

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №81 «Мальвина»

Картотека краеведческих и этнокультурных игр

Подготовила: Савкатова А.Я.,
воспитатель.

Русские народные игры

1. «Гори, гори ясно!» (5–7 лет)

Оборудование: ленточка.

Ход игры:

Участники образуют круг, в центре — ведущий с ленточкой.

Под музыку ведущий движется против хода круга, поднимает ленточку.

Все поют: *«Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Птички летят, колокольчики звенят».*

Ведущий останавливается напротив двух игроков, те поворачиваются спиной. По команде *«Беги!»* они бегут по кругу.

Побеждает тот, кто первым вернётся на своё место.

Методические рекомендации: варьировать темп музыки, менять ведущего после каждого раунда.

2. «Репка» (4–5 лет)

Ход игры:

Один ребёнок — *«медведь»*, спит в центре.

Остальные собирают *«грибы и ягоды»*, поют: *«У медведя во бору грибы, ягоды беру. А медведь не спит, всё на нас глядит».*

«Медведь» просыпается и догоняет детей.

Методические рекомендации: использовать имитационные движения (нагибаться за грибами, складывать ладошки *«корзинкой»*).

Татарские народные игры

3. «Тимербай» (5–7 лет)

Ход игры:

Игроки встают в круг, держатся за руки. В центре — *«тимербай»*.

Он произносит считалку и в конце делает неожиданное движение (например, прыжок, хлопок над головой, поворот).

Все повторяют движение.

Тот, кто повторил точнее и быстрее, становится новым *«тимербаем»*.

Запрещено повторять уже показанные движения.

Методические рекомендации: поощрять оригинальность движений, следить за безопасностью.

4. «Тюбетейка» (3–4 года, вариант 1)

Оборудование: тюбетейка (или платок).

Ход игры:

Дети сидят на полу в кругу. Ведущий ходит за кругом, держит тюбетейку и говорит: *«С тюбетейкой я хожу, и в руках её держу».*

Неожиданно кладёт тюбетейку за спиной одного из игроков.

Ребёнок, обнаруживший тюбетейку, встаёт и догоняет ведущего.

Методические рекомендации: начинать с медленного темпа, постепенно ускорять.

Чувашские народные игры

5. «Хвост змеи» (5–7 лет)

Ход игры:

Игроки выстраиваются в колонну, держа впереди стоящего за плечи.

Первый — «голова змеи», последний — «хвост».

«Голова» пытается догнать «хвост», не разрывая цепочку.

Остальные игроки защищают «хвост», маневрируя.

Методические рекомендации: ограничивать площадь игры (например, обручами), менять «голову» и «хвост» после каждого раунда.

Осетинские народные игры

6. «Водопад и ветер» (5–7 лет)

Ход игры:

Выбирается ведущий. Остальные стоят на расстоянии от него.

Ведущий произносит:

«Водопад!» — все приседают;

«Ветер!» — все бегут по кругу в одну сторону.

Ведущий может повторять команды, делать ложные движения.

Ошибившийся (не выполнил команду или сделал не вовремя) выбывает.

Методические рекомендации: увеличивать темп постепенно, хвалить за внимательность.

Белорусские народные игры

7. «Пярсёнак» («Колечко») (5–7 лет)

Оборудование: кольцо (или мелкий предмет).

Ход игры:

Игроки стоят в кругу, держат руки перед собой «лодочкой».

Ведущий с кольцом проходит вдоль круга, незаметно передаёт кольцо одному из участников.

По команде «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» игрок с кольцом выбегает из круга, остальные пытаются его задержать.

Методические рекомендации: менять ведущего после каждой попытки, использовать разные предметы (пуговицу, камушек).

Якутские народные игры

8. «Белый шаман» (5–7 лет)

Оборудование: бубен.

Ход игры:

Игроки встают в круг. В центре — «белый шаман».

Он бьёт в бубен, затем передаёт его одному из игроков.

Получивший бубен должен в точности повторить заданный ритм.

Ошибка — выбывание.

Методические рекомендации: начинать с простых ритмов, постепенно усложнять.

Калмыцкие народные игры

9. «Загони овец в кошару» (5–7 лет, 3 участника)

Ход игры:

На площадке обозначаются «кошары» (круги из обручей).

Двое игроков — «пастухи», третий — «волк».

«Пастухи» пытаются загнать «овец» (остальных детей) в «кошары»,

«волк» — помешать.

Методические рекомендации: менять роли после каждого раунда, использовать яркие повязки для ролей.

Удмуртские народные игры

10. «Вумурт» («Водяной») (5–7 лет)

Ход игры:

Один игрок — «вумурт», сидит в центре.

Остальные ходят вокруг, поют: «Вумурт, вумурт, что сидишь ты под водой? Выйди, выйди к нам, скажи, угадай и назови».

Затем замирают. «Вумурт» указывает на одного из игроков, тот издаёт звук (например, «мяу», «гав»).

«Вумурт» угадывает, кто это был.

Методические рекомендации: использовать звуки животных, музыкальных инструментов.

Казачьи народные игры

11. «Курень» (5–7 лет)

Оборудование: 4 стула, 4 цветных платка.

Ход игры:

Дети делятся на 4 группы, образуют 4 круга («курени»). В центре каждого — стул с платком.

Под музыку все ходят вокруг своих стульев.

Когда музыка прекращается, игроки бегут к своим стульям, хватают платок и натягивают над головой («крыша юрты»).

Побеждает группа, которая быстрее построила «юрту».

Методические рекомендации: использовать национальную музыку, менять платки по цвету.

Армянские народные игры

12. «Резвый конь» (5–7 лет)

Оборудование: обруч.

Ход игры:

Две команды. Ведущий берёт обруч, в который встаёт один игрок.

Ведущий «перевозит» игрока на другую сторону площадки («на другой берег реки»).

Побеждает команда, которая быстрее перевезёт всех участников.

Методические рекомендации: обозначать «берега» лентами, использовать безопасные обручи.