

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение - детский сад «Берёзка» с. Шипуново Шипуновского района



# Картотека народных игр



Шипуново 2023

# Башкирские народные игры

## **Кот и мыши (Бесэй менэн сыскан)**

**Описание игры.** Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться.

Кот произносит слова:

*«Котик вышел погулять, серых мышек поймать.*

*Сейчас догоню, схвачу и проглочу»*

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце **игры** подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

**Правила.** Не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

## **Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)**

**Описание 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 становятся пеньками.

**Правила.** Пеньки не должны вставать с мест.

## **Стрелок (Уксы)**

**Описание игры.** Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сеть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

## «Ласточки и ястребы»

**Описание игры.** Игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. Водном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет.

**Правила.** Пойманные считаются пленниками ловящих. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

## Голуби (Кугарсэн)

**Описание игры.** 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.

## Спрячь платочек

**Описание игры.** Дети сидят по кругу, закрыв глаза. Позади круга ходит водящий с платочком в руках. Подходит сзади к каждому играющему и произносит слова: Прячу, прячу я платочек под зеленой сосной. Незаметно положу я кому-то за спиной. Затем кладет незаметно платочек за спиной у одного из детей. С окончанием текста все дети поворачиваются и ищут платочек у себя за спиной. Тот, у кого платочек, быстро встает и догоняет водящего. Если догонит, то садится на свое место, если нет, то водящий занимает место играющего, а ребенок становится водящим.

**Правила.** Бегать через круг нельзя, оборачиваться только после окончания текста.

# Бурятские народные игры

## «Иголлка, нитка, узелок» (Зун, утах, зангилаа)

**Описание.** Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

**Правила игры.** Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

## Волк и Ягнята (Шоно Ба Хурьгад)

**Описание.** Один игрок - волк, другой - овца, остальные - ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

**Правила игры.** Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

## «Табун» (Хурэг адуун)

**Описание.** 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 ржанью. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

**Правила игры.** Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

## Верблюжонка верблюд ловит (Ботогон буурашалга)

**Описание.** Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюжонка (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонка» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонку». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонку», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонка» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

**Правила игры.** 1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.

2. «Верблюжонка» считается пойманной, если «верблюд» осалит его.

## Рукавицу гнать (Бээлэй тууха)

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и старшие дошкольники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

**Описание.** Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

«Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

1. **Правила игры.** Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.

2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.

3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

# Дагестанские народные игры

## «Волк и овцы»

Играет вся группа.

**Описание игры.** Выбирают “волка”. Остальные игроки называют пастуха, становятся за ним в колонну, причем каждый держится за талию впереди стоящего. Волк обращается к “пастуху”:

*«Целую зиму ничего не ел и страшно проголодался, дай мне одну овцу!»*

**Пастух:** *«Не дам!»*

**Волк:** *«Тогда отберу силой».*

**Пастух:** *«Попробуй, если сможешь!»*

После этих слов “волк” старается ловить “овец”, нападая на хвост колонны. “Пастух” должен защищать “овец” от “волка”. Пойманные “овцы” выходят из круга. Игра считается законченной, когда остается одна “овца”, она становится “волком”, а “волк” “пастухом”.

Игра начинается сначала.

**Правила игры.**

1. Число участников от 5 до 20-25 человек.
2. Овцы не должны разбегаться, а взяв друг друга за талию обязаны следовать за “пастухом”.

## «Пастух и овцы»

**Описание игры.** Дети изображают овец. Из числа играющих детей выбираются двое на роли “пастуха” и “волка”. На площадке очерчивается место – “логово волка”. На противоположной – место для овец.

Пастух пасет овец в середине площадки. По сигналу “пастуха” “волк”, “овцы”, бегут к нему за черту, а “волк” ловит заблудившихся “овец”, которые не успели подбежать к “пастуху”.

Пойманные дети вновь включаются при ее повторении.

Рекомендуется для детей старшего дошкольного возраста.

