Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное

учреждение - детский сад комбинированного вида № 3

Барабинского района Новосибирской области

Автор: Воспитатель ВКК

Чечулина И.В.

**«Подвижные игры народов мира»**

**Аксак - таук («хромая курица») Туркменская игра:**

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи.
По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта.
Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

1. **Аисты (Украина)**

В игре участвуют 6-8 человек. Они изображают аистов. Все аисты становятся в один общий круг. Каждый аист очерчивает вокруг себя круг диаметром в один метр - гнездо. У водящего нет гнезда, он стоит в центре круга.
По сигналу водящего все аисты поднимают правую ногу и стоят на одной левой.
Водящий прыгает по кругу на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и запрыгивает в него.
Как только в гнезде окажется два аиста, оба они должны выскочить из гнезда и, прыгая на одной ноге, обогнуть общий круг - один справа, другой слева; ногу разрешается менять.
Остальные аисты могут в это время опустить ногу. Тот, кто вернется в гнездо первым, занимает его, опоздавший становится водящим.

1. **«День и ночь» (Грузия)**

Цель: развивать двигательную активность.

 Ход игры. 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. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

1. **«Борьба за флажки». Осетинская народная игра**

В истории физической культуры Северной Осетии осетинские национальные игры занимают особое место, и своими корнями уходят в далекое прошлое. Этнографы, описывая народные праздники, наряду с песнями, музыкой и хороводами, обязательно отмечают спортивные состязания, игры и развлечения как основную часть каждого торжества. Осетинские национальные игры отражают последовательно менявшиеся формы общественных отношений и хозяйственной деятельности предков современных осетин.

Инвентарь - два флажка. Условия игры: В игре участвует 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 флажок. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убегать с флажком. Правила игры. Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

1. **«Большой мяч» (Россия)**

Цель: развивать ловкость движений, быстроту.

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

*Правила игры*. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами

1. **Больная кошка (Бразилия)**

Играют более пяти человек. Ход игры: один игрок — это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

1. **Блуждающий мяч**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегает вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

*Правила игры*. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

1. **«Белая кость» (Казахстан)**

Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать  резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевают:

—     Белая кость — знак счастья, ключ,

Лети до луны,

До белых снежных вершин!

Находчив и счастлив тот,

Кто тебя в миг найдет!

После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто  не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

— Ищите кость,

Найдете счастье скорей!

А найдет его тот,

Кто быстрей и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее  ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка  ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть незамеченным и без препятствий  донести кость до ведущего, необходимо проявить ловкость, смекалку и  находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к  ведущему шагом, отвлекая тем самым, внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у  него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливцем, то вся группа  или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают  голосам животных.

Правила игры: замеченный игрок с белой костью обязан сразу же передать её; оглядываться во время передачи кости нельзя; искать ее разрешается только после  сигнала ведущего; тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению  победителя.

1. **«Биляша» (марийская народная игра)**

Игроки делятся на две команды, которые выстраи­ваются одна напротив другой вдоль параллельных ли­ний, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковро­вой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с кри­ком: «Биляша!», направляется к шеренге противни­ков. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упи­рается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из дру­гой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробо­вать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей ко­манды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное коли­чество пленников или всю команду противников.

*Правила:*

1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но толь-ко\_ не двумя руками сразу.
3. Игроки могут поддерживать сопротивляющего­ся члена своей команды только возгласами или скан­дированием.
4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

1. **«Волк и ягнята» Бурятская народная игра**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Один игрок – «волк», другой – «овца», остальные – «ягнята». «Волк» сидит на дороге, по которой движется «овца» с «ягнятами». Она впереди, за нею друг за другом гуськом идут «ягнята». Подходят к «волку».

 «Овца» спрашивает: «Что ты здесь делаешь?»

«Вас жду», – говорит «волк».

«А зачем нас ждешь?»

«Чтобы всех вас съесть!» – с этими словами он бросается на «ягнят», а «овца» загораживает их. «Ягнята» держатся друг за друга и за «овцу». Правила игры. «Волк» может ловить только последнего «ягненка». «Ягнята» должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями «овцы». «Волку» нельзя отталкивать «овцу».

1. **«Ванюша и лебеди» Белорусская народная игра**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. На земле чертят круг диаметром 10 м. Это лес, а в середине квадратик – это дом лесовика. В квадрате помещают Ванюшу и выбирают «лесовика». Остальные – «лебеди». «Лебеди», залетая в лес, пробуют забрать Ванюшу, а «лесовик» – поймать «лебедей» рукой. «Лебедь», которому удается вывести из леса Ванюшу, 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.

