры: держать верёвку двумя руками; убирать руки, если только грозит опасность; если верёвочка упадёт, игра приостанавливается, выигрывает водящий.



Русская народная игра «Ключи»

Ход игры: играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к игроку и спрашивает: «Где ключи?», тот отвечает: «Пойди к (называет имя любого игрока) и постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет его занять, то может крикнуть: «Нашел ключи». Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.



Игра народов Коми «Кукушка»

Ход игры: с помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют песню:

«К нам кукушка в огород залетела и поет.

Эй, кукушка, не зевай, кто окликнул, отгадай».

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

