

“Игры народов России”



Составитель. Ибакаева И.Г

Русские народные игры

«Веревочка»

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.



«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,
Ленты голубые, кольца обвитые –
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет на плечо одному из играющих, который, заметив это, берет ленту, и они быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, останется без места, становится зарей. Игра повторяется

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



«Много троих, хватит двоих»

Дети встают парами лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встаёт впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой паре оказывается за ним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.



Игра «Горелки»

Подвижная старинная восточнославянская игра, в которой стоящий впереди ловит по сигналу других участников, убегающих от него поочередно парами. Горелки начинались с наступлением весны: с Благовещения, Светлой недели или Троицы, в некоторых местах обязательно играли на Ивана Купалу, в то время как на Рязанщине после Русальной недели запрещалось играть в горелки. Название произошло от сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло».



Игры народов Севера

Важенка и оленята.

Задачи: знакомство с подвижными играми народов Дальнего Востока; совершенствование физических качеств: быстроты, выносливости, ловкости, координации движений; развитие памяти, воображения; формирование организованности, чувства коллективизма; пополнение словарного запаса детей.



Ход игры:

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенька и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

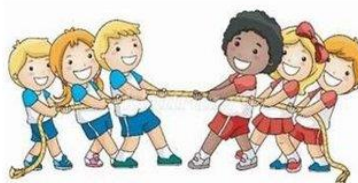
- Бродит в тундре важенька, с нею оленята, объясняет каждому все, что непонятно. Топают по лужам оленята малые, терпеливо слушая наставления мамы. Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» оленята и важеньки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

Правила игры:

Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

Перетягивание каната.

Задачи: знакомство с подвижными играми народов Дальнего Востока; совершенствование физических качеств: быстроты, выносливости, ловкости, координации движений; развитие памяти, воображения; формирование организованности, чувства коллективизма.



Ход игры:

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу ведущего «Раз, два, три, начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей, ей вручают сувениры, как на празднике оленеводов.

Правила игры:

Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.



Солнце (Хейро).

Задачи: совершенствование двигательных действий и физических качеств (быстроты, выносливости, ловкости, ориентировка в пространстве, координации, силы) через подвижную игру; укрепление морфофункциональных систем организма, формирование психологических свойств организма (логическое мышление, воображение, память и т.д.) и положительных эмоций; формирование дружной и согласованной работы, формирование нравственных качеств: организованности, самостоятельности; воспитывать чувство коллективизма.



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 и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

Правила игры:

Все игроки должны уворачиваться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три, в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.



Белый шаман.

Задачи: знакомство с подвижными играми народов Дальнего Востока; развитие памяти; учить придерживаться правил игры.

Ход игры:

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга водящий. Это белый шаман - добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен в точности повторить ритм, проигранный водящим.

Правила игры:

Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.



Джузи –топи (армянская игра)



Джузи- топи (мяч в кругу)-подвижная игра с мячом. Играют две команды по 6-8 ч. Перед началом игры на площадке вычерчивают 2 круга -один внутренний диаметром 8-10 м,второй внешний – большего диаметра. Линию внешнего круга нужно отметить флажками. Одна команда становится во внутренний круг, другая по краям внешнего круга. Играющие второго круга «стрелки». Они вооружены небольшими мячами (на двух играющих – один мяч).Перебрасывая друг другу мячи, «стрелки» стараются попасть ими в тех, кто находится во внутреннем кругу.

Если мяч поймает игрок команды, находящейся в кругу, он может осалить мячом «стрелка». Игрок любой команды, которого осалили, выбывает из игры. Игра ведется 10 мин. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

Ауэ – Таяк (казахская игра)

Слово «таяк» в переводе на русский означает «палка».Перед началом игры на земле чертится линия боя. Для игры нужны две палки – биты как для игры в городки. Соревнуются две команды по 5 – 10 человек. На линию боя выходят двое играющих - по одному от каждой команды. По жребию они распределяют свои роли: один бросает палку вверх, а другой должен бросить свою палку так, чтобы она на лету подбила палку «противника». Меткое попадание приносит очко его команде.

Если играющий промахнулся, очко для своей команды выигрывает соперник. А промахнувшийся подбирает на поле палки и снова кладет их на линию боя. В поединок вступает следующая пара – представители обеих команд. Побеждает команда, набравшая больше очков.