1. **«Вестовые» (якутская народная игра)**

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где дав­ным-давно зародилась эта игра, вести передавались спе­циальными людьми — вестовыми. Они ездили на оле­нях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавлива­лись с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В поме­щении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обе­гать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «весто­вой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» пер­выми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

*Правила:*

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

1. **Волк и овцы (русская народная игра)**

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пас­туха», остальные дети будут «овцами». На противопо­ложных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В цент­ре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье ло­гово». Дети хором произносят:

Пастушок, пастушок,

Заиграй в рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внима­тельно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на проти­воположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «вол­ка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

*Правила:*

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».
3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обя­зательно перебежать «поле», попав на его противополож­ную сторону, минуя «волчье логово».

1. **Волк и козлята (вовк та козенята) Украина**

Играют дети 7-12 лет (5-10 человек), на площадке размером примерно 20x20 м.

Описание. На площадке чертят круг диаметром 5-10 м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3 м - кружки диаметром 1м- «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трех, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волк» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достается «домика». Он убегает (между «домиками» и большим кругом) от «волка», который стремится его осалить. Осалил - меняются ролями, не осалил - останется «волком», и игра начинается сначала.

Правила.

1. После счета «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.
2. Если преследуемый «волком» «козленок» 3 раза обежит большой круг и «волк» не догонит его, то «волк» должен прекратить погоню и остаться в той же роли на следующий кон игры.

1. **Водяной (Ву мурт) Удмурская народная игра**

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 детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети 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.

1. **«Горелки» (русская  народная  игра)**

Игра проводится на поляне или в зале длиной не менее 20—30 м.

Выбирают водящего — «горелыцика». У него за спи­ной выстраиваются пары играющих (обычно в паре — девочка и мальчик), первая пара должна стоять сзади «горелыцика» на расстоянии 10 шагов.

Все игроки хором говорят:

Гори, гори ясно,Чтобы не погасло.

Глянь на небо: Птички летят,

Колокольчики звенят.

Начиная со слов «колокольчики звенят», «горельщик» смотрит вверх. В это время пара, стоящая сзади всех, разъе­диняет руки, и с разных сторон обходит колонну игроков. Дети тихо приближаются к «горелыцику», на последнее слово («звенят») срываются с места и бегут вперед, мимо «горелыцика», стараясь впереди опять соединиться в пару. Водящий пытается «осалить» одного из игроков. Если ему это удалось, то он образует с ним пару, а пойманный игрок сам становится «горелыциком». Игра продолжается.

«Горелыцик» должен постепенно отходить вперед, чтобы расстояние между ним и первой парой не сокра­щалось. При игре в зале наоборот игроки в колонне дол­жны делать несколько шагов назад, чтобы расстояние между игроками и «горелыциком» оставалось прежним.

*Правила:*

1.«Горелыцик» не имеет права оглядываться и под­сматривать, какая пара собирается бежать.

1. «Горелыцик» может «осалить» бегущих только до того момента, пока они опять схватятся за руки.
2. Иногда принято отмечать место впереди «горель-щика» (примерно в 15 м), до которого бегущие игроки не должны пытаться соединить руки.
3. Каждая пара пробежавших детей становится впе­реди всей

1. **Гуси (Россия)**

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

**- Гуси, вы гуси!**

- Га-га-га, га-га-га!

- Вы, серые гуси!

- Га-га-га, га-га-га!

- Где, гуси, бывали?

- Га-га-га, га-га-га!

- Кого, гуси, видали?

**- Га-га-га, га-га-га!**

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

**Мы видели волка,**

Унес волк гусенка,

Самого лучшего,

**Самого большого.**

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

**- А, гуси, вы гуси!**

- Га-га-га, га-га-га!

- Щиплите-ка волка,

**Выручайте гусенка!**

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

*Правила игры*. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

1. **КУГАРСЭН (ГОЛУБИ) Башкирская народная игра**

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

1. .**«Гнездо черепахи» (Малайзия)**

"Черепаха" (водящий) кладет "яйца" ¬ камешки, мячи, мешочки, кубики в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего

1. **Гонка мяча по улице**

Дети делятся на две партии и встают друг против друга на расстоянии 3 - 5 м. В каждой партии играющие рассчитываются на первый и второй номера и встают друг от друга на расстоянии одного шага.

Первые номера в обоих партиях составляют одну команду; вторые - другую. По сигналу ведущего сначала гонят (перебрасывают) мяч первые номера, а потом вторые. Каждая команда прогоняет мяч до пяти раз.

