

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия № 1» Артемовского городского округа

Рассмотрено на заседании  
научно-методического совета  
«17» июня 2019 г.

**«Согласовано»**  
Заместитель директора по научно-  
методической работе  
МБОУ «Гимназия №1»  
\_\_\_\_\_/Конечных И.Ф. /  
«19» июня 2019 г.

**«Утверждаю»**  
Директор МБОУ «Гимназия № 1»  
\_\_\_\_\_/ Калмыкова Ю.О./  
«21» июня 2019 г.

Рабочая программа курса

**Подвижные игры народов России**

Составила:  
Бубнова Ирина Ивановна,  
учитель начальных классов  
высшей категории

г. Артем

2019

## Пояснительная записка

На протяжении 4-х лет, начиная с 2007-2008 учебного года в начальной школе гимназии, один раз в неделю проводится час подвижных игр.

Сначала введение такого часа объяснялось, в основном, желанием повысить двигательную активность учащихся, но с внедрением в гимназии здоровьесберегающей технологии д.м.н. В.Ф.Базарного появились и новые акценты, например:

- формирование здоровьесберегающего поведения;
- освоение ребёнком поведенческих схем;
- развитие мотивационной основы потребностей ребёнка;
- формирование моральных качеств и т.д.

Кроме того, родилась потребность использовать в воспитательном процессе именно народные подвижные игры – как традиционное средство педагогики; пришло действительное осознание того, что подвижные игры имеют большое воспитательное значение, так как требуют «самого обширного участия всех духовных и телесных сил». Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования и выполняют задачу национального воспитания.

### Подвижные игры народов России

Игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Если у дошкольников игра является ведущим видом деятельности, то в жизни учащихся начальных классов она занимает меньшее место, но остаётся одной из важных форм деятельности и продолжает влиять на личностное развитие, а значит, организация игр в процессе обучения оптимальна для целенаправленного воздействия на младшего школьника. Через игру у ребенка можно сформировать и культуру здоровья, и здоровьесберегающее поведение. Для этого желательные для освоения поведенческие схемы включаются в содержание игры и становятся её правилами.

Ребенок выполняет их не потому, что это «нужно и полезно», а потому что это интересно. Так, в процессе игры дети постепенно осваивают поведенческие схемы, которые становятся полезными навыками.

Подчинение правилам игры дается младшему школьнику довольно легко, ведь игра имеет яркую эмоциональную окраску.

В игре развивается мотивационная основа потребностей ребенка. Возникают новые мотивы и связанные с ними цели. В игре ребенок контролирует свои мимолетные желания, подчиняясь внешнему контролю со стороны других участников игры, следящих за тем, чтобы все было «по правилам». Ребенок не имеет права ни изменить общий рисунок роли, ни отвлечься от игры на что-то постороннее. Благодаря этому формируется произвольность поведения, переход к мотивам-намерениям (ребенок планирует свою деятельность на отдаленный период). Это, в свою очередь, необходимо для воспитания навыков здоровьесберегающего поведения.

Дети младшего школьного возраста осваивают несколько видов игр. Так, сюжетно-ролевая игра строится на базе конкретных эпизодов, с которыми дети знакомы. В ходе игры они действуют как конкретные персонажи. Ролевые игры могут применяться, например, при формировании навыков безопасного поведения в ситуации общения с незнакомым человеком. Причем чем старше ребенок, тем более сложным может быть сюжет игры.

Помимо сюжетно-ролевой игры используется и игра по правилам. Здесь исполнение какой-либо конкретной роли отходит на второй план, а главное — четкое выполнение правил игры (у детей появляется соревновательный мотив: личностный или командный выигрыш).

Помимо сюжетно-ролевой и игры по правилам для младших школьников актуальна образно-ролевая игра. В ней ребенок воображает себя кем угодно и чем угодно и соответствующим образом действует.

Образно-ролевые игры помогают сформировать у ребенка личностное отношение к тому или иному фактору (который первоначально может представлять для ребенка некую абстракцию), активизировать его конкретно-чувственный опыт, через который, как через призму, отражается окружающий мир.

Младшие школьники любят игры, связанные с движениями. Эти игры совершенствуют их координацию, развивают силу и ловкость, улучшают работу внутренних органов (дыхания,

кровообращения), укрепляют здоровье детей. Игра помогает развитию восприятий, внимания, воображения, интересов, мышления, содействует развитию инициативы, активности, вызывает положительные эмоции, без которых не может быть игровой деятельности. Кроме того, игра служит прекрасным отдыхом школьника от умственной работы в процессе обучения.

В большинстве подвижных игр участвует не один, а несколько, человек. Это помогает воспитывать у детей чувство коллективизма, они учатся действовать сообща, организованно - то руководить другими, то подчиняться им, действовать по определенным правилам, строго следя за их выполнением. Все это способствует воспитанию воли, приучает к дисциплине, вызывает чувство ответственности за свои действия и поведение, помогает формированию моральных качеств личности ребенка. Известно, что в каждой игре дети договариваются об определенных условиях, в которых она будет протекать, и если кто-нибудь нарушил эти условия, то его исключают из игры или отказываются продолжать ее. Большая часть игр связана с соревнованием, что усиливает напряжение физических и психических сил ребенка, помогает их развитию.

Некоторые подвижные игры приближаются к спортивным. Они очень полезны для здоровья. Во многих проводится борьба за личное первенство или первенство коллектива. Кроме физических качеств, они развивают такие свойства личности, как смелость, выдержка, настойчивость.

К.Д. Ушинский также считал необходимым обратить внимание на народные игры, проработать этот богатый источник, организовать их и создать из них превосходное и могущественное воспитательное средство.

По мнению А. П. Усовой, игры, которые дети заимствуют друг от друга, младшее поколение от более старшего, созданы народом, так же как и народные песни, сказки. Именно по этому признаку они и называются народными. На огромное воспитательное значение народных подвижных игр указывали все, кто так или иначе сталкивался с ними в своей научной и педагогической деятельности.

Прежде всего необходимо обратиться к трудам Е. А. Покровского. Этот выдающийся ученый отмечал, что в жизни русского народа различного вида игры и игрища с древнейших времен занимали весьма видное место. Он один из немногих обращал внимание на такую особенность народных игр, как отражение в них истории той или иной нации.

В старину особенно много было игрищ с оттенком языческого культа, таковы, например, празднование Костромы, Ярилы и др., сопровождавшиеся большей частью шумным, крикливым весельем, песнями и играми. Начиная с ранней весны, вплоть до глубокой осени в русских деревнях при каждом народном или храмовом празднике народ издавна водил хороводы, сопровождаемые особым рода песнями и играми.

Е. А. Покровский подчеркивал, что подвижные игры имеют большое воспитательное значение, так как требуют «самого обширного участия всех духовных и телесных сил: с ловким, проворным движением тела и его членов, здесь соединяется смело задуманный план, быстрота решения, осмотрительность при его выполнении, присутствие духа в непредвиденных случаях, неутомимость и настойчивость в проведении плана к строго намеченной цели. Большинство такого рода игр производится на чистом воздухе, на широких пространствах, при усиленных движениях и ясно, что игры такого рода, бесспорно, содействуют наилучшему благосостоянию и развитию организма».

На основе анализа национальных игр он пришел к выводу, что характер народа, бесспорно, накладывает свой заметный отпечаток на многие проявления общественной и частной жизни людей. Этот характер сказывается также и на детских играх, отражаясь в них тем резче и отчетливее, чем с большим увлечением и непринужденностью играют дети, а значит с большей свободой для проявления своего национального характера.

Горячо отстаивая идею о национальном характере детских подвижных игр, Е.А.Покровский не отрицал возможность занятий гимнастикой. Подвижные игры он рассматривал как наиболее естественную форму физических упражнений детей, соответствующих их анатомическим и психологическим особенностям.