Ордо (киргизская игра)



Это игра – разновидность игры бабки. На ровной площадке рисуют круг, в центре его ставят бабку. Вокруг расставляют бабки поменьше, по 5 штук от игрока.

Участники игры по очереди метают свои биты в бабки. Если игрок не промахнулся, он забирает сбитые бабки и может повторить удар. А тот игрок, чьи бабки сбиты, выставляет новое пополнение.

В ордо можно играть командами. Тогда право метать биту получает по очереди игрок той или иной команды. Выигрывает тот, кто за время игры наберет больше бабок.

Шкандыбки (украинская игра)

Играющие становятся в ряд, берут в руки палки длиной 60-80 сантиметров, диаметром 3-4 сантиметра, потом бросают палки так, чтобы они, как говорят на Украине, зашкандыбали - заковыляли. Чья палка окажется позади - тот и водящий. Он выходит в поле «пасться»:

Проводит на земле черту, которая называется «плаз», потом кладет на плаз палку. Остальные играющие, «шкандыбая» своими палками, пытаются попасть в нее. Кто не попал или тот, чья палка оказалась дальше от плаза, становится водящим, а прежний «пастух» (водящий) занимает его место, и игра продолжается.



Татарская народная игра «Тюбетейка»

Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.



MyShared

Бег с ложкой во рту.

Участники делятся на две команды, стартующие участники держат во рту по ложке, на которой лежит яйцо. Необходимо пробежать расстояние 80-100 м, не уронив яйца. Последний участник команды, закончивший первым бег с ложкой, опередив соперника, определял команду победительницу.



MyShared



ТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «СКОК –ПЕРЕСКОК» (Кучтем-куч)

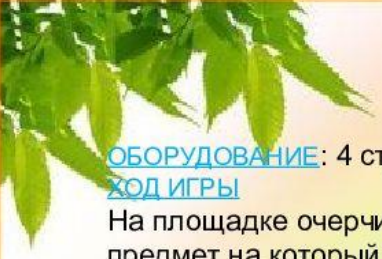


ОБОРУДОВАНИЕ: маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника

ХОД ИГРЫ на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки. 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.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО: 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.



БАШКИРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА УГОЛКИ (Муйуш алыш)

ОБОРУДОВАНИЕ: 4 стульчика

ХОД ИГРЫ

На площадке очерчивается квадрат, по углам ставятся пеньки или любой другой предмет на который ребенок смог бы сесть. В центр игровой зоны встает водящий. Водящий по очереди обращается ко всем игрокам, с просьбой, что бы пустили его к себе в дом. Остальные игроки должны остроумно отказать ему.

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул. Если водящему удастся сесть на свободное место, игрок без места становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ

меняться только после хлопков водящего. Запрещается толкаться.

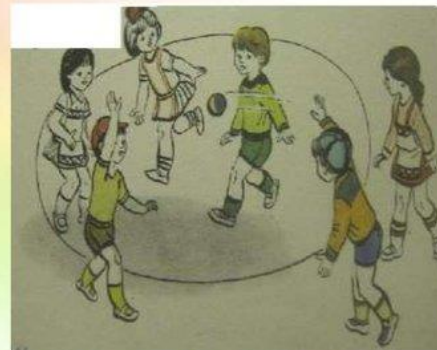
Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

МОРДОВСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА: «КРУГОВОЙ»

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ Мяч

ХОД ИГРЫ

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу. А кто за кругом. Те, кто остаётся за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удаётся 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.



УДМУРТСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА № 2 ВОДЯНОЙ

ХОД ИГРЫ

Очерчивают круг — это пруд или озеро. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: — «Водяного нет, а людей-то много»

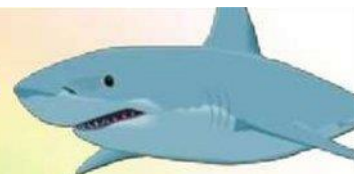
Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловушками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.



ЧУВАШСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА ХИЩНИК В МОРЕ



ОБОРУДОВАНИЕ: веревка длиной 2-3 м.

ХОД ИГРЫ:

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные—рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

ТАРСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «СКОК –ПЕРЕСКОК» (Кучтем-куч)



ОБОРУДОВАНИЕ: маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника

ХОД ИГРЫ на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки. 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.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО: 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.