*Правила игры*. Передавать мяч следует только игроку своей команды и в порядке очереди, Мяч не должен касаться земли. Принимая мяч, играющий может выходить из шеренги. Играющий, уронивший мяч, передает его команде противника. Ведущий за каждый уронивший мяч штрафует команду на одно очко. Побеждает когда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

*Гонка мяча по улице*

1. **Гачанко Японская игра**

Нарисуйте на земле**с**пираль. Дома обеих команд стоят на конце спирали. Команды строятся в свои дома. По сигналу один игрок от каждой команды начинает бежать по спирали. Встретившись, игроки говорят друг другу «Гачанко!» - начинают играть в «Камень, ножницы, бумага». Проигравший покидает спираль, и от его команды отделяется новый игрок. Победитель продолжает бежать в том же направлении, что и раньше. Игроки встретившись повторять все тоже самое. Выигрывает команда, в которой больше игроков добрались до дома соперников.

1. **ГОНЧАЯ (ХОРТ) Белоруссия**

Описание. На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3\*5 м. Вокруг нее становятся дети - «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего:

-              Заяц, заяц, где ты был?

-              В болоте.

-              Что делал?

-              Траву жал.

-              Где спрятал?

-              Под колодой.

-              Кто унес?

-              Заяц.

-              Кто ловит?

-              Хорт!

При последнем слове все игроки разбегаются, а тот. на кого выпало слово «хорт», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор. пока не будут переловлены все «зайцы».

Правила.

1. «Зайцы» не имеют права выбегать за пределы «поля».
2. «Заяц» считается пойманным, если «хорт» схватит его за руку или коснется плеча.

1. **Жмурки  (в кругах) (башкирская  народная  игра)**

Эту игру можно проводить на улице или в помеще­нии. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становить­ся игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палоч­кой на земле. Главное, чтобы они были хорошо замет­ны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с за­вязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взросло­го водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не по­дойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замира­ют», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на кру­ге, то он должен еще определить на ощупь, кого он пой­мал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

*Правила:*

1. Все дети могут опять перебегать с кружка на кру­жок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момен­та, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «во­дящий» вплотную подошел к его кружку, сам стано­вится водящим.

1. **ЗАЙМИ МЕСТО (БУШ УРЬШ) Татарская народная игра**

 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 арекочу Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу- Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

1. **«Золотые  ворота» (русская  народная  игра)**

В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота.

Водящие («солнце» и «луна») речитативом повто­ряют скороговорку:

Золотые ворота Пропускают не всегда: Первый раз прощается, Второй раз — запрещается, А на третий раз Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спе­шат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

Дальше команды устраивают между собой соревно­вания в перетягивании (каната или взявшись за руки).

1. **«Золотые ворота  — круговые» (русская народная игра)**

В этой игре половина игроков образует круг, взяв­шись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая по­очередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих (см. игру «Золотые ворота).

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже сто­явшими в круге, еще больший круг, и игра продолжа­ется. Постепенно цепочка игроков становится все коро­че, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.

*Правила:*

1. Нельзя останавливаться перед воротами и не вхо­дить в них, если вот-вот должны произнести последние слова стиха. Такие дети тоже считаются пойман­ными.
2. Дети в цепочке не должны размыкать руки. Если игрок «оторвался» от своей цепочки и остался один, то он тоже считается пойманным

1. **Иголка, нитка и  узелок (Зун, утахн, зангилаа) Бурятская народная игра**

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

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

1. **ЭНА МЕНЯН ЕП (ИГОЛКА И НИТКА) Башкирская народная игра**

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий ифок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру

1. **Игра с платочком (Кышетэн шудон) Удмуртская народная игра**

Играющие дети встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий его догнать. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему ребенку, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется, а ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Правила игры:

- играющий убегает только тогда, когда получит платочек.

- когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами и игра начинается сначала

1. **«Капуста» Русская народная игра**

 Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры. Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:

Я на камешке сижу,

          Мелки колышки тешу,

           Огород свой горожу.

           Чтоб капусту не украли,

           В огород не прибегали

           Волки и синицы, бобры и куницы,

            Заяц усатый, медведь косолапый.

 Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель.

1. **Кто первый? (Узыш уены?) Татарская народная игра**

История татарских игр органически связана с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. В своей совокупности они синтезируют элементы народного театра, народной песни, детских видов фольклора, трудового и военного искусства. Татарские народные игры отличаются соревновательным, коллективным характером действий, высокой эмоциональностью, вариативностью отдельных из них.

