

Картотека народных игр (русские, башкирские, татарские, украинские).

Цель:

развитие двигательной активности детей по средствам народных игр.

Задачи:

- формировать интерес к народным играм;
- развивать у детей эмоционально – активное отношение, действенный интерес к народным играм для физического развития детей;
- воспитывать умение использовать народные игры в повседневной жизни в соответствующих ситуациях.

Сегодня народные игры, к сожалению, почти исчезли из детства. Надо помнить, что народные игры как жанр устного народного творчества являются национальным богатством, и мы должны сделать их достоянием наших детей. Они привлекли наше внимание не только как жанр устного народного творчества. Закрывающийся в них огромный потенциал для физического развития ребёнка побудил нас ввести народные игры в программу организации двигательной активности детей.

Время проведения игр в режиме дня: на прогулке, в групповой комнате – малой и средней степени подвижности, самостоятельной деятельности. Игры **развивают** ловкость, быстроту движений, силу, меткость, приучают к сообразительности, вниманию. Разученные с детьми прибаутки, считалки, скороговорки делают процесс игры более интересным и содержательным.

Так как наша работа направлена на обогащение детей знаниями о фольклоре по **образовательным областям**: социально – коммуникативное развитие, речевое развитие, познавательное развитие, художественно – эстетическое развитие, то и физическое развитие также обращается к устному народному творчеству.

Методы: игровой, словесный.

Игры подбираются в соответствии с возрастом ребёнка, местом и время их проведения.

Материал: маски, элементы костюмов, подобраны и изготовлены атрибуты для игр.

Ожидаемые результаты:

- у ребёнка сформирован интерес к народным играм;
- развито эмоционально – активное отношение, действенный интерес к народным играм для физического развития детей;
- ребёнок использует народные игры в повседневной жизни в соответствующих ситуациях.

Русская народная игра

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.

Русская народная игра

Гуси-лебеди

- Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

-
- - Гуси-гуси!
- - Га-га-га.
- - Есть хотите?
- - Да, да, да.
- - Гуси-лебеди! Домой!
- - Серый волк под горой!
- - Что он там делает?
- - Рябчиков щиплет.
- - Ну, бегите же домой!
-

- Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

-
- **Правила игры.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Русская народная игра

Обыкновенные жмурки

-
- Одному из играющих - жмурке - завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:
-
- - Кот, кот, на чем стоишь?
- - На квашне.
- - Что в квашне?
- - Квас.
- - Лови мышей, а не нас.
-
- После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.
-
- **Правила игры.** Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Русская народная игра 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 постыл
- 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.

Русская народная игра

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.
- **Вариант.** Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» - стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

Русская народная игра

Филин и пташки

- Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.
- Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.
- На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.
- **Правила игры.** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетаю в гнездо по сигналу или как только филин поймае одну из них.

Русская народная игра

Фанты

- Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:
- Вам прислали сто рублей.
- Что хотите, то купите,
- Черный, белый не берите,
- «Да» и «нет» не говорите!
- После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.
- Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.
- Ведущий ведет примерно такой разговор: Что продается в булочной?
- - Хлеб.
- - Какой?
- - Мягкий.
- - А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- - Всякий.
- - Из какой муки пекут булки? Из пшеничной. И т. д.
- При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.
- **Правила игры.** На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Русская народная игра

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.

Русская народная игра

Горелки

- Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:
- Гори, гори ясно,
- Чтобы не погасло.
- Стой подоле,
- Глади на поле,
- Едут там трубачи
- Да едят калачи.
- Погляди на небо:
- Звезды горят,
- Журавли кричат:
- - Гу, гу, убегу.
- Раз, два, не воронь,
- А беги, как огонь!
- После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.
- Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.
- **Правила игры.** Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Русская народная игра

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.

Русская народная игра

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).
- **Круговые пятнашки.** Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

Русская народная игра

Мячик кверху

- Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.
- **Правила игры.** Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: «Стой!» - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

Русская народная игра

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.

Русская народная игра

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 удастся сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.
- Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.
- **Правила игры.** Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.
- (продолжение на обратной стороне)

Русская народная игра

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

Русская народная игра

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.

Русская народная игра

Гуси

- На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:
 - - Гуси, вы гуси!
 - - Га-га-га, га-га-га!
 - - Вы, серые гуси!
 - - Га-га-га, га-га-га!
 - - Где, гуси, бывали?
 - - Га-га-га, га-га-га!
 - - Кого, гуси, видали?
 - - Га-га-га, га-га-га!
- С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:
 - Мы видели волка, унес волк гусенка,
 - Самого лучшего, самого большого.
- Далее следует перекличка хоровода и гусей:
 - - А, гуси, вы гуси!
 - - Га-га-га, га-га-га!
 - - Щиплите-ка волка,
- Выручайте гусенка!
- Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.
- **Правила игры.** Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

Русская народная игра

Большой мяч

- Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.
- **Правила игры.** Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Русская народная игра

Волк

- Все играющие - овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:
 -
 - Щиплем, щиплем травку,
 -
 - Зеленую муравку,
 -
 - Бабушке на рукавички,
 -
 - Дедушке на кафтанчик,
 -
 - Серому волку
 -
 - Грязи на лопату!
 -
- Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.
 -
- **Правила игры.** Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

Башкирская народная игра

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.

Башкирская народная игра

Кугарсэн (Голуби)

- На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:
 - «Гур - гур, голуби
 - Для всех нас одно гнездо»
 - С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом».
-
- **Правила:** меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

Башкирская народная игра: 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

Башкирская народная игра: 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.

Башкирская народная игра: Медный пень (*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.

Башкирская народная игра

Эна менян еп (Иголка и нитка)

- Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним цепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди цепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.
-
- **Правила:** играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

Татарская народная игра

Спутанные кони

(Тышаулыатлар)

- 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).

Татарская народная игра

Продаем горшки (Чулмакуены)

- 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 обегает три раза). Кто быстрее добежит 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.

Татарская народная игра

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 переклички 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.

Татарская народная игра

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 оставший 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.

Украинская народная игра: Колдун (Чаклун)

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Дети разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

Украинская народная игра: Хлебец (*Хлибчик*)

Бее желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется *хлибчиком*.

Пеку-пеку хлибчик! (Выкрикивает хлибчик.)

— *А выпечешь?* (Спрашивает задняя пара.)

Выпеку.'

А убежишь?

Посмотрю!

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры. Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

Украинская народная игра: Круглый хрещик

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

*Чур, в «Круглого хрещика» **играть!** На горе стоять, **пойманным не бывать!*** Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры. В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Украинская народная игра:

Печки (Пички)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков.

Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры. Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.