

Русская народная игра «Капуста»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

**Я на камушке сажу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.**

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Карельские народные игры

Игра « Гули – гули, раз»

Двое детей стоят спинами друг к другу. Все хором повторяют слова « Гули - гули, раз».

На слово «раз» дети поворачивают голову, если в одну сторону, то обнимаются, если в разные стороны, то расходятся.

Белки-Куницы.

Выбирается водящий - это куница. Все остальные - белки.

На земле чертятся круги - это беличьи домики. Их может быть много. Белки прыгают из круга в круг. Куница не может схватить (дотронуться) белку, когда та находится в домике, а между домиков можно. Если ей удастся поймать белку, то та становится куницей, а куница - белкой. Белке нельзя долго сидеть в домике.



Калмыкские народные игры

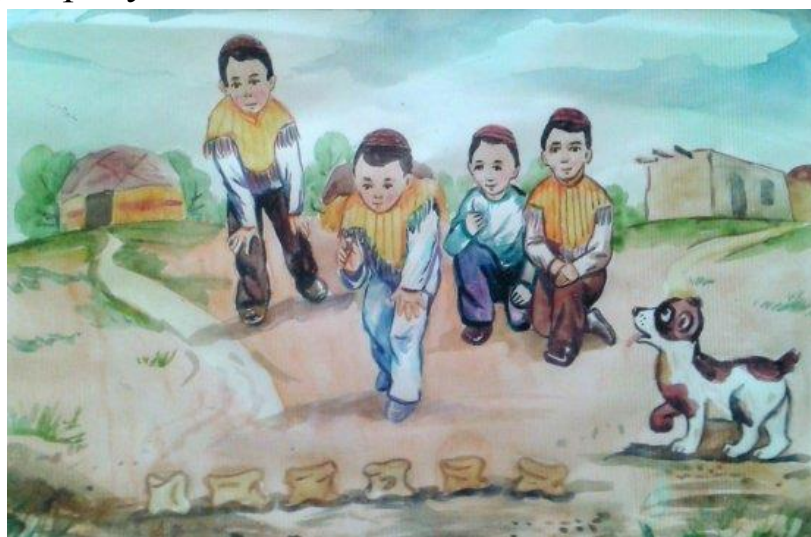
«Ловкий наездник»

Дети садятся в круг. За кругом ведущий верхом на «коне» с плеткой. Он ходит по кругу и бросает плетку сзади кого-нибудь. Игрок, сзади которого лежит кнут, встает и догоняет первого тоже верхом на «коне». Первый старается занять место того, кто бежит за ним. Игра повторяется.



«Альчики»

Каждый из участников игры ставит условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной 1 метр и более. Игроки отходят (до 3-5 м.) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик на расстоянии 1 шага (три стопы, 30-50 см). Тот, кто выбил 3 альчика подряд, считается выигравшим и забирает либо все альчики, поставленные на кон, либо те из них, которые он сумел выбить. Биту бросают поочередно. Если игрок не попадает, ход переходит к следующему игроку.



Чеченская народная игра «Утушка»

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.



Татарская народная игра «Продаем горшки»

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

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

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



Башкирские народные игры

«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ»

Цель: Развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Организация игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2р

«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Организация игры: 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 игроки становятся пеньками.

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

Корякские народные игры

«Бой медвежат»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем.

Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.

«Бег с капканом»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, оббегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Цель: развитие быстроты, силы ног.

Народные игры эвенков

«Перетягивание локтевыми сгибами»

Двое участников, сидя боком друг к другу, сцепляли согнутые в локте руки и тянули соперника на свою сторону. Победителем признавался тот, кто вынуждал соперника распрямить руку. В этом виде состязались и женщины.

«Перетягивание»

Делились на две группы и гуськом садились на землю, держа друг друга за пояс. Первые двое держались за палку и тянули ее каждый к себе. Перетягивание производилось и стоя: за толстый ремень брались две группы людей и тянули каждая в свою сторону.



Чукотская народная игра «Птицелов»

Правила:

Для игры нужен один птицелов. Остальные – птицы. Каждый ребенок выберет себе птицу – эмблему. Круг – это клетка, где находится птицелов.

Птицы встают в круг, в центре которого – птицелов. Птицы ходят вокруг птицелова и произносят слова:

*В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке.
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши. Птицы «летают» в разных направлениях по участку. Птицелов догоняет и «осаливает» птиц. Кого птицелов задел, тот переходит в «клетку» к птицелову. При помощи считалки выбирают птицелова.