## «Есть в ауле детский сад»

**Описание игры.** Дети идут по кругу, а ведущий ребенок внутри круга идет в противоположную сторону под слова, которые дети произносят хором:

*Есть в ауле детский сад  
В этот сад ходил Мурад  
Был он ниже всех ребят –  
(ведущий и все дети приседают)  
так в ауле говорят (дети встают)  
рос по горке виноград  
рос чеснок и рос Мурад  
Стал он выше всех ребят*

*И теперь ему мала,  
Говорят Махачкала*

**Правила игры.** Дети идут в круг, поднимая руки, ведущий кружиться. После последних слов ведущий ловит. Затем выбирается новый ведущий.

Количество участников до 30 человек.

Рекомендуется для среднего дошкольного возраста.

## «Под буркой»

**Описание игры.** Чертится круг диаметром 3-4м. В центре круга сидит “Тамада”, покрытый буркой, вокруг круга стоит охрана, с противоположной стороны идут два игрока, охрана окликает: “Кто идет?” – “Гости” – отвечают они, “Так если гости, проходите” – отвечает “тамада”. Затем они, продвигаясь вперед, говорят: “Мы не гости, мы волк и медведь”. Сидящий под буркой “тамада”, пытается отгадать по голосу: “Так вы не гости; вы обманщики! Медведь – это Ахмед, а волк - Магомед”.

После этого они стараются убежать, а охрана скажет, если им это удастся, они забирают гостей. Если “тамада” ошибся, то они забирают двоих из охраны. Побеждает та команда, у которой останется больше игроков.

# Игры народов Сибири и Дальнего Востока

## «Солнце» (Хейро)

**Описание игры.** Считалкой выбирается водящий – Хейро (Солнце). Игроки встают в круг, держась за руки. Хейро сидит на корточках в центре круга. Дети, двигаясь по кругу приставным шагом, произносят «хей-ро, хей-ро, ...».

Хейро, постепенно поднимаясь, разводит руки-лучики в стороны. Когда Хейро встаёт, дети разбегаются по площадке. Хейро их догоняет и пятнает, «обжигает». «Обожжённые» солнцем отходят в сторону.

**Правила.** Все игроки должны увертываться от хейро при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

## «Здравствуй, догони!»

**Описание игры.** Игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся на расстояние десяти больших шагов от шнура. Встают за шнур - это дома. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря: «Здравствуй!» Ребенок-хозяин отвечает: «Здравствуй!» Гость говорит: «Догони!» - и бежит в свой дом, хозяин его догоняет до черты. Дети по очереди ходят друг к другу в гости.

**Правила игры.** Здраваться можно только правой рукой. Говорить «Догони» надо за чертой от игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь; радостно, вприпрыжку; идти, как солдаты в строю, как клоуны в цирке и т. д.



## «Ловля оленей»

**Описание игры.** Играющие делятся на две группы. Одни - олени, другие - пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

**Правила игры.** Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

## «Куропатки и охотники»

**Описание игры.** Все играющие - куропатки, трое из них - охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.

**Правила игры.** Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

## Каюр и собаки

**Описание игры.** На противоположных краях 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 до другого.

**Правила игры.** Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

# Кабардино-балкарские народные игры

## Журавли-журавли (Къру-къру)

**Описание игры.** В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убаюывая темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

**Правила игры.** Упражнения выполняются всевозрастающим темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

## Подними платок

**Описание игры.** Игроки становятся в круг, в центре него кладут платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

## Стать друг за другом (Зэкьуэт)

**Описание игры.** Перед началом игры ребята по жребию определяют двух ведущих – «лису», которая должна убежать и «охотника», обязанного догонять её. Когда известны ведущие, остальные берутся за руки и образуют большой круг. Затем они опускают руки, чтобы «лиса» могла быстро проскочить между стоящими игроками, если охотник догнал лису. В этом случае, бегающая вокруг игроков и преследуемая «охотником», «лиса» может заскочить в круг и стать впереди любого игрока. Тогда «охотник» преследует того, чьё место заняла «лиса».

**Правила игры.** Если «охотнику» удалось «ранить» «лису» до того, пока она не встала впереди кого – либо, «охотник» и «лиса» меняются местами.