Детские подвижные игры, взятые из сокровищницы народных игр, отвечают национальным особенностям, выполняют *задачу национального воспитания*. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности. На этом акцентирует внимание педагогов и д.м.н. В.Ф.Базарный.

Одним из первых предложил использовать подвижные игры в воспитании детей П.Ф.Лесгафт. Известны его слова: «Мы должны воспользоваться играми, чтобы научить их (детей) владеть собой».

В игре надо «научить их сдерживать свои расходившиеся чувствования и приучить таким образом подчинять свои действия сознанию». В современном воспитании это особенно актуально.

Мы всё чаще сталкиваемся с разобщённостью народов, международным терроризмом, межнациональными конфликтами, а ведь эти явления никогда не были характерны для нашей страны. Большинство современных детей в отличие от детей прошедшего, XX в. не участвуют в деятельности детских и подростковых общественных организаций и соответственно лишены возможности приобрести опыт коллективных взаимоотношений: сотрудничества и взаимопомощи, бескорыстного труда на благо своего товарища, близких людей, общества. Рост национального самосознания граждан современного общества оказывает неоднозначное воздействие на современных детей, способствуя формированию как гражданской и этнической идентичности и толерантности в общении, так нередко и враждебности к «чужим». Всё это должно учитываться школой при организации воспитательного процесса.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

В игре радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

Неизгладимые впечатления даёт детям знакомство с особенностями жизни народов России. Учитель помогает школьникам понять, что людей разных национальностей объединяет любовь к своей стране, интерес к её многонациональной культуре и искусству, братская дружба, взаимопомощь, уважение к трудящемуся человеку; что особенности жизни и труда людей зависят от природно-климатических условий (на севере распространено оленеводство, рыболовство, в южных степных районах преобладает коневодство, в тайге занимаются охотой и т.д.). Это находит отражение в народных песнях, сказаниях, в движениях танца и игры.

Учителям начальных классов не следует оставаться в стороне от игровой деятельности школьников. Педагоги наблюдают за играми на переменах, а иногда принимают в них участие, организуя досуг детей. В гимназии это ещё и час подвижных игр в неделю, который целенаправленно организует учитель. Роль учителя заключается, прежде всего в том, чтобы побудить детей к полезным играм, не допускать вредных, следить, чтобы у ребят не было ссор, и т. п. Но руководство играми следует проводить с большим тактом, осторожно. Нельзя подавлять самостоятельность детей, их естественного стремления к самостоятельности; надо поощрять разумную детскую выдумку и другие формы творчества, для которых в играх немало возможностей.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к ее содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость.

Учителю следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. школьники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Итак, народные подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

## Перечень подвижных игр народов России

В предлагаемом перечне подвижных игр народов России представлены игры, которые используют учителя гимназии в своей работе. В Приложении 1 подробно описаны правила каждой игры, в Приложении 2 даны методические рекомендации по проведению подвижных игр.

### 1 класс

1. Гуси-лебеди. (Русская народная игра).
2. Обыкновенные жмурки. (Русская народная игра).
3. У медведя во бору. (Русская народная игра).
4. Филин и пташки. (Русская народная игра).
5. Горелки. (Русская народная игра).
6. Кот и мышь. (Русская народная игра).
7. Ляпка. (Русская народная игра).
8. Заря. (Русская народная игра).
9. Почта. (Русская народная игра).
10. Лепка снежной бабы. (Русская народная забава).
11. Строительство снежной крепости. (Русская народная забава).
12. Лепка фигур из снега. (Русская народная забава).
13. Катание с горы. (Русская народная игра).
14. Взятие снежной крепости. (Русская народная игра).
15. Катание с горы. (Русская народная игра).
16. Коршун. (Русская народная игра).
17. Гуси. (Русская народная игра).
18. Игры на Масленицу. (Обряды и народные игрища).
19. Хлебец (*Хлибчик*). (Украинская народная игра).
20. Зайка-месяц (*Зайка-маладзик*). (Белорусская народная игра).
21. Ёж и мыши (*Вожык и мышы*). (Белорусская народная игра).
22. Заплетись, плетень (*Запляцися, пляцень!*). (Белорусская народная игра).
23. Дети и петух (*Ушаглар ее хоруз*). (Азербайджанская народная игра).
24. Гусиный мост (*Жасу тилтас*). (Литовская народная игра).
25. Пятрасу нужна одежда (*Пятруй рзйкиа драбужуи*). (Литовская народная игра).
26. Лошадки (*Де-а каий*). (Молдавская народная игра).
27. Овцы и волк (*Оиле ши лупул*). (Молдавская народная игра).
28. Барашек (*Мелуц*). (Молдавская народная игра).
29. Волк в отаре (*Коюма карышкыр тийди*). (Киргизская народная игра).
30. Тетка-наседка (*Хола-хола*). (Таджикская народная игра).
31. Зайцы и собаки (*Пейде*). (Эстонская народная игра).
32. Продаем горшки (*Чулмак уены*). (Татарская народная игра).
33. Лисички и курочки (*Тельки хам тавыклар*). (Татарская народная игра).

### 2 класс

1. Волк. (Русская народная игра).
2. Стадо. (Русская народная игра).
3. Волк во рву. (Русская народная игра).
4. Палочка-выручалочка. (Русская народная игра).
5. Зайцы и морковь. (Русская народная игра).
6. Медведь в западне. (Русская народная игра).
7. Мышеловка. (Русская народная игра).
8. Кто первый?. (Татарская народная игра).
9. Белый лютый — серый лютый. (*Ак каскыр — байланган каскыр*). (Казахская народная игра).
10. Лепка снежной бабы. (Русская народная забава).
11. Строительство снежной крепости. (Русская народная забава).
12. Лепка фигур из снега. (Русская народная забава).
13. Катание с горы. (Русская народная игра).

14. Взятие снежной крепости. (Русская народная игра).
15. Катание с горы. (Русская народная игра).
16. Верблюды и верблюжонок (*Тоо жана бото*). (Киргизская народная игра).
17. Ласточка (*Чабалекей*). (Киргизская народная игра).
18. Игры на Масленицу. (Обряды и народные игрища).
19. Держи за хвост (*Гуйрук тутды*). (Туркменская народная игра).
20. Стой, олень! (*Сует, кор!*). (Игры народов Коми).
21. Серый волк (*Сары буре*). (Татарская народная игра).
22. Ловишки (Тотыш уены). (Татарская народная игра).
23. Догонялки (*Тябыкен шудон*). (Удмуртская народная игра).
24. Рыбки (*Пула*). (Чувашская народная игра).
25. Ловля оленей. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
26. Куропатки и охотники. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
27. Льдинки, ветер и мороз. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
28. Рыбаки и рыбки. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
29. Круглый хрещик. (Украинская народная игра).
30. Белый тополь, зелёный тополь (*Ок теракми, кук терак*). (Узбекская народная игра).
31. Король зверей (*Жворю каралюс*). (Литовская народная игра).
32. Пчелки и ласточки. (Русская народная забава).
33. Птицелов. (Русская народная забава).
34. Горный козел (*Нахчирбози*). (Таджикская народная игра).