*Посмотрите, детки,
Из открытой клетки
Вылетела птичка —
Пестрая синичка.
Кому птичку ловить,
Тот и будет водить!*

Ненецкая народная игра "Оленеводы"

Выбирается 3-4 пастуха-оленевода. Дети-олени находятся в разных местах площадки.

Оленеводам выдаются арканы.

По сигналу "Лови", оленеводы арканами ловят последовательно трех оленей.

Запрягают их в игрушечные самодельные упряжки.

Победители, собравшие свою упряжку, свободно катаются по площадке.

Игра рассчитана на детей старшей и подготовительной группы и проводится на улице.



Якутская народная игра

Перетягивание на палках

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.



Бурятская народная игра «Табун»

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 своё логово, чтобы накормить волчат.

Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков.

Если он оскалит волка, то тот считается убитым.

Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

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



Народные игры хантов «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



«Ручейки и озера»

Игроки стоят в пяти-семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных концах 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 строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

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

Удмуртская народная игра «Водяной»

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной.

Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова:

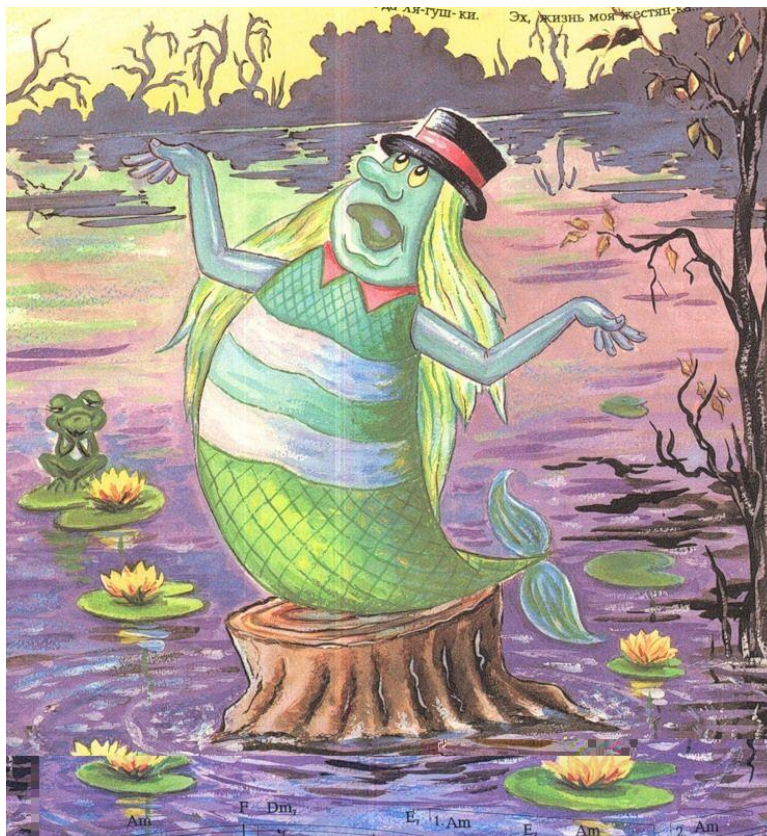
«Водяного нет, а людей-то много».

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.



Марийская народная игра

«Катание мяча»

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3 - 5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.



Мордовская народная игра

«В ключи»

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

Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

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

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

Чувашская народная игра "Воробьи и кошка"

Содержание

На земле чертится круг. Выбирается водящий - «кошка». «Кошка» находится внутри круга. Остальные игроки - «воробушки», располагаются на линии круга (как будто сидят на карнизе).

Кошка говорит:

- Я очень хитрая кошка!

Вижу воробьев за окошком!

Сейчас я их сцапаю!

Зацеплю их лапой!

После этих слов кошка старается задеть воробьев. Тот, кого удалось задеть, заходит в центр круга к кошке.

Воробьи, чтоб кошка их не задела, слетают с линии круга за его пределы и тут же перелетают на другое место.

Игра заканчивается, как только кошка поймает всех или большинство воробьев.

Правила

1. Кошка не может выбегать за пределы круга.
2. Кошка может задевать только тех воробьев, которые «сидят на карнизе», т.е. стоят на линии круга.
3. Воробьям нельзя долго находиться за кругом. Они должны перелетать с места на место, постоянно возвращаясь на линию.
4. Воробьям запрещается сталкивать друг друга с линии.

