

Алтайская народная игра
«ПОЖАРНАЯ КОМАНДА»

Количество игроков: 10 и более человек

Дополнительно: стулья, музыкальный инструмент

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана).

Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается.

Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их.

Кто быстрее всех оденется, становится победителем.



Русская народная игра

«ВОЛК И ОВЦЫ»

Перед началом игры выбирают двух водящих «волка» и «пастуха». Все остальные игроки «овцы». У «овец» есть свои «домики-овчарни». Это очерченные с двух противоположных концов площадки границы. Между двумя «овчарнями» расположено «поле». У волка тоже есть свой домик-логово. Его обозначают кругом в центре площадки. В начале игры «волк» находится в своем «логове», «овцы» в одной из «овчарен», а пастух сбоку игровой площадки. Ребята-«овечки» хором читают стихотворение: Пастушок, пастушок, Заиграй в свой рожок! Гони стадо в поле, Погулять на воле! После этого «овечки» выходят пастись на «поле». Пастух ходит между ними и «играет» на «дудочке» (настоящей или воображаемой). В какой-то момент «пастух» прерывает игру и кричит «Волк!». Как только это слово произнесено, «овцы» стараются поскорее убежать в «овчарню». Но возвращаться в ту «овчарню», откуда они вышли нельзя. Нужно обязательно добежать до другой, расположенной на противоположном конце. «Волк» должен ловить (достаточно просто осалить) «овечек». Пойманная овечка выходит из игры (как вариант, становится новым «волком»). «Пастух» может защитить «овец». Он будет загораживать их от «волка».



Карельская народная игра

«ДОЛГАЯ АРИНА»

Дети встают в круг, одному из игроков, выбранных по считалке или жеребьёвке, завязывают глаза платком и выводят в центр круга. Играющие идут хороводом вокруг со словами: *«Долгая Арина встань выше овина. Рученьки сложи, чьё имя укажи»*. На словах *«...рученьки сложи...»*, игрок, находящийся в центре круга, складывает руки «стрелкой». После слов остальных игроков он поворачивается вокруг себя, приговаривая: *«Хожу-гуляю вдоль по караваю, вдоль по караваю, кого найду - узнаю»*. Останавливается и подходит к игроку напротив себя. Далее он на ощупь пытается узнать игрока. Если ведущий узнаёт игрока, то тот в свою очередь становится на место ведущего. Если нет, то игра повторяется с прежним ведущим.



Дагестанская народная игра

«НАДЕНЬ ПАПАХУ»

Ребенок (джигит) сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

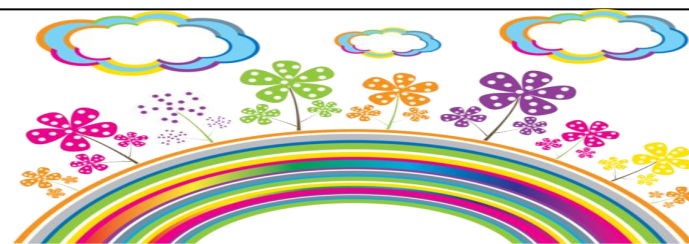
Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

Башкирская народная игра

«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»

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 становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.



Татарская народная игра

«МАЛЯР И КРАСКИ»

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила игры:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».



Мордовская народная игра

«КУРОЧКА»

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

Русская народная игра

«ДВА МОРОЗА»

На противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечаются линиями два дома. Расстояние между домами – 20-30 шагов (12-15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбираются двое водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям, - это Мороз-Красный нос и Мороз – Синий нос. По сигналу воспитателя оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые,

Два Мороза удалые:

Я Мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решился,

В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз, и стоят так до окончания перебежки всех остальных играющих. Замороженные подсчитываются, после чего они присоединяются к остальным играющим

Татарская народная игра

«ТЮБЕТЕЙКА»

Дети становятся в круг, под музыку водящий надевает тюбетейку на голову соседу, когда музыка прекратится, тот игрок, у которого будет на голове тюбетейка, выполняет какое-нибудь смешное задание.



Цыганская народная игра

«ШАТЕР»

Дети встают в круги вокруг стульев, на каждом из которых раскинут красивый большой платок, все платки разные. Водят хоровод вокруг каждого платка. Затем собираются в общий хоровод и пляшут. По окончании музыки нужно быстро собраться у своего платка и поднять его над головой, как шатер, растянув за углы.



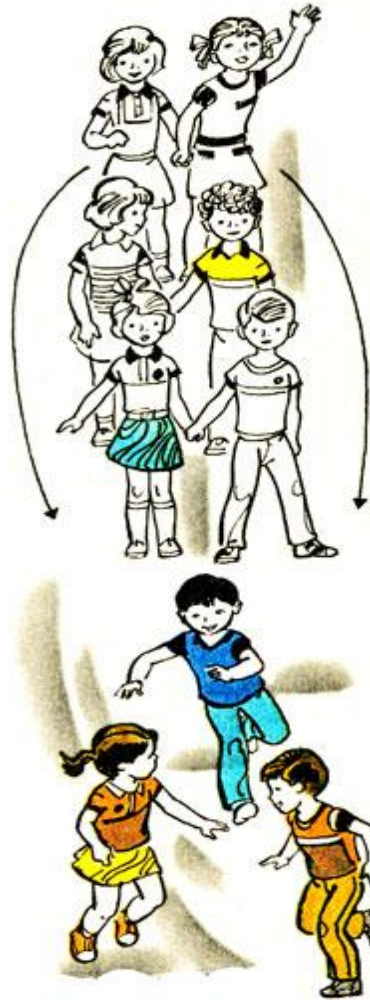
Русская народная игра «ГОРЕЛКИ»

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.
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. 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 как только они пробегут мимо него.



Чечено-ингушская 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.

Правила игры.

Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.





Чувашская народная игра **«ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ»**

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.



Якутская народная игра **«СОКОЛ И ЛИСА»**

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бежит в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

Русская народная игра

«ПОЧТА»

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, дань!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- **А что в городе делают?**

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется. **Правила игры.** Задания могут придумывать и сами участники игры.



Игра народов Севера и Дальнего Востока **«СОВУШКА – ЛОХМАТАЯ ГОЛОВУШКА»**

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие – евражки (суслики).

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Дагестанская народна игра

«ДОСТАНЬ ШАПКУ»

Игроки объединяются в две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10 - 15 м 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 полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.



Русская народная игра

«МОЛЧАНКА»

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.



Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.



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 улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.



Игра народов Коми

«НЕВОД»

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5 - 2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегавшему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.