# Мордовские народные игры

## **В курочек** **(«Сараскесэ» - эрз., «Сарскакс» -** **мокш.)**

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

## **В ключи** **(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокш.)**

**Описание игры.** 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 пощи!**

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.** 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.

## **«В платочки» ( «Руцяняса» )**

**Описание игры.** Участники игры выбирают Бабушку и Дедушку. Бабушка определяет детей в Платочки, окрасив каждый в определенный цвет (на ухо называет цвет). Платочки садятся на пол. Приходит Дедушка и происходит диалог:

**Дедушка:** *Шумбрат, бабакай. (Будь здорова, бабушка!)*

**Бабушка:** *Озак, батькай! (Садись, батюшка!)*

**Дедушка:** *Маряйне, руцятне улихть? (Слышал, платочки есть у тебя?)*

**Бабушка:** *Улихть, да аф рамавихть тейть. (Есть, да не купить их тебе).*

**Дедушка:** *Монь кафта сундукт ярмаконе. (У меня два сундука денег.)*

**Бабушка:** *Рамайть! (Купи!)*

Дедушка покупает платочки, т.е. отгадывает какого цвета платочки. Как только он назовет цвет платочка правильно, платочек тут же убегает от него. Если Дедушка догонит его, то забирает его себе.

**Правила.** Иногда платочек побегаёт-побегаёт, Дедушка не сможет поймать его. Бабушка тут же «окрасит» его в другой цвет. Дедушка вновь пытается узнать цвет платочка. Играют до тех пор, пока все платочки не будут куплены.

## **Игра «В круги» ( «Кирькссэ» )**

**Описание игры.** Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами. Игроки ходят по кругу, приговаривают:

**Отгадай, чей голосок,**

**Становится в кружок**

**И скорей кого-нибудь**

**Своей палочкой коснись.**

**Отвечай поскорей,**

**Отгадать торопись!**

После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

## **Осетинские народные игры**

## **Метание сплеча.**

**Оборудование:** мешочек с песком 200-300 г.

**Описание.** Мешочек поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой выбрасывает мешочек вперёд.

**Правила.**

Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

## **«Осетинские салки»**

**Описание.** Водящий преследует остальных играющих, и если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть, так он должен догнать и осалить кого-либо.

**Правила.** Держаться рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его.

Ведущий выбирается с помощью считалки:

**Завтра с неба прилетит**

**Тетерев кавказский.**

**Если веришь – стой и жди,**

**А не веришь, выходи.**

1 вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

2 вариант: если играющих много, выбирают двух или трех ведущих.

## «Барсы в пещерах»

*Описание.* Все встают в круг, затем разбиваются по трое. Двое изображают пещеру, а третий – барса. Ведущий в центре круга. Он командует: «**Барсы, выходите!**». «Барсы» должны выйти и бегать по всей площадке. Внезапно ведущий командует снова: «**Барсы в пещеру!**», и все должны занять ближайшие «пещеры», ведущий тоже. Кому «пещеры» не досталось, тот водит. Через несколько туров «барсы» и «пещеры» меняются ролями.

Считалка:

*У барсихи пять барсят.*

*Поиграть они хотят.*

*Черный, белый,*

*Рыжий, серый.*

*Полосатый - выходи.*

*Не упрямясь –*

*И води.*

## «Водопад и ветер»

*Описание.* Для начала игры выбираем водящего. Остальные игроки становятся на некотором расстоянии от него. Когда водящий объявляет: «**Водопад!**» - игроки начинают приседать, когда же он говорит: «**Ветер!**» - все должны бежать в одну сторону по кругу. Водящий старается запутать игроков; он может произносить одно и тоже слово несколько раз подряд и делать ложные движения, не совпадающие с командой. При этом он должен зорко следить за игроками – тот, кто ошибётся, выходит из игры.

*Правила.* Четко выполнять команду водящего, тот, кто ошибётся в выполнении команды, должен выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один – единственный игрок. Это и есть победитель.

Водящий выбирается с помощью жеребьевки.