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой - ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу Кто первый? (Узыш уены?) участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

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

1. **«Капканы» (русская народная игра)**

Для этой игры выбирается несколько игроков, кото­рые встают парами, лицом друг к другу. Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «воро­та»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опус­кают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, под­нимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки обра­зуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, про­бегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

*Правила:*

1. Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей.
2. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «кап­каны».
3. В конце игры надо отметить самых ловких игро­ков и самый удачливый «капкан».

колонны.

1. **«Коршун» Русская  игра**

Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой – «курицей», все остальные – «цыплятами».  «Цыплята» выстраиваются  в  колонну за «курицей»  по модному, крепко держась за пояс друг друга. Игра  начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».

- Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».

-Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.

- Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыплёнок» выходит из игры.

1. **Калабаса!» что в переводе значит «по домам» (Перу).**

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

1. **«крепость» (берд) Армянская игра**

Цель игры: развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.
Участвуют две команды. Одна из них - защитники крепости, другая -нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку - это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке.По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.
Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.
Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.
Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко.
Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

1. **«Круговой». Мордовская народная игра**

Цель: развивать меткость, быстроту реакций.

 Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг 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 удается поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами. Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, пойманный от земли не считается. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, так как у него есть запасное очко.

1. **«Ключи» Русская народная игра**

Цель: развивать внимание, быстроту.

Ход игры. Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к игроку и спрашивает: «Где ключи?», тот отвечает: «Пойди к Саше (Сереже), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет его занять, то может крикнуть: «Нашел ключи». Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.

1. **Котятки (Кацянятки) Белорусская народная игра**

Описание. На земле (полу) чертят линию - «улицу», метрах в шесги-восьми перед ней - круг («дом»).

После этого выбирается «кошка». Она заходит в «дом», играющие - «котятки» - подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает: «Котятки-ребятки, вы где были?»

Последующий разговор может проходить, например, так:

«Котята»:-Всаду!

«Кошка»:-А что там делали?

«Котята»:-Цветы рвали!

«Кошка»:- А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. «Котята» могут давать несколько ответов, но «кошка» выбирает один и в зависимости от его содержания задает новый вопрос. Как только «котята» при ответе допустят паузу, «кошка» кричит: «Ах вы обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котята» должны убежать на улицу, т. е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого «кошка» поймает, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котята», и все начинается сначала.

1. **«Король зверей» Литовская игра**

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 т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких  шагах от него. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет 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» должен  бросать мяч, не выходя за очерченную  линию; новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

1. **квинта Литовская игра**

В игре участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся в углы квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в него становится пятый игрок - квинта.
Угловые игроки бросают в него мячом, а квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в квинту игрок занимает его место.

1. **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.                                                      *Пятнашки*

1. **«Липкие пеньки» Башкирская народная игра**

Цель: развивать ловкость и быстроту движения.

 Ход игры. Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками». Правила игры. «Пеньки» не должны вставать с места.

1. **Ляпка (Русская игра)**

Вам эта игра знакома под названием «догоняшки», «пятнашки» и т.п.

Условия игры. Один из играющих – водящий, его называют «ляпкой». Водящий бегает за участниками игры и старается кого-то осалить, приговаривая: «На, тебе «ляпку», отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать «ляпку». Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно следят за сменой водящих. Так играют в Вятке, Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников и спрашивает пойманного игрока: «У кого был?», ответ: «У тетки», «Что ел?», ответ: «Клецки», «Кому отдал?». Пойманный игрок называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим

1. **ЛЕС, БОЛОТО, ОЗЕРО (ЛЕС, БАЛОТА, ВОЗЕРА) Белорусская народная игра**

 Описание. Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга примерно на равном расстоянии от первого (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания, названного животного или птицы и т. я (например, в круг, означающий лес, если назван волк, в круг, означающий озеро, если названа щука). Слово «лягушка» позволяет стать в любой круг, поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Побеждают те. кто ни разу не ошибся за определенное число конов.

1. **Лев и коза (Афганистан)**

Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы.

Ход игры: выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» — за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

1. **ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ (УЙОХПА ХЭВЕЛЬ) Чувашская народная игра**

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

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

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 -15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удается прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

1. **МУЙУШ АЛЫШ (УГОЛКИ) башкирская народная игра**

По четырем углам площадки стоят четыре ступа, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по - очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

-              Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1             играющий отвечает: «Моя баня занята».

2             играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»

3             играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4             играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

1. **Мяч по кругу (Теенчек уены) Тататрская народная игра**

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15 - 25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

*Правила игры*. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

1. **МЯЧИК КВЕРХУ! Удмуртская игра**

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.