### 3 класс

1. Мячик кверху. (Русская народная игра).
2. Посигутки. (Русская народная игра).
3. Космонавты. (Русская народная игра).
4. Воробьи и вороны. (Русская народная игра).
5. День и ночь. (Русская народная игра).
6. Второй лишней наоборот. (Русская народная игра).
7. Успей проскочить. (Русская народная игра).
8. Колдун (*Чаклун*). (Украинская народная игра).
9. Охотники и утки (*Паляуничы и качки*). (Белорусская народная игра).
10. Лепка снежной бабы. (Русская народная забава).
11. Строительство снежной крепости. (Русская народная забава).
12. Лепка фигур из снега. (Русская народная забава).
13. Катание с горы. (Русская народная игра).
14. Взятие снежной крепости. (Русская народная игра).
15. Катание с горы. (Русская народная игра).
16. Беляк. (Белорусская народная игра).
17. Пастух и козы (*Эчкилар ва чупонлар*). (Узбекская народная игра).
18. Игры на Масленицу. (Обряды и народные игрища).
19. Медведи и пчёлы (*Айиклар ва асаларилар*). (Узбекская народная игра).
20. Волк-калека и баран. (Узбекская народная игра).
21. Ястребы и ласточки (*Жапалактар жже карлыгаи*). (Казахская народная игра).
22. Охота на куропаток (*Кабк шикор*). (Таджикская народная игра).
23. Хромой журавль (*Агсак дурна*). (Туркменская народная игра).
24. Ловля оленей (*Коръясос куталом*). (Игры народов Коми).
25. Водяной (*Бу мурт*). (Удмуртская народная игра).
26. Хищник в море (*Сёткан кайак тинэсрз*). (Чувашская народная игра).
27. Волк и жеребята (*Боро уонна кулуннар*). (Якутская народная игра).
28. Отбивка оленей. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
29. Волк и олени. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
30. Здравствуй, догони! (Игра народов Сибири и Дальнего Востока).
31. Займи место (*Буш урын*). (Татарская народная игра).
32. Перехватчики (*Куышу уены*). (Татарская народная игра).
33. Мяч. (Карельская народная игра).

34. Огонь — вода. (Литовская народная игра).

#### 4 класс

1. Пятнашки. (Русская народная игра).
2. Ловишка в кругу. (Русская народная игра).
3. Лапта. (Русская народная игра).
4. Салки (пятнашки). (Русская народная игра).
5. Нарисуй солнышко. (Русская народная игра).
6. Три шага. (Русская народная игра).
7. Ноги от земли. (Русская народная игра).
8. Не вижу – не слышу. (Русская народная игра).
9. Чай-чай! (Узбекская народная игра).
10. Лепка снежной бабы. (Русская народная забава).
11. Строительство снежной крепости. (Русская народная забава).
12. Лепка фигур из снега. (Русская народная забава).
13. Катание с горы. (Русская народная игра).
14. Взятие снежной крепости. (Русская народная игра).
15. Катание с горы. (Русская народная игра).
16. Иванка. (Белорусская народная игра).
17. Платок с узелком (*Орамал*). (Казахская народная игра).
18. Игры на Масленицу. (Обряды и народные игрища).
19. Снятие шапки (*Кудис агеба*). (Грузинская народная игра).
20. Захвати палку! (*Джохитациоба*). (Грузинская народная игра).
21. День и ночь (*Геджа ее гюндуз*). (Азербайджанская народная игра).
22. Догони меня (*Панац мани*). (Латвийская народная игра).
23. Спасение пойманных (*Зиндакунак*). (Таджикская народная игра).
24. Кто быстрее? (*Гир-гиракон?*). (Таджикская народная игра).
25. Прятки (*Тапкоци*). (Армянская народная игра).
26. Взятие в плен (Героци). (Армянская народная игра).
27. Крепость (Берд). (Армянская народная игра).
28. Вызов (*Уруп кашды*). (Туркменская народная игра).
29. Черное и белое (*Маарья — магдалезна*). (Эстонская народная игра).
30. Прятки (*Булдат наадлген*). (Калмыцкая народная игра).
31. Пятнашки на санках (Реги гиппазил). (Карельская народная игра).
32. Биляша. (Марийская народная игра).
33. Круговой (*Мячень кунсема. Топса налхсема*). (Мордовская народная игра).
34. Борьба за флажки. (Северо-Осетинская народная игра).

#### Перечень литературы

1. Безруких М.М., Макеева А.Г., Филиппова Т.А. Все цвета, кроме чёрного. Организация педагогической профилактики наркотизма среди младших школьников: Пособие для педагогов. – М.: Вентана-Графф, 2003. – 64 с. – (В помощь образовательному учреждению: профилактика злоупотребления психоактивными веществами).
2. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет.сада/Сост. А.В.Кенеман; Под ред. Т.И.Осокиной. – М.: Просвещение, 1988. – 239с.: ил.
3. Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.: илл.
4. сайт [www.zloy-fizruk.narod.ru](http://www.zloy-fizruk.narod.ru)

## РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.

## 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!»

## 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.

## 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.

### **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.

### **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.

### **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,  
Гляди 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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **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.

#### *П р а в и л а и г р ы.*

Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

### **Почта**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

— *Линь, динь, динь!*  
— *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.

#### *П р а в и л а и г р ы.*

Задания могут придумывать и сами участники игры.

### **Коршун**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

*Вокруг коршуна хожу,  
По три денежки ношу,  
По копеечке,  
По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

— *Коршун, коршун, что ты делаешь?*  
— *Ямку рою.*  
— *На что тебе ямка?*  
— *Копеечку ищу.*  
— *На что тебе копеечка?*  
— *Иголочку куплю.*  
— *Зачем тебе иголочка?*  
— *Мешочек сшить.*  
— *Зачем мешочек?*  
*Камешки класть.*  
— *Зачем тебе камешки?*  
— *В твоих деток кидать.*  
— *За что?*  
— *Ко мне в огород лезят!*

— Ты бы делал забор выше,  
Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

#### *Правила игры.*

Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

### **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 . 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 гусёнка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведёт в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

*Мы видели волка,*

*Унёс волк гусёнка,*

*Самого лучшего,*

*Самого большого.*

Далее следует переключка хоровода и гусей:

— А, гуси, вы гуси!

— Га-га-га, га-га-га!

— Щиплите-ка волка,

— Выручайте гусёнка!

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 гусёнок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

### **Пчёлки и ласточка**

Играющие — пчёлы — летают по поляне и напевают:

*Пчёлки летают,*

*Медок собирают!*

*Зум, зум, зум!*

*Зум, зум, зум!*

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

- *Ласточка встанет, пчёлку поймает.*

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчёл. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

#### *Правила игры.*

Пчёлам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

### **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,*

*Зелёную 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.

### **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 другу, 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 переступить черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

#### **Вариант.**

*Переменки.* На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймаёт мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймаёт его на лету, то

начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

#### *Правила игры.*

Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

### **Птицелов**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

*В лесу, во лесочке,  
На зелёном дубочке,  
Птички весело поют,  
Ай! Птицелов идёт!  
Он в неволю нас возьмет,  
Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

#### *Правила игры.*

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

### **Посигутки**

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии 1 - 2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встаёт за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, **как** прошли все дети, и игра повторяется.

#### *Правила игры.*

Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног.

**Вариант.** Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

### **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 встаёт 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.

### **Салки (пятнашки)**

По команде одного из игроков - салки (пятнашки) - все остальные разбегаются. Задача салки-водящего - догнать убегающего и осалить, запятнать. Осаленный становится водящим. Каждый новый водящий поднимает руку и кричит: «Я салка!» Не разрешается сразу же пятнать предыдущего салку. Для усложнения игры можно установить такие, скажем, дополнительные правила: нельзя салить того, кто успеет упасть на землю, опираясь на ладони и носки вытянутых ног; или замрет на одной ноге, держа другую, отведенную назад ногу, двумя руками. А можно условиться, что в безопасности от пятнашки будет тот, кто дотронется рукой до деревянных, железных, каменных предметов. Спасаться можно и в «доме» - специально очерченном круге и т. д. Игра становится еще интереснее и немного сложнее, если пятнать не рукой, а небольшим мячом

### **Волк во рву**

Старинная игра может прекрасно развлечь. На площадке чертится коридор шириной до одного метра. Ров можно начертить и зигзагообразно - где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки» - два, три и больше: это уж как вам захочется. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться запятнанными. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. "Волки" могут пятнать "зайцев", только находясь во рву. "Зайцы" ров не перебегают, а перепрыгивают.