1 вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

2 вариант: на сигнал «Водопад!» игроки выбирают ОВД по желанию (например, прыжки)

3 вариант: на сигнал «Ветер!» - дети бегут в рассыпную.

# Русские народные игры

## «Золотые ворота»

**Оборудование:** канат.

**Описание игры.** Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной». Затем «солнце» и «луна» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Дети, изображающие ворота, говорят:

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда:*

*Первый раз прощается,*

*Второй раз запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустим вас!*

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Попавшегося тихо спрашивают за кого он: за «луну» или за «солнце». «Пойманный» ребёнок делает выбор и встаёт позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Чтобы не быть пойменным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и весёлой.

Когда все распределены, команды «солнца» и «луны» устраивают перетягивание каната.

Существует второй способ завершения игры: «луна» и «солнце» берутся за руки, члены их команд выстраиваются за ними цепочкой, крепко держатся за талию впереди стоящего игрока. Команды «луны» и «солнца» состязаются, кто кого перетянет

## «У медведя во бору»

**Описание.** Выбирается водящий - «медведь». Он находится на некотором расстоянии от остальных участников игры. Играющие произносят текст, приближаясь к «медведю»:

*«У медведя во бору Грибы-ягоды беру, А медведь не спит И на нас рычит».*

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их ловит.

## «Горелки»

Для игры выбирается открытое место – лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

**Описание.** Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий – горельщик (горелка).

Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно, чтобы не погасло!*

*Глянь на небо — птички летят,*

*Колокольчики звенят,*

*Гляди — не воронь, беги, как огонь!*

После этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик, не оборачиваясь, старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем он запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

Если горельщику удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, «горит».

**Правила.** Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться.

- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.
- Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.
  - Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки



## «Змейка»

**Описание.** Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

### **Правила**

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий». Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

## «Салки»

**Описание.** Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются в рассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: **«Я тебя осалил!»** Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

### **Правила.**

Водящий гоняется только за одним ребенком из группы. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать в рассыпную от нового водящего.

## «Ворота»

**Описание.** Игроки разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, поднимают их высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все игроки пробегут под воротами.

### **Правила.**

Игроки, пробегая под «воротами» держат друг друга за руки.

Нельзя задевать «ворота». Во время игры можно изменять высоту «ворот», постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

## «Капканы»

**Описание.** Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу.

Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «ворота»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому

полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

По сигналу «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Игроки, которые в этот момент пробежали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, забегая в круг и выбегая из него. По сигналу стоящие в кругу опускают руки, поймав тех, кто оказался внутри круга.

### **Правила.**

Игра продолжается до тех пор, пока не останется не пойманными всего несколько детей.

В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

## «Третий лишний»

*Количество участников* - от 8 до 40 человек.

*Описание.* Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие всё время меняются

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если её дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

*Правило.* Убегающему от преследования нельзя мешать.

## «Ручеёк»

*Описание.* Число участников нечётное.

Разбившись на пары, играющие встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой, образуя своеобразный коридор. Пары игроков, стоящие друг за другом, постепенно продвигаются вперёд. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течёт. Игрок, оставшийся без пары, направляется к началу ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает из основной массы одного из игроков, уводя его за руку в конец ручейка, вставая последним его звеном.

На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идёт под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

## Татарские народные игры

### «Кто дальше бросит?» (Ыргыту уены?)

**Оборудование:** Мешочки с песком или мячи, флажок.

**Описание игры.** Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

**Правила.**

Бросать все должны по сигналу. Счёт ведут ведущие команд.

### «Скок-перескок» (Кучтем-куч)

**Описание.** На земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. 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.

**Правила игры.** 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.

### «Хлопушки» (Абакле)

**Описание.** На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20--30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

**Хлоп да хлоп - сигнал такой:**

**Я бегу, а ты за мной!**

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

## «Продаём горшки» (Чулмак уены)

**Описание.** Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. 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, 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 отставший становится водящим.

### **Правила.**

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков.

Водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

## «Займи место» (Буш урын)

**Описание.** 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 отставший становится водящим.

### **Правила.**

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

## «Тимербай»

*Описание.* Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,  
Дружно, весело играют.  
В речке быстрой искупались,  
Нашалились, наплескались,  
Хорошенечко отмылись  
И красиво нарядились.  
И ни есть, ни пить не стали,  
В лес под вечер прибежали  
Друг на друга поглядели,  
Сделали вот так!*

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

*Правила игры.* Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

## Удмуртские народные игры

### Слепой баран (Сукыр така)

*Описание.* По считалке выбирают водящего – слепого барана. Платочком завязывают ему глаза, три раза поворачивают вокруг себя. После этого «слепой баран» пытается ловить бегущих вокруг него детей. Он должен угадать имя пойманного ребенка. Если угадает, меняются ролями.

*Правило игры.* Дети не должны дотрагиваться до «слепого барана».

### Собираю ягоды (Узы-боры бичасько)

*Описание.* По считалке выбирается волк. Он встает на специально отведенное место. Остальные дети идут в конец зала, имитируя сбор ягод, скандируют слова: «Узыборы бичасько, съод кионэз адзисько, ури-бери пегзисько» («Собираю ягоды, вижу серого волка, убегаю сломя голову»). После этих слов дети бегут в другой конец зала, «волк» - за ними. Кого поймает, с тем меняются ролями.

*Правило игры.* Убегать можно только после последних слов.

### Водяной (Вумурт)

*Описание.* По считалке выбирается Водяной. Он закрывает глаза и садится на корточки. Дети ходят по кругу и скандируют: «Вумурт, вумурт, Мар пукиськод ву пьдсын? (*«Водяной, Водяной, что сидишь ты под водой?*

*Пот, пот ми доры Вераны, кӧня ни дыр!» Выйди, выйди к нам, скажи, который час!»).*

Вумурт, выходит, дети замирают.

Кого поймал, должен узнать с закрытыми глазами. Если узнал, Вумурт и ребенок меняются местами.

*Правило игры.* Когда Вумурт пытается определить, кто стоит перед ним, нельзя его отвлекать.

## Заяц (Лудкеч)

*Описание.* По считалке выбирают водящего, потом дружно скандируют: Лудкеч, лудкеч, шаплы пьд, *Заяц, заяц быстроногий,* Тон эн ветлы гольык пьд. *Не ходи ты босиком.*  
Жеч кутчад ке тон пьддэ, *Если будешь хорошо обуваться,*  
Кионьёс уз ни сутэ. *Волки не догонят.*  
После этих слов все дети убегают в разные стороны, водящий должен поймать кого –нибудь. Затем меняются местами.

## Серебряная монетка (Азвесь манет)

*Описание.* Дети стоят в кругу, поют песню и передают из ладоши в ладоши по кругу монетку.  
Кошкиз манет, кошкиз кык,  
*Пошла монетка, пошли две,*  
Кошкиз манет юмшаны.  
*Пошли монетки погулять.*  
Татын манет, татын кык,  
*Тут монетка, тут – две,*  
Татын витътон коньы азвесь.  
*Тут 50 серебряных копеек.*  
Песня заканчивается. Дети спрашивают: «кытын манет?» (*Где монетка*). Водящий, который стоял в середине круга и наблюдал за движением монетки, должен угадать, у кого задержалась монетка.



# Якутские народные игры

## Соколиный бой (Мохсоцол охсупуута)

**Описание.** Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой встал на обе ноги. Когда устают прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

**Правила игры.** Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

## Один лишний (Биир ордук)

**Описание.** Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

**Правила игры.** Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

## Ручейки и озера

**Описание.** Игроки стоят в пяти — семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях 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.

## Смелые ребята

**Описание.** Дети встают в две-три шеренги в зависимости от площади комнаты. Выбирают двух-трех ведущих. Каждый ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.)

— Вы смелые ребята?

— Смелые!

— Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором). Раз, два, три (пауза). Кто смелый?

— Я! Я!..

— Бегите!

Первая шеренга бежит на противоположную сторону до шнура, а ведущий ловит убегающих. Так повторяется игра и со следующей группой детей.

**Правила игры.** Бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.