1. **«Маляр и краски» (татарская  народная  игра)**

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

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

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

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

*Правила:*

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

1. **«Булчута» («Охотники») Якутская игра**

Игра проводится на местности с чётко обозначенными границами. Из числа  играющих выбирается четное количество «охотников» («булчут»), например, на 20 участников 8 «охотников».

Игра может быть организована по-разному. В одном случае, «охотники» разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана»  «охотники» могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с  тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока – как можно быстрее  освободиться из «аркана» или вообще ни разу   не побывать в роли «охотника».

В другом случае, каждый пойманный игрок становится «охотником», таким  образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний  игрок становится «охотником».

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля, ловить можно и «охотников»

1. **ПОХИТИТЕЛИ ОГНЯ Армянская игра**

Цель игры: развитие ловкости, быстроты; укрепление костно-мышечного аппарата ног.

На игровой площадке прямоугольной формы (длина — 30—40 м, ширина — 15—20 м) в каждом углу чертится круг диаметром 2—4 м. Круги обозначают крепость. Внутри игровой площадки чертятся линии опасности (или линии огня) длиной 2—3 м. Играющие делятся на команды по 10—15 человек. Каждая команда располагается вдоль своей линии опасности. Команды выбирают капитанов и отличительный знак (элемент национального костюма). По жребию выбирается команда, начинающая игру первой. По определенному сигналу капитан команды, начинающей игру, подходит к противникам, легким ударом по руке любого из игроков берет огонь и убегает к своей границе. Тот бежит за ним, стараясь поймать, пока первый игрок не добежит до границы. Если убегающего игрока поймают, он становится пленником и его сажают в крепость противника. Если же не удается догнать убегающего, а догоняющий игрок доходит уже до линии опасности, то из команды соперника выбегает другой игрок и старается взять в плен догоняющего.

Правила игры:

* игра продолжается до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не окажутся в плену;
* преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру;
* преследователь, догнавший убегавшего, становится носителем огня. Он может подойти к шеренге противника и, ударив по руке любого игрока, убежать обратно к своей границе как начинающий игру;
* пленники освобождаются в том случае, когда их друг, получив огонь от соперника, беспрепятственно проходит в крепость и касается их рукой: они все быстро бегут к своей границе.

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры:

очки определяются по числу пойманных цветов; победителя определяют по условленной сумме очков; после одной игры команды меняются ролями.

1. **Перехватчики (Куышу уены) Татарская народная игра**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. 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 врассыпную 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.

1. **Пчелки и ласточка Русская народная игра**

Играющие - пчелы летают по поляне и напевают:

**Пчелки летают,**

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

**Зум, зум, зум!**

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

*Правила игры*. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

1. **Палочка-выручалочка (Чопу дагыт) Азербайджанская народная игра**

Играющие   делятся   на   две   команды   и   вы­страиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8—10 м. В середине площадки чер­тится круг, в котором на камень кладется дос­ка  (длиной 50 см, шириной 30 см), а на дос­ку— двенадцать палочек. По жребию одна из команд   получает   право   начать   игру.   Один игрок этой команды подходит к доске и с рас­стояния   1 —1,5 м  бросает мяч  в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока вторая команда бежит за мячом, первая команда,    бросившая    мяч,    должна    быстро собрать палочки на доску. Если первая коман­да   успеет   собрать   палочки   до   того,    пока вторая команда принесет  выигравшей. Если же вторая команда при­несет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

Правила игры. Если начинающий игру промахнулся, палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде. Команда, начавшая игру, может продолжить ее, если игрокам удастся быстро собрать и по­ложить палочки.

1. **ПРОСО (ПРОСА) Белорусская народная игра**

Описание. По жребию или просто по желанию выбирают «хозяина» (или «хозяйку») и становятся в одну шеренгу, взявшись за руки. «Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается возле кого-либо и говорит:

-              Приходи ко мне просо полоть.

-              Не хочу!

-А кашу есть?

-              Хоть сейчас!

-              Ах ты, лодырь! - восклицает «хозяин» и бежит к любому концу шеренги.

«Лодырь» тоже бежит к этому концу шеренги, но за спинами играющих. Кто из них первый схватит за руку крайнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся меняется ролью с «хозяином».

Правила.

1. После слов «ах ты, лодырь» «хозяин» имеет право сделать несколько обманных движений и только после этого бежать к какому-либо концу шеренги. Соревнующийся с ним игрок должен бежать непременно к тому же концу.
2. Если бегущие схватят за руку крайнего игрока одновременно, то водить продолжает прежний «хозяин».

1. **«Перетягивание» (Северо-осетинская народная игра)**

Для проведения этой игры надо крепко связать кон­цы веревки длиной 2—2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, ста­новятся спиной друг к другу, по разные стороны ли­нии, на одинаковом от нее расстоянии.