### **Зайцы и морковь**

Данная игра проводится на свежем воздухе или в просторном спортзале с нескользким полом. Количество участников: от 5 до 12 человек.

К проведению игры следует подготовиться. На земле нужно прочертить круг диаметром 8 – 10м. В этот круг — «огород» — кладут 10 морковок или любых других предметов — «овошей». Далее следует выбрать водящего - «пугало», который должен будет ловить игроков - «зайцев».

По команде ведущего «зайцы» могут вбегать в круг и воровать морковь, «пугало» должно их ловить. Пойманный «заяц» выбывает из игры. Но «пугало» имеет право ловить «зайцев» только тогда, когда они находятся в «огороде». За пределами круга их ловить нельзя.

### **Космонавты**

Эта игра проводится на свежем воздухе.

Количество участников: от 5 до 12 человек.

Игру лучше проводить на ровной и достаточно просторной площадке, можно на поляне. По краям этой площадки нужно прочертить 8 – 10 треугольников — «ракетодромов». Внутри каждого из них необходимо нарисовать круги — «ракеты», но обязательно так, чтобы кругов было меньше, чем играющих. Потом все участники игры образуют круг в центре площадки. По команде ведущего они идут по кругу, взявшись за руки, приговаривая слова:

*Ждут нас быстрые ракеты*

*Для прогулок по планетам.*

*На какую захотим,*

*На такую полетим!*

*Но в игре один секрет:*

*Опоздавшим места нет!»*



После этого все бегут к «ракетодрому» и занимают места в «ракетах». Тот, кто не успел занять место, выбывает из игры.

### **Нарисуй солнышко**

Игру можно проводить как на свежем воздухе, так и в просторном помещении.

Количество участников: от 12 до 30 человек.

Эта игра является эстафетной и рекомендована для проведения соревнований в общеобразовательных учреждениях. Игра проходит следующим образом: образуются несколько команд, каждая из которых должна выстроиться в колонну по одному. У линии старта перед каждой из команд лежат гимнастические палки, количество которых равно количеству игроков. Впереди каждой команды на расстоянии 5 – 7 м, составляющих эстафетную дистанцию, кладут обруч. Основная задача участников эстафеты — поочередно, по команде (сигналу), выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча — «нарисовать» солнце.

Игру можно усложнить, увеличив дистанцию и разложив яблоки или мячики на ее протяжении. Количество предметов совпадает с количеством участников эстафеты. Эти яблоки команда должна собрать в корзину, но каждый игрок собирает не больше одного яблока. Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

### **Медведь в западне**

Количество участников: от 12 до 25 человек.

Все участники игры образуют круг. Далее выбирается водящий — «медведь». Он встает внутрь круга и, в то время как остальные играющие крепко держатся за руки, стремится вырваться из круга. Он должен силой разорвать кольцо или проскочить между игроками, но для этой цели ему не разрешается использовать руки. Если это ему удастся, он должен убежать, а остальные игроки пускаются за ним в погоню. Тот, кто заденет «медведя» первым, становится новым водящим.

### **Три шага**

Данная игра представляет собой вариант жмурок, но играющие за всю игру могут сделать только три шага.

Количество участников: от 5 до 18 человек.

Для того чтобы играть в эту игру требуется, чтобы дети знали правила игры «Жмурки».

Выбирается водящий — «жмурка» — ему завязывают глаза, на счет «Раз-два-три» дети разбегаются в разные стороны, а «жмурка» должен поймать — «осалить» — хотя бы одного игрока. Если «жмурка» приблизится к предмету, о который он может удариться, его нужно предупредить криком «Огонь!». Но следует помнить, что нарушением правила является выкрикивание этого слова с целью отвлечь «жмурку» от игрока, который не может убежать. Также нельзя прятаться за какие-либо предметы и убегать очень далеко. Пойманного игрока «жмурка» должен назвать, не снимая при этом повязки.

### **Ноги от земли**

Эта игра, так же как и игра «Пятнашки».

Количество участников: от 5 до 20 человек.

По правилам эта игра — те же пятнашки, но осалить убегающего игрока можно только тогда, когда он касается ногами непосредственно земли. То есть, играющий может защититься от пятнашки, если встанет на какой-то предмет — пенек, большой камень, лавочку и проч. Осаленный игрок становится водящим.

### **Воробьи и вороны**

Эта увлекательная и необычная игра проводится на свежем воздухе.

Количество участников: от 8 до 16 человек.

Для проведения игры необходимо подготовить игровую площадку. Для этого на расстоянии 1–1,5 м нужно прочертить две линии, которые были бы параллельны друг другу. После этого от уже

прочерченных линий нужно отмерить еще 4–5м, и начертить еще по линии. Теперь необходимо обозначить, где какие линии расположены. Две крайние линии — это линии старта, а внутренние — «домики». Затем участники делятся на две команды («воробьи» и «вороны»), которые должны выстроиться на расстоянии 1–1,5м друг от друга. Они должны встать спиной друг к другу на линиях старта. Затем ведущий — это может быть педагог или один из игроков — должен встать между игроками и громко вслух сказать: «Воробьи!» или «Вороны!». По команде ведущего одна из команд должна догонять другую: если он сказал «Вороны!», то команда «ворон» догоняет команду «воробьев», и наоборот. Причем убегающая команда должна забежать в «домики», то есть переступить вторую линию. В том случае, если пойман какой-либо «воробей», он становится «вороной» и наоборот. Время игры либо не фиксировано, и играют до тех пор, пока в одной из команд не останется участников. Либо игра длится в течение нескольких туров, после чего подсчитывается, в какой из команд осталось большее число игроков. Победившей в этом случае считается наиболее многочисленная команда.

### **Не вижу – не слышу**

Условия игры очень просты: когда ведущий говорит «не вижу» – малыши бегают, прыгают и резвятся; а когда произносит «не слышу» – малыши шумят и кричат, но при этом им не разрешается сходить с места равно как и кричать при команде «не вижу».

### **Второй лишний наоборот**

Выбирают двух водящих. Участник встают по круг на расстоянии одного шага друг от друга. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Бегать через круг запрещено. Когда убегающему грозит опасность, он может встать впереди любого игрока, стоящего в круге. Оказавшийся сзади считается водящим и начинает преследовать того игрока, который только что был в роли догоняющего. Догоняющему игроку надо быть особенно внимательным, так в любой момент он может оказать в роли убегающего.

### **Мышеловка**

Количество игроков: любое.

Двое игроков становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят:

Как нам мыши надоели,  
Все погрызли, все поели.  
Мышеловку мы поставим  
И мышей тогда поймаем!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот, кто попал в мышеловку, присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна мышь - победительница.

### **Успей проскочить**

Игра может проводиться в просторном помещении, но лучше всего играть в нее на свежем воздухе.

Количество участников: от 12 до 30 человек.

По своему принципу игра напоминает старинную русскую игру «Ручеек». Но разница состоит в том, что водящей является одна пара. Водящие становятся лицом друг к другу и берутся за руки. Руки должны быть подняты вверх. Все остальные играющие должны пробежать под поднятыми руками водящих, а те, в свою очередь, должны опускать руки неожиданно для пробегающих и таким образом ловить их. Осаленные игроки не выбывают из игры, а встают рядом с водящими, образуя коридор. Теперь они помогают им. Длительность игры произвольная. Игра заканчивается, когда будут пойманы все игроки.

### **День и ночь**

Увлекательная динамичная игра, которую очень любят дети. Она может проводиться как на свежем воздухе, так и в помещении.

Количество участников: от 8 до 34 человек.

