

## **Народные игры и забавы**

### **1 Русская народная игра «Пчелки и ласточка».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играющие дети – «пчелки» – сидят на корточках. «Ласточка» – в своем «гнезде».

Пчелки (*сидят на поляне и напевают*).

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум

Ласточка. Ласточка летает,

Пчелок поймает!

«Вылетает» и ловит «пчел». Пойманый становится «ласточкой».

### **2 Русская народная игра «Капуста».**

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.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу.

Чтоб капусту не украл,

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.

### **3 Русская народная игра «Мячик кверху».**

Цель. развивать умение попадать в мишень.

Ход игры. Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «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 к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится водящим.

### **4 Русская народная игра «Волк».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку.

Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик,

Серому волку грязи на лопату!

«Волк» бежит по поляне и ловит «овца», пойманного становится «волком», игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей поляне.

### **5 Русская народная игра «Блуждающий мяч».**

Цель: развивать внимание, ловкость движения.

Ход игры. Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегает вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удается, 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 передавать мяч через одного, можно только рядом стоящему игроку. Игрок, уронивший мяч, становится водящим.

### **6 Башкирская народная игра «Липкие пеньки».**

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.

### **7 Белорусская народная игра «Ванюша и лебеди».**

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.

### **8 Удмуртская народная игра «Водяной».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Очерчивают круг. Это пруд или озеро. Выбирается водящий («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. Ловищками становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному».

### **9 Кавказская народная игра «Перетягивание».**

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. На площадке чертится большой круг. Он делится пополам чертой. По обе стороны от нее, спинами друг к другу, становятся два участника игры. На них надевается стальной обруч. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать тянуть следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног.

### **10 Мордовская народная игра «Круговой».**

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 запягивает 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.

### **11 Игра народов Севера «Перетяни».**

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 высыпает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

### **12 Кавказская народная игра «Жмурки-носильщики».**

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. В одном конце площадки ставится небольшой столик, на нем раскладывают 10 мелких игрушек. На другом конце площадки, шагах в 10–15 от столика, – два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, оба им завязывают глаза. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул 5 предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила игры. Оба носильщика начинают игру одновременно, по сигналу. Переносить можно только по 1 предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

### **13 Игра народов Севера «Ловля оленей».**

Цель: развивать меткость, быстроту движений.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов», а остальные – «олени», которые 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. «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 надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

#### **14 Татарская народная игра «Угадай и догони».**

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ловкость.

Ход игры. Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить имя еще раз. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

#### **15 Русская народная игра «Ключи».**

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.

#### **16 Игра народов Севера «Я есть».**

Цель: развивать двигательные навыки.

Ход игры. Дети делятся на две одинаковые команды. В середине площадки, на расстоянии 2–3 метров, обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь поймать хоть одного из убегающих, прежде чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, до кого дотронулись, должен громко крикнуть: «Я есть!» После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Правила игры. Ловить можно любого игрока. Пойманный должен обязательно крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убегать за боковую линию площадки.

### **17 Русская народная игра «Стадо».**

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры. Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в саду, 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, погуляй на воле.

«Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все «овцы» бегут в дом на противоположную сторону площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает стадо. 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 дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от волка, но не должен задерживать его руками.

### **18 Белорусская народная игра «Прела-горела».**

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Ведущий вместе с водящим прячут в разных местах игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела за море летела,

А как прилетела, там где-то и села,

Кто первый найдет, тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

### **19 Белорусская народная игра «Колечко».**

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Ход игры. Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у него небольшой блестящий предмет (Это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом говорит:

Вот по кругу я иду,

Всем колечко вам кладу,

Руки крепче зажимайте

Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны быстро взяться за руки, постараться задержать его, не выпустить из круга.

### **20 Дагестанская народная игра «Подними игрушку».**

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры. Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

Правила игры. Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

### **21 Казахская народная игра «Платок с узелком».**

Цель: развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры. 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 забрать платок. В момент преследования игрок с платком

### **22 Русская народная игра «Снежная баба».**

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».

### **23 Бурятская народная игра «Иголка, нитка и узелок».**

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают 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 двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

«Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

### **24 Грузинская народная игра «День и ночь».**

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.

### **25 Бурятская народная игра «Волк и ягнята».**

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». «Ягната» должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями «овцы». «Волку» нельзя отталкивать «овцу».

## **26 Дагестанская народная игра «Надень шапку».**

Цель: развивать внимание, координацию.

Ход игры. Мальчик сидит на стуле. На 8–10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на мальчика. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на эти роли назначают других детей.

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

## **27 Белорусская народная игра «Заяц-месяц».**

Цель: развивать быстроту движений.

Ход игры. Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают перекличку:

- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| – Заяц-месяц, где был? | – Куда клал?  |
| – В лесу.              | – Под колоду. |
| – Что делал?           | – Кто украл?  |
| – Сено косил.          | – Чур.        |

На кого попадет слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманым считается игрок, которого коснулся тот, кто ловит.

## **28 Грузинская народная игра «Дети и петух».**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Один из игроков изображает петуха. «Петух» выходит из своего домика, 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 своих домиков, бегают по площадке.

Правила игры. Ловить детей в домике нельзя.

### **29 Татарская народная игра «Хлопушки».**

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.

### **30 Татарская народная игра «Перехватчики».**

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 концы игры отмечаются лучшие ребята, не попавшие ни разу.

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

### **31 Татарская народная игра «Лисички и курочки».**

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. На одном конце площадки находятся «в курятнике» куры и петухи». На противоположном – стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки, ищут червячков 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», которая старается поймать любого из игроков.

Правила игры. Если не удается запятнать кого-либо из игроков, то «лисичка» снова водит.

### **32 Игра народов Севера «Пятнашка на санках».**

Цель: развивать ловкость, быстроту движения.

Ход игры. Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару и запятнать одного из них. Ловит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре один игрок осален, эта пара становится водящей.

Правила игры. Играть надо в пределах определенной площадки. Пара, заехавшая за пределы площадки, становится водящей, и игра продолжается. Нельзя ловить игроков той пары, которая только что была водящей.

### **33 Игра народов Севера «Ловля оленей».**

Цель: развивать меткость, ловкость.

Ход игры. Среди играющих выбирают двух «пастухов» – остальные – «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 него. «Олень», в которого попал мяч, считается пойманым. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных «оленей».

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч надо только в ноги играющим. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

### **34 Русская народная игра «Большой мяч».**

Цель: развивать ловкость движений, быстроту.

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

### **35 Башкирская народная игра**

«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: Развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Описание игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2р.

### **36 Башкирская народная игра**

«ПЕРЕНЕСИ ЯЙЦО В ЛОЖКЕ».

Цель: Развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Описание игры.

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, добежать до стойки, оббежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому. Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

«КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситец), камзол, тюбетейка.

Описание игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).