Каждый участник «впрягается» в веревку, завязан­ную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает верев­ку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную по­зицию, оба участника были на одинаковом расстоя­нии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут верев­ку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторо­ну круга, а затем и вообще вытащил его зй пределы круга.

*Правила:*

1. Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки дол­жны «перетягивать» друг друга только в направле­нии «вперед».
2. Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногам

1. **Потяг (Белоруссия)**

Играют 10 и более человек.

Ход игры: участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники — «заводные». Став друг против друга, «заводные» так же берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь ими разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию. Правило: тянуть начинают точно по сигналу.

1. **Продаем горшки (Чулмак уены) Татарская народная игра**

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев гор­шка и начинает разговор:

—   Эй, дружок, продай горшок!

—   Покупай.

—   Сколько дать тебе рублей?

—   Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не    более    трех    рублей)     касается    рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают 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 oн начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

1. **«Поймай за хвост дракона!»- «Дракон койрыгын тот!» (Китай)**

Играют не менее 10 человек.

Ход игры. Игроки становятся в шеренгу друг за другом и кладут правую руку на правое плечо стоящего впереди. Тот, кто стоит первым в шеренге, - голова дракона, последний – его хвост. Голова дракона пытается поймать хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело дракона *(игроки между головой и хвостом)* послушно следуют за головой, а голова старается схватить хвост – последнего игрока. Шеренга не должна разрываться. Если всё же голова ухватит хвост, последний в шеренге игрок идёт вперёд, становится головой, а новым хвостом – игрок, бывший в шеренге последним.

1. **Поезд (Аргентина)**

Играют 7 и более человек. Нужен свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий — паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим — паровозом.

1. **«Перетяни». Игра народов Севера**

 Цель: развивать силу, быстроту движений.

 Ход игры. На площадке чертят две линии на расстоянии 3–4 метров одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и с согласия товарищей с криком «Перетяну!» 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 удается, 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.

1. **«Решето» Латышская игра**

Играющие  становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду игроку  и говорит:

-Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

-Что ты хочешь, решето?

Решето отвечает:

-Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит:

-Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и  старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему  это удается, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются  ролями, бывшее «решето»  становится  в ряд первым.

Правила игры:  нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все  слова.

1. **Скок-перескок (Кучтем-куч) Татарская народная игра**

На земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

*Правила игры*. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

1. **«Снежная баба». Русская народная игра**

Цель: развивать двигательный аппарат, ловкость.

Ход игры. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.

 Баба снежная стоит,

 Ночью дремлет, днями спит,

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймает, тот становится «снежной бабой».

1. **«Сахреоба» Грузинская игра**

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70 – 80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше  участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в  конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на  который отводится не более 1 мин.

**Варианты заданий:**

* Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
* Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все  упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

1. **Стой! (Сыл!) Удмуртская игра**

Играть в нее можно летом на большой открытой площадке или в зале. Играют и мальчики, и девочки (чаще всего подросткового возраста), обычно от 4 до 30 человек. Специальных организаторов для игры не требуется.

**Описание**. Все участники, кроме водящего, образуют круг, а водящий становится в середину. В руках игроков - мяч, который они перебрасывают друг другу через круг, мимо водящего. Водящий же старается поймать его или хотя бы коснуться рукой. Если это ему удается, то водящим становится тот, от кого летел задетый или пойманный мяч, прежний же водящий встает в круг. Если мяч упадет, то все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бежит за мячом. Подняв его, кричит: «Стой!» Тогда все играющие замирают на том месте, где застал их возглас, а водящий, тоже не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. Если попадет, то запятнанный становится новым водящим; если же промахнется, то снова водит.

**Правила.**

1. При перебрасывании мяча по кругу он не должен лететь выше поднятых рук водящего.
2. Игроки могут перекатывать мяч по полу.
3. Никому не разрешается бегать с мячом.

1. **сафед - чубак (Таджикская игра)**

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам.
Четные номера будут одной командой, нечетные - другой. Расстояние между игроками 1 м.
Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока.
Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом.
По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадаются палочки чужой команды, их можно забрасывают еще дальше.
Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

1. **Тимербай (Татарская народная игра)**

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

**Пять детей у Тимербая,**

Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались,

Нашалились, наплескались,

Хорошенечко отмылись

И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали,

В лес под вечер прибежали

Друг на друга поглядели,

**Сделали вот так!**

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

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

1. **«Удмуртские горелки» (Плипуры) (удмуртская  народная  игра)**

Эта самобытная игра описана еще в 1887 г. Е. А. Покровским. Он опублико­вал ее под названием «Вотские горелки», что может служить свидетельством ее широкого распространения среди удмуртов (устаревшее название - «вотяки»). «Удмуртские горелки» и до сих пор бытуют в Удмуртии. Играют в нее девочки и мальчики подростки или юноши и девушки, собравшись на небольшой поляне или на широкой улице села. Обычно играющих бывает не менее 7-9 человек. Для игры требуется платок или пояс.