Перед проведением игры необходимо подготовить игровое поле. Для этого следует провести линии на расстоянии 3–5 м друг от друга. Затем выбирается ведущий, а участники разбиваются на две команды, «день» и «ночь». Потом все участники строятся шеренгами спиной друг к другу. Далее по команде ведущего «Ночь!» игроки одноименной команды убегают, а игроки противоположной команды стараются их догнать и запятнать. Бегут игроки до очерченной линии, за пределами которой осаливать их уже нельзя. Затем подсчитывается число запятнанных игроков, и команды меняются ролями.

Важно помнить, что ведущий должен подавать сигнал так, чтобы для обеих команд это было неожиданно. Можно повторять дважды название одной и той же команды, можно чередовать и т.д. Но после каждого тура количество запятнанных игроков непременно подсчитывается. Судейство производится после нескольких туров. Если проводились туры с одной и той же командой, то результаты каждого тура приплюсовываются друг к другу. В итоге побеждает команда, которая смогла осалить наибольшее количество игроков.

## УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### 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.

Все 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.

### Хлебец (*Хлибчик*)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары - 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 переключки.

## 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.

## БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### Иванка

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

*Правила игры.*

Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

### Заяц-месяц (Зайка-маладзик)

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

— *Заяц-месяц, где был?*

— *В лесу.*

— *Что делал?*

— *Сено косил.*

— *Куда клал?*

— *Под колоду.*

— *Кто украл?*

— *Чур*

На кого падает слово *чур*, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

*Правила игры.*

Бежать можно только после слова *чур*. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

### Ёжик и мыши (*Вожык и мышы*)

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ёжик — в центре круга. По сигналу все идут вправо, ёж — влево. Игроки произносят слова:

*Бежит ёжик — тупу-туп,*

*Весь колючий, остер зуб!*

*Ёжик, ёжик, ты куда?*

*Что с тобою за беда?*

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

*Ёжик ножками туп-туп!*

*Ёжик глазками луп-луп!*

*Слышит ёжик — всюду тишь,  
Чу!.. Скребётся в листьях мышья!*

Ёж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

*Беги, беги, ёжик,  
Не жалея ты ножек,  
Ты лови себе мышей,  
Не лови наших детей!*

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Ёж их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом, игра повторяется несколько раз.

#### *Правила игры.*

Все действуют точно в соответствии с текстом. Ёж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

### **Охотники и утки (Паляничы и качки)**

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

#### *Правила игры.*

Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

### **Заплетись, плетень! (Запляциса, пляцень!)**

Играющие делятся на две равные по силам команды — зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии — коридор шириной 10—15 см. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы — на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

*Заяц, заяц не войдёт  
В наш зелёный огород!  
Плетень, заплетайся,  
Зайцы лезут, спасайся!*

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес, осинку погрызи!» И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

*Не войдёт и другой раз,  
Нас плетень от зайцев спас.*

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

#### *Правила игры.*

Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве заповов.

### **Беляк**

В этой игре могут участвовать 5 или более человек.

Играть в "Беляка" можно только зимой. Для этого участникам надо скатать из снега крупный шар (диаметр - 1м) и встать вокруг него, держась при этом за руки. После каждый участник должен стараться за руки перетянуть кого-нибудь в середину круга, чтобы тот коснулся телом шара. Если прикосновение действительно было, участник выбывает из игры. Оставшиеся снова берутся за руки и продолжают игру. Выигрывает тот, кто заставит последнего соперника коснуться шара.

### **УЗБЕКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Белый тополь, зелёный тополь (*Ок теракми, кук терак*)**

Играющие делятся на две равные группы и строятся в две шеренги лицом друг к другу. Игроки, стоящие в каждой шеренге, берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой шеренге:

*Белый тополь, зелёный тополь!*

*От нас кто вам нужен?*

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать цепь, образованную игроками. Если ему удастся разорвать цепь, то он возвращается к своей шеренге, уводя с собой кого-то из игроков той команды, где разорвана цепь. Если бежавшему не удастся разорвать цепь, то он переходит в другую шеренгу, увеличив тем самым количество участников этой команды.

#### *Правила игры.*

Называется имя только одного игрока. Цепь можно разорвать в любом узле только с одной попытки.

### **Чай-чай!**

Все играющие располагаются на площадке (10x12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Коснувшийся игрок становится заводилой. Он тоже, закричав: «Чай-чай!» — и подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удалось долгое время остаться непойманным, считается победителем.

#### *Правила игры.*

Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

### **Пастух и козы (*Эчкилар ва чупонлар*)**

Играющие делятся на две группы: одна — пастухи, другая — козы. Козы находятся в кругу диаметром 6 м, пастухи — вне круга. По сигналу один из пастухов, подпрыгивая на одной ноге, входит в круг и ловит коз (касается рукой). Через некоторое время по сигналу в круг, также подпрыгивая, входит другой пастух, а первый занимает его место. Игра продолжается, пока пастухи не поймают всех коз, после этого команды меняются ролями.

Выигравшей считается группа пастухов, поймавшая коз за самое короткое время. Пастухи могут иметь атрибуты национального костюма: бумажные тюбетейки, поясные платки и т. д.

#### *Правила игры.*

Козы не должны выходить из круга, пока их не осалили. Пастух имеет право подпрыгивать как на левой, так и на правой ноге.

### **Медведи и пчёлы (*Айиклар ва асаларилар*)**

Играющие делятся на две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3—5 м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5—7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Неудавшимся убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

#### *Правила игры.*

Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.

### Волк-калека и баран

Количество участников: от 10 до 25 человек.

Перед проведением игры участники делятся на две равные команды — «волков» и «баранов». Далее из каждой команды выбираются ведущие. Затем участники игры встают в круг, в центре которого должны встать выбранные ведущие. По сигналу один из ведущих — «волк» — начинает подпрыгивать на одной ноге, имитируя покалеченного волка, и старается схватить второго ведущего — «барана». Время его попыток поймать «барашка» ограничено — дети обычно сами дружно считают вслух до 30. «Волк» не имеет права вставать на обе ноги — это считается грубым нарушением правил. Если «барана» поймали, команды меняются ролями. Если «волк» не смог поймать «барана», то вместо него назначают другого ведущего из его команды. «Волки», которые не участвуют в игре, имеют право ловить «барана» в случае, если он слишком приблизился к их команде.

Подведение итогов проходит следующим образом: производится подсчет пойманных «баранов». Победившей считается команда, которая быстрее поймала всех «баранов» либо большее количество «баранов» за меньший отрезок времени.

## КАЗАХСКИЕ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ

### Белый лютый — серый лютый (*Ак каскыр — байланган каскыр*)

В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

*Белый лютый,  
Серый лютый,  
Кого вы у нас хотите  
Разозлить?  
Имя назовите!*

Другая команда отвечает:  
*Нужен нам самый храбрый, храбрый,  
Тот, кто врагов в бою победил,  
Тот, кто в походы ходил.  
Тот, кто в стреланах вставал,  
Злому волшебнику рога отрубал.  
Белый лютый  
При белой луне,  
Серый лютый  
При бледной луне.  
До орды добежит,  
К нам от вас самый смелый  
... (имя выбранного) прибежит.*

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою

команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

*Правила игры.*

Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

**Ястребы и ласточки (*Жапалактар жэже карлыгаи*)**

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором — ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: *лас* — пауза—*точка*, или *яс...*, а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

*Правила игры.*

Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

**Платок с узелком (*Орамал*)**

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот — следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

*Правила игры.*

Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

**ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ СКАЗКИ**

**Снятие шапки (*Кудис агеба*)**

На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — 7—8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

*Правила игры.*

Последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

**Захвати палку! (*Джохитациоба*)**

Игроки делятся на две команды, по восемь — десять человек в каждой, и строятся в параллельные колонны на расстоянии 3—4 м. Перед ними проводится стартовая линия. От нее на расстоянии 2—3 м, наискось, по обе стороны площадки втыкают палки (длина 1 м, один конец



заостренный), которые очерчивают кружками диаметром 25—30 см. (В условиях зала или асфальтированной площадки вместо палок можно использовать кегли, булавы.) По сигналу первые игроки обеих команд бегут к своим палкам, оббегают их, после чего они спешат к палке соперника. Ее тоже оббегают. Затем вынимают палку из земли и, пробегая перед обеими командами, втыкают в кружок, где находилась (или еще находится) палка своей команды; Затем игрок бежит к следующему партнеру по команде, касается рукой его вытянутой ладони и становится в конец своей колонны. Игру продолжает следующий игрок команды и т. д. Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

#### *Правила игры.*

Следующий игрок вступает в игру лишь после того, как предыдущий коснулся его вытянутой ладони. Если игрок нарушил последовательность игры, он должен вернуться на то место, где допустил ошибку, и продолжить игру.

### **АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

#### **День и ночь (*Геджа ее гюндуз*)**

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой — девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков — «Ночь», а команда девочек — «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

#### *Правила игры.*

Осаленные переходят в команду соперника.

#### **Дети и петух (*Ушаглар ее хоруз*)**

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

*Петушок, петушок,  
Золотой гребешок,  
Масляна головушка,  
Шелкова бородушка!  
Что так рано встаешь —  
Детям спать не даешь?*

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

#### *Правила игры.*

Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукареканья. Ловить детей в их домике нельзя.

### **ЛИТОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

#### **Король зверей (*Жворю каралюс*)**

Все играющие — звери, один из них — король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и др.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадает в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

#### *Правила игры.*

Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

### Гусиный мост (*Жасу тилтас*)

Из числа играющих выбираются волк, медведь, гусак, а остальные — гуси. Волк и медведь берутся за руки, а гуси выстраиваются перед ними. Впереди стоит гусак, который ведет разговор с медведем или волком:

— *Куда летите, гуси?*

— *Через моря в теплые края.*

— *Не перелетите.*

— *Положим соломинку и перейдем.*

— *Она сломается.*

— *Положим доски.*

— *Их вода смое.*

— *Мой отец — мастер. Он сделает железный мост, и мы пройдем.*

После этих слов волк и медведь поднимают руки, а гусак с гусями проходят через эти ворота. Волк с медведем, опустив руки вниз, стараются последнего гуся поймать. Если это удастся, спрашивают, к кому он хочет идти — к волку или к медведю. Выбрав одного из них, гусь становится за его спиной. Гуси проходят через ворота до тех пор, пока не образуются две группы — команда волка и команда медведя. Потом обе группы выстраиваются друг против друга. Участники каждой команды держатся за пояс впереди стоящего, а волк с медведем сцепляются руками. Каждая цепь тянет в свою сторону.

#### *Правила игры.*

Держаться за пояс впереди стоящего и тянуть следует умеренно. Выигрывает та команда, цепь которой не обрывается или первый игрок не переходит отмеченную линию. Волк и медведь на головы могут надеть маскарадные шапочки, изображающие звериные мордочки.

### Пятрасу нужна одежда (*Пятруй рэйкия драбужу*)

Играющие образуют круг. На расстоянии одного-двух шагов друг от друга очерчивается мелом место каждого. Из числа играющих выбирается Пятрас (имя). Он стоит в кругу. Все остальные присваивают себе название какой-нибудь одежды: шапка, шарф, носки и т. д. Одним и тем же названием одежды могут называться несколько детей.

Пятрас говорит: «Пятрасу нужен шарф». Шарфы, обежав круг, становятся около Пят-раса. Потом он называет другой вид одежды, и повторяется то же самое. Затем. Пятрас говорит: «Пятрасу нужна вся одежда». После этих слов все — и те, которые стояли около него, и те, которые остались не-вызванными, — покидают свои места и бегут за Пятрасом. Игроки должны следить, когда Пятрас займет какой-нибудь кружок. Тогда они тоже быстро стараются занять любой круг. Оставшийся без места становится Пятрасом.

#### *Правила игры.*

Побеждают те, которые ни разу не были Пятрасом.

### Огонь — вода

Количество участников: от 8 человек.

Участники выбирают по считалке водящего. Далее все становятся в круг, а водящий занимает место в центре этого круга. Задача ведущего состоит в том, чтобы запутать в действиях остальных игроков. Ведущий произносит команды «Огонь!» или «Вода!». По команде «Огонь!» все игроки приседают, а по команде «Вода!» — начинают бегать по кругу в одном направлении. Ведущий может произносить одно и то же слово несколько раз, рассказывать стишок и внезапно вставлять туда какую-то из команд. Тот игрок, который ошибся при выполнении команды, должен покинуть круг. Игра длится до тех пор, пока не останется один участник, правильно выполнивший команды ведущего. Этот игрок и считается победителем.

## МОЛДАВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### Лошадки (*Де-а каий*)

Играющие делятся на лошадок и кучеров. На площадке проводится черта, по одну сторону которой становятся лошадки, по другую — кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

*Та-ра-ра, та-ра-ра,  
Ушли кони со двора.*

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отгороженное место — конюшню! Дети-лошадки должны все время, пока их не поймают, щелкать языком: «Цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить.

Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (надевают на них вожжи) и уезжают, говоря:

*Еду, еду на коне  
По чудесной стороне,  
По Молдавии зеленой,  
Жарким солнцем опаленной.  
Цок, лошадка,  
Цок, Гнедок;  
Цок подковой,  
Цок-цок-цок.*

#### *Правила игры.*

Кучера не имеют права ловить лошадок, пока дети не кончат говорить слова. Лошадки должны все время, щелкать языком, пока их не поймают.

### Овцы и волк (*Оиле ши лупул*)

Играющие становятся по одну сторону площадки — это овцы, ведущий — по другую. Из числа играющих выбираются волк и пастух. Ведущий, обращаясь к пастуху, говорит:

*Мэй, чабан, мэй, молодой, -  
Мэй, чабан, мэй.  
Ты совет послушай мой,  
Мэй, чабан, мэй.  
К нам гони овец домой,  
Мэй, чабан, мэй.*

*Здесь луга с такой травой!  
Все заботы с плеч долой!*

После окончания слов пастух гонит овец домой, а волк ловит их и уводит в логово.

#### *Правила игры.*

Овцы начинают перебегать на другое пастбище, а волк ловит их после окончания слов ведущего. Овца считается пойманной, если волк дотронулся до нее рукой. Волк не имеет права ловить овец за чертой пастбища.

### Барашек (*Мелуц*)

Играющие стоят в кругу, а барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

*Ты, барашек серенький,  
С хвостиком беленьким!  
Мы тебя поили,  
Мы тебя кормили.  
Ты нас не бодай!  
С нами поиграй!  
Скорее догоняй!*

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.

*Правила игры.*

Разбегаться можно только после окончания слов.

## ЛАТВИЙСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА

### Догони меня (*Панац мани*)

В центре площадки чертят две линии на расстоянии 3 м одна от другой. С двух сторон от них чертят на расстоянии 10 м еще по одной линии — это дома.

Играющие делятся на две равные команды и встают друг против друга за центральными линиями. По жребию одна из команд начинает игру. Игроки этой команды на одной ноге стараются допрыгать до своего дома, а соперники также на одной ноге догоняют их. За каждого осаленного игрока команда получает 1 очко. На своей центральной линии каждая команда выкладывает столько камешков, сколько она запятнала убегающих, т. е. сколько набрала очков. Когда игра закончена, все возвращаются к центральным линиям. При повторении игры дети меняются ролями. Побеждает команда, первой набравшая условное количество очков.

## КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### Волк в отаре (*Коюма карышкыр тийди*)

Играющие стоят друг за другом: держась за локти, они образуют длинную цепочку Это козлята. Впереди стоит вожак (*сакчы*). Среди играющих выбирают волка (*карышкыр*).