Играющие разбиваются на пары и строятся колон­ной, как в русских «горелках». Однако водящий стано­вится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водяще­му. Тот игрок, который успеет схватить платок пер­вым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся ко­лонна постепенно продвигается вперед, а водящий от­ступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

*Правила:*

1. Сигналом к началу бега для каждой пары явля­ется поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстре­чу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.
3. Если подбежавшие игроки одновременно схвати­лись за платок, то водящий остается, а эта пара стано­вится впереди колонны.
4. Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

1. **Филин и пташки (Русская народная игра)**

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.

1. **«Хлопушки». (АБАКЛЕ) Татарская народная игра**

 Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20–30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп! – Сигнал такой.

Я бегу, а ты за мной!

 С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут наперегонки к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим. Правила игры. Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

1. **«Хищник в море» (СЁТКАН КАЙАК ТИНЭСРЭ) (чувашская  народная  игра)**

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек наде­вается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется во­дящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часо­вой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника» (веревку), выбы­вают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выби­рать нового водящего и продолжать игру.

*Правила:*

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», счи­таются проигравшими.

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 колышек. 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.

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.

1. **ЦВЕТ (КОПИР) Украина**

Описание. Договариваются о границах площадки. По считалке выбирают водящего. Играющие образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6 м от него. Он называет любой цвет, например синий, красный, зеленый, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета или какой-нибудь другой предмет, хватаются за эти предметы так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого- нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встает со всеми вместе в круг. Играют несколько раз.

1. **«Царь горы» (русская народная игра)**

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зи­мой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пя­точке. Шутливая борьба продолжается!

*Правила:*

1. Количество игроков не должно превышать 10— 12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисмен­тами и скандированием.
2. Нельзя бороться по-настоящему, можно только ве­село толкаться и отпихиваться.

1. **«Чужеземцы». (Япония)- игра на расширение кругозора.**

Это японский вариант распространенной в мире игры. В разных странах она называется по-разному. В игре обычно участвует много народа. Игроки делятся на две равные группы и на расстоянии 6—8 м друг от друга выстраиваются в линию. Та команда, которая начинает, — чужеземцы. Чужеземцы приближаются на полтора метра к команде противника и говорят: «Мы здесь». — «Откуда прибыли?» — спрашивает другая команда. «Из Индии» (или Америки, Австралии, Италии и т. д., — отвечает капитан чужеземцев. Капитан противника: «А какая у вас профессия?» Тут вся команда чужеземцев — без слов — только мимикой и жестами — показывает, чем они занимаются. Если, например, они пекари, то кое-кто из команды повязывает передник, другие просеивают муку, третьи месят тесто, четвертые затапливают печь и т. д., как они заранее уже договорились между собой. В каждой профессии есть характерные движения и моменты. Команда противника пытается отгадать, и, если кто-то угадает профессию, вся команда чужеземцев пускается бежать к своей линии. Противник преследует их. Кого поймают, прежде чем он доберется до своей линии, становится пленником. Затем роли меняются, чужеземцами становится другая команда, и так да лее. Команда, после определенного числа туров раздобывшая больше пленников, выигрывает.

1. **«Чепена» Осетинская игра**

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:

-Левой ногой, чепена! (Подпрыгивает на левой ноге влево)

Гой,гой,чепена! (Отзываются дети и повторяют движения ведущего)

Правой ногой, чепена! (Подпрыгивает на правой ноге вправо)

Гой,гой,чепена!(Дети повторяют то же)

Пойдем вперед, чепена! (Идет вперед, подняв руки)

Гой, гой, чепена! (Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки)

Пойдем назад, чепена! (Мелкими шагами идет назад с опущенными руками)

Гой, гой, чепена! (Дети повторяют то же)

Все мы спляшем, чепена!(Начинается танец)

Кругом, кругом, чепена! (Дети начинают  круговой танец под осетинскую  музыку)

Внимание! Темп игры должен постоянно увеличиваться.

1. **«Чур, все!» (прятки со скороговорками) (игра народов коми)**

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры.