Игра начинается так: волк тихонько пробирается, хитрит, делая обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно приближается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк, в ту же сторону стремится и вожак, стараясь преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед-назад. Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.

Когда большинство или все козлята пойманы, волк подходит к пойманным козлятам и пытается угнать их. Козлята не поддаются волку и убегают от него врассыпную. Такой конец игры дает сидящим (пойманным) детям эмоциональную и физическую разрядку.

*Правила игры.*

Волк имеет право ловить только последнего козленка. Пойманные козлята стоят в отведенном месте. Если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли. Если цепь козлят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.

### Верблюд и верблюжонок (*Тоо жана бото*)

Выбираются верблюд и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка.

Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!», а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удастся поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: «Чок, чок!» (Так успокаивают верблюда.) Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор, пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.

*Правила игры.*

Входить и выходить из круга верблюдов может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

### **Ласточка (Чабалекей)**

Обозначается круг диаметром 1 м. По жребию выбирают двух водящих — *чабалекея* (ласточку) и сторожа. Ласточка садится в центре круга, скрестив и поджав под себя ноги. Сторож ходит вокруг нее — оберегает от нападения остальных играющих, которые стараются коснуться ее руками. Сторож должен осаливать ее или ловить нападающих. Если ему это удастся, то осаленный (пойманный) становится сторожем. Игрок-ласточка по договоренности меняется после смены двух-трех сторожей.

#### *Правила игры.*

Ласточки можно только легко касаться, но не ударять. Нарушивший это условие в первый раз становится сторожем, во второй — выбывает из игры. Если сторожу долго не удается никого осалить, его по желанию может заменить любой из играющих.

## **ТАДЖИКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Тетка-наседка (Хола-хола)**

Из играющих выбираются двое водящих. Один из них — орел, другой — курица, остальные — цыплята. На одной из сторон площадки чертится круг или квадрат, это гнездо орла. Орел находится в гнезде, а курица — в поле. Цыплята ходят за курицей, собирая зернышки.

По сигналу орел, разводя руки (крылья) в стороны, летает и пытается поймать цыплят. Цыплята не отходят от своей матери-курицы, прячутся за нее. Курица не дает возможности орлу поймать и унести цыпленка. Когда орел гонится за цыплятами, курица, защищая их, приговаривает: «Я вырастила цыплят, не отдам тебе ни одного. Они останутся жить со мной, не смей забирать моих детей!»

Орел, не обращая внимания на кудахтанье курицы, пытается поймать цыплят и унести в свое гнездо. Орлу нелегко ловить их, так как они обманывают его, разбегаются в разные стороны поля.

Если орел уже поймал больше половины цыплят и унес к себе в гнездо, курица начинает звать цыплят: *ко-ко-ко*. Услышав ее голос, цыплята бегут в сторону курицы. Орел не пускает их. Они увертываются и любыми путями убегают.

Цыпленок, который не был пойман, при повторении игры становится орлом. Выигрывает тот цыпленок, который ни разу не был пойман, или тот орел, который быстрее поймал цыплят.

#### *Правила игры.*

Орел начинает летать только по команде. Цыплята, гуляя по лугу, должны следовать за курицей и друг за другом; когда же они окажутся в трудном положении, то могут разбежаться в разные стороны, но не выходить за пределы поля. Курица имеет право сопротивляться и мешать ловить своих детей. Цыплята не должны выбегать из гнезда орла, пока не услышат голос курицы.

### **Спасение пойманных (Зиндакунак)**

Считалкой выбирают три водящих. Они становятся на одной стороне площадки. Все остальные располагаются недалеко от них в ряд.

По команде дети разбегаются в разные стороны, а водящие стремятся их поймать. Пойманные игроки берутся за руки и в центре площадки становятся в круг. Водящие продолжают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое непопанных, которые стремятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-либо из них. Если это удалось, то игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удастся подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими становятся три непопанных игрока.

#### *Правила игры.*

Игрокам нельзя выходить за пределы площадки. Пойманные игроки не должны покидать круг до тех пор, пока оставшиеся три игрока не выручат их.

#### **Горный козел (*Нахчирбози*)**

Играющие собираются на широкой площадке. Двух-трех детей назначают охотниками (*шикорчхо*), остальные — горные козлы (*нахчир*). Дети, изображающие горных козлов, ходят или бегают по всей площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (бросают мячи). Осаленный горный козел садится на землю, к нему подбегает охотник и дотрагивается до его спины. Это означает, что он пойман. Игра повторяется несколько раз.

#### *Правила игры.*

Осаленный игрок должен сесть там, где в него попал мяч. В одного игрока могут бросать мяч сразу два игрока-охотника. Если игра проводится на площадке и в ней участвует много детей, можно выбрать двух-трех охотников. Охотники могут на талии завязать себе национальные платки.

#### **Кто быстрее? (*Гир-гиракон?*)**

В середине площадки чертится круг. Выбирают двух-трех игроков водящими. Они становятся в середине круга, а остальные игроки — за линией круга. По счету «Раз, два, три!» игроки входят внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удастся поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Отмечаются игроки, которые не были пойманы ни разу.

#### *Правила игры.*

Водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.

#### **Охота на куропаток (*Кабк шикор*)**

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10—15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4—5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки — в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охотники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куропатки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше половины куропаток, то игра начинается снова. Игроки меняются местами.

#### *Правила игры.*

За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления переходить на сторону охотников.

### **АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

#### **Прятки (*Тапкоци*)**

Играют две команды, которые возглавляют два капитана. Жеребьевкой определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать. Для игры определяют «город» — дерево, стену, дверь и т. д.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Он ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (*называет местонахождение!*)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город». Если же разыскивающие заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место, укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Прячущаяся команда может подбежать и завоевать «город»-еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

#### *Правила игры.*

При повторении игры, если выиграли искатели, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

### **Взятие в плен (*Герои*)**

После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3—5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти-шести шагов круг диаметром 2,5 м — это убежище для пленников.

Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.

#### *Правила игры.*

Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. Не рекомендуется ударять выше локтя. При преследовании нельзя толкать противника.

**Вариант.** В конце игры можно освободить пленных. Это делает игрок, уверенный в своих силах. Он, ударив три раза по руке противника, бежит в сторону убежища и, хлопая рукой по руке каждого пленника, освобождает всех из плена, затем бежит на свое место. Преследователь в этом случае имеет право опять ловить убегающих и снова пленить их.

#### *Правила игры.*

Пленные не должны выходить за пределы круга навстречу освободителю.

Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем. При освобождении пленных или при преследовании игроков остальные участники игры не имеют права вмешиваться. Нельзя забегать за черту другой команды.

### **Крепость (*Берд*)**

Игроки делятся на две команды. Жеребьевкой определяют, какая из команд будет нападать, а какая будет защищать крепость. В центре поля кладут доску (камень) — это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и заговаривают с ними, стараясь их отвлечь. Когда нападающие сжимают кольцо защиты, представители последней стремятся поймать их. В такой момент нападающие прорываются в крепость по прямой линии, и тогда защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

#### *Правила игры.*

Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но никто очко не получает. Выигрывает команда, набравшая пять очков.

## **ТУРКМЕНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Хромой журавль (*Агсак дурна*)**

Все играющие делятся на две команды. На площадке на расстоянии 3 — 5 м проводятся две параллельные линии длиной до 5—6 м. Каждая команда становится за своей чертой. Все игроки поднимают одну ногу назад, согнув ее в колене и обхватив рукой (правую ногу нужно захватить правой рукой, левую — левой).

По сигналу обе группы скачут навстречу друг другу, стараясь свободной рукой и туловищем толкнуть противника, чтобы он встал на обе ноги. Игрок, коснувшийся пола второй ногой, выбывает из игры.