Жребием определяется, какая команда будет пря­таться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором ско­роговорку, например «Все бобры добры для своих боб­рят». (Правильное произношение скороговорки долж­но быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скоро­говорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и счита­ют, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться.

Закончив произносить скороговорку, игроки из во­дящей команды начинают искать спрятавшихся про­тивников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать най­денного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой судья.

Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

*Правила:*

1. До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть взяться за руки.
2.  Произносить скороговорку надо правильно, не пе­реставляя слова, слоги, звуки.

1. **«Чай-чай!» Узбекская игра**

Все играющие располагаются  на площадке (10х12м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» -  и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные  игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которую удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже, закричав: «Чай-чай!» - подняв руку, бежит по  площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удается долгое время  оставаться не пойманным, считается победителем.

Правила игры: играющие не должны выходить за пределы площадки; нарушившие  правила не принимают участия в игре в течение одного её построения.

1. **Шлепанки (Россия)**

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый - водящий.

Можно использовать считалку:

**Петушок, петушок,**

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять...

**Невозможно сосчитать!**

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

*Правила игры*. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

1. **«Шапка канатоходца» (игра народов Дагестана)**

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных уме­ний было умение удержать равновесие на крутых гор­ных тропах. Первоначально в игру играли так: распо­лагали два крупных камня высотой до 50 см на рас­стоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться пере­носить в одной руке предметы (например, свои панам­ки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно. *Правила:*

1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сло­женные у основания скамейки, с одной стороны на дру­гую.
2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.
3. Свою шапку игрок переносит последней.
4. Если игрок устал, он может передохнуть, остано­вившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

1. **«Я есть» («Олента»)**Игра народов Севера: **Карельская игра**

Цель: развивать двигательные навыки.

Игра проводится на площадке длиной 50-60 м и шириной не более 10 м. Игроки  делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет  выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием 2 – 3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра  начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро  поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда  устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот  пересечёт свою линию. Тот игрок, которого задели, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и  принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце  своей площадки.

Правила игры.

Ловить можно любого игрока. Пойманный должен обязательно крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убегать за боковую линию площадки.  Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном  составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

* **«Ястреб и утки» (бурятская  народная  игра)**

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камыши», «озеро». «Озе­ро» — это очерченная зона произвольной формы на од­ном из противоположных концов поля. На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убе­гать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «ка­мышах». «Камыши» — это несколько игроков, кото­рые располагаются в произвольном порядке на рассто­янии 1—1,5 м друг от друга на пути «уток» к «озе­ру». «Утки» спасаются сначала среди «камышей», а потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ло­вить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля. «Ястреб» продолжает ловить уже мень­шее количество «уток». «Ястреб» побеждает, если су­мел поймать всех «уток». *Правила:*

1. «Камыши» не должны сходить с места или ло­вить кого-нибудь из игроков руками.
2. «Камыши» могут раскачиваться, стоя на месте, и таким образом мешать «ястребу» ловить «уток».
3. Каждая «утка» обязана поплутать в «камышах», а не сразу бежать к «озеру», где она будет в полной безо­пасности.

1. **«Жаворонок» (русская  народная  игра)**

Дети становятся в круг и поют:

В небе жаворонок пел,

Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,

Спрятал песенку в траве.

«Жаворонок» (водящий ребенок) с колокольчиком двигается внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год!»  Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится «Жаворонком». Игра повторяется.

1. **«Шел козел по лесу» (русская  народная  игра, наборный хоровод)**

Игроки образуют круг, в центре которого находится водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Искать себе принцессу, принцессу, принцессу.

Далее они начинают выполнять действия под декларирование круга.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

Головкой покачаем, качаем, качаем,

И всё начнём сначала, сначала, сначала.

Идет знакомство. Пара расходится, и каждый участник выбирает себе новую пару. Игра продолжается, но уже в кругу две пары. И так продолжается до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

1. **«Дударь» (русская  народная хороводная игра)**

Дети становятся в круг, выбирают ведущего - Дударя и, взявшись за руки, ходят по кругу и поют:

             "Дударь, Дударь, Дударище,

Старый-старый, старичище.

Его во колоду,

Его во сырую,

Его во гнилую".

Пропев песню, спрашивают:

"Дударь, Дударь, что болит? "

Дударь отвечает: "Нога" (или уши, рука, спина, нос соседа, пятка соседа и т. д.)

Все находящиеся в хороводе, берутся за больное место соседа, которое произнес Дударь, и снова идут по кругу. Так 3 -4 раза, после чего на вопрос «Что болит? », Дударь отвечает: «Здоров! Вас ловлю». Все разбегаются, а кого поймает, тот и становится на его место.