#### *Правила игры.*

Игроки начинают двигаться навстречу друг другу по сигналу. В случае усталости разрешается быстро сменить ногу, но нельзя стоять на двух ногах. Проигравшей считается команда, у которой окажется большее количество сбитых игроков.

### **Вызов (*Уруп кашды*)**

Играющие с помощью считалки делятся на две равные команды. Каждая команда выбирает себе капитана. На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15—20 м одна от другой проводят линии городов, между которыми чертят среднюю линию. Обе команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды, которой по жребию выпало начинать игру, посылает одного из своих игроков в противоположный город. Этот игрок должен добежать до команды противника, дотронуться рукой до одного из игроков и успеть убежать в свой город.

#### *Правила игры.*

Тот, до кого дотронулся бегун, должен постараться догнать его до средней линии. Если он успеет это сделать, то игрок, дотронувшийся до него, выбывает из игры. При подведении итогов проигравшей считается команда, в которой осталось меньшее количество игроков.



### **Держи за хвост (*Гуйрук тутды*)**

Выбирается водящий — волк. Остальные игроки — овцы. Все играющие образуют круг, в центре которого сидит волк, притворившись спящим. Овцы, двигаясь по кругу, поют какую-либо песенку и, постепенно сужая круг, стараются дотронуться до волка. Волк неожиданно вскакивает и начинает ловить овец. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается.

#### *Правила игры.*

Волк начинает ловить овец в любой момент, но не раньше первого прикосновения к нему.

**Вариант игры.** Игра проводится так, что пойманные овцы помогают волку ловить игроков. Игроки могут идти по кругу, выполняя различные движения (переступая на носках, на пятках, высоко поднимая колени, танцевальным шагом и т. д.).

## **ЭСТОНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Черное и белое (*Маарья — магдалезна*)**

Две команды — «Черные» и «Белые» — стоят в шеренгах лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона черная, другая — белая. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху — белая или черная, — одна команда начинает ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за прочерченную линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных противников.

#### *Правила игры.*

Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (Или: «Черные!») Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные за линией дома не засчитываются.

### **Зайцы и собаки (*Пейде*)**

Играющие выбирают двух-трех охотников, двух-трех собак, остальные — зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев мячами или снежками (зимой). Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победителем. При повторении игры дети меняются ролями.

#### *Правила игры.*

Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Бросать мячи надо играющим в ноги.

## **КАЛМЫЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Прятки (*Булдат наадлген*)**

На лесной опушке (в лесу, в парке) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается враспынную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

#### *Правила игры.*

Подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).

## **КАРЕЛЬСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Мяч**

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

#### *Правила игры.*

Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники — в пределах крепости.

### **Пятнашки на санках (*Реги гиппазил*)**

Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого, сидящего на санках. По желанию играющих или по считалке выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару играющих и запятнать одного из них. Салит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей. Игра продолжается.

#### *Правила игры.*

Играть надо в пределах очерченной площадки. Пара, захватившая за границы площадки, становится водящей, игра продолжается. Нельзя салить игроков той пары, которая только что была ведущей.

## **ИГРЫ НАРОДОВ КОМИ**

### **Стой, олень! (*Сует, кор!*)**

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

#### *Правила игры.*

Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

### **Ловля оленей (*Коръясос куталом*)**

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По

сигналу ведущего «Раз, два, три — лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

*Правила игры.*

Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

## **МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Биляша**

На площадке чертят две линии на расстоянии 3—4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «*Биляша!*» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

*Правила игры.*

Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

## **МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Круговой**

*(Мячень кунсема. Топса налхсема)*

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

## **СЕВЕРО-ОСЕТИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Борьба за флажки**

И игре участвуют две команды. Количество участников может быть любым, но равным в обеих командах. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих. Цель игры — Завладеть флажком противника, сохранив свой. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убежать с флажком.

#### *Правила игры.*

Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

## **ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Продаем горшки (*Чулмак уены*)**

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 I 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.

### **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 переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье,*

*Милой моей бабушке будет угощенье.*

*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 убежать раньше, чем будут произнесены слова *не видать*. Ловить убегающих можно только до черты дома.

### **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 пушу.  
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 но кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший 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.

### **Ловишки (Тотыш уены)**

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

*Правила игры.*

Пойманным считается тот кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

### **Перехватчики (Куышу уены)**

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети, хором произносят слова:

*Мы умеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Ни за что нас не поймать!*

После окончания этих слов все бегут в рассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

*Правила игры.*

Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

### **Лисички и курочки (*Тельки хам тавыклар*)**

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, старается запятнать любого из игроков.

#### *Правила игры.*

Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

### **Кто первый? (*Узыш уены?*)**

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег вперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

#### *Правила игры.*

Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

## **УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Водяной (*Ву мурт*)**

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает 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. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

### **Догонялки (*Тябыкен шудон*)**

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

*Пять бород, шесть бород,  
Седьмой — дед с бородой.*

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово *тябык*. Пойманный выходит из игры.

#### *Правила игры.*

Когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

## **ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Хищник в море (*Сёткан кайак тинэсрз*)**

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 кольшешек. 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.

### **Рыбки (*Пула*)**

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

#### *Правила игры.*

Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

## **ЯКУТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Волк и жеребята (*Боро уонна кулуннар*)**

Из группы играющих выбирают волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле — пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк.<sup>1</sup>

Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошади распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

#### *Правила игры.*

Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

## **ИГРЫ НАРОДОВ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА**

### **Ловля оленей**

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**

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.

### **Льдинки, ветер и мороз**

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

*Холодные льдинки,  
Прозрачные льдинки,  
Сверкают, звенят  
Дзинь, дзинь...*

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят *дзинь, дзинь* до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг - большую льдинку. На сигнал «Мороз!» Все выстраиваются в круг и берутся за руки.

#### *Правила игры.*

Выигрывают те дети, у которых оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

### **Рыбаки и рыбки**

На полу лежит шнур в форме круга — это сеть, И центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

#### *Правила игры.*

Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забежать и круг (сеть) и выбежать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

### **Здравствуй, догони!**

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.*

Здороваться 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.

### **Отбивка оленей**

Группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбираются три пастуха, они за кругом — это олени. По сигналу «Раз, два, три — отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.

### *Правила игры.*

Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Стрелять надо с места в подвижную цель.

### **Волк и олени**

Из числа играющих выбирается волк, остальные — олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени пасутся на ножном конце площадки. По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

### *Правила игры.*

Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

## **Приложение 2**

### **Правила по проведению игр.**

1. При проведении знакомых игр кратко напоминать только основные правила.
2. Не следует разучивать предварительно текст игры, в которой есть зачин. Его желательно ввести в ход игры неожиданно.
3. Несюжетная игра:
  - а) объясняется кратко, лаконично, эмоционально, выразительно;

- б) даётся представление о её содержании, последовательности игровых действий, расположения игроков и атрибутов, правилах игры;
- в) даются 1-2 уточняющих вопроса для уяснения понятия;
- г) основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей.

4. Сюжетная игра:

- а) предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть;
- б) показать иллюстрации, предметы быта и искусства;
- в) познакомить с национальными обычаями, фольклором;
- г) образно, кратко рассказать о сюжете игры;
- д) дать прослушать диалог, если имеется;
- е) перейти к распределению ролей, которое помимо применения считалок, проходит иногда путём назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами;
- ж) объяснить роль водящего, его выбор обязательно обосновать;

5. Сообщение результатов игры должно сопровождаться кратким разбором проведённой игры.

6. В конце игры следует положительно оценить поступки тех, кто проявил определённые качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь

7. После игры большой интенсивности целесообразно перейти на спокойную игру с несложными заданиями, не требующими точности и координации движений, или хоровую игру.