Башкирские народные игры

**Юрта**

Развивающая задача: развивать умение ориентироваться в пространстве.

 Организация игры. В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.»

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Методические приемы: рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

Дополнительные рекомендации: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Материал: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.

**Перетягивание палки**

Участвует неограниченное количество игроков. Один из них выбирается дедом, остальные рассчитываются по номерам для соблюдения очередности в игре.

По сигналу деда два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями, и берут в руки палку, причем держит ее каждый за середину и за края. По второму сигналу игроки начинают тянуть палку на себя с целью поднять на ноги соперника или перетянуть на свою сторону или вырвать палку из рук соперника.

Вариант: участники упираются ногами в доску 

**Аҡ тирәк, күк тирәк**

**(Белый тополь, синий тополь)**

Организация игры: Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

**Энә менән еп**

(Иголка и нитка)

Организация игры: 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 игрок («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 заново.

**Бүре менән ҡуян**

(Волк и зайцы)

Организация игры: Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц

В гости к нам пришел.

Ушки - длинные.

Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

**Мордовские народные игры**

«В курочек»

(«Сараскесэ» - эрз.,  «Сараскакс» - мокш.)

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

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

Круговой»

(«Мячень кунсема» —эрз., «Топса налхкеема»—мокш.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто — за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли — не считается. Остальные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

**«В круги»  (средняя группа)**

**(«Кругса» (мокша) «Кругсо» (эрзя)**

Игра «В круги» напоминает игру «В слепую старуху». Дети берутся за руки, образуют круг, ходят и приговаривают.

Отгадай, чей голосок,

Становися во кружок,

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать торопись.

Эти слова адресуются стоящему в центре круга игроку с плотно завязанными глазами. Когда дети кончат приговаривать, они перестают ходить, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по головному убору, длине волос и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

Правила игры. После каждого узнавания игрока, дети снова становятся в круг, игра начинается сначала.

**Татарские народные игры.**

**Мяч по кругу (Теенчек уены)**

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.

**Перехватчики (Куышу уены)**

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

Мы имеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать

Раз, два, три, четыре, пять

Ни за что ней 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.

**Татарская народная игра «Тюбетейка»**

Эта игра Цель: познакомить детей с народной игрой, доставить детям радость, создать хорошее настроение. Умение детей фантазировать, придумывать интересные решения задания (исполнить песню, прочитать стихотворение, рассмешить детей и т.д.) Описание игры. Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание

**“Перетягивание каната” (Аркан тартыш)**

Канат (или толстая канатная верёвка) длиной в несколько метров кладётся посередине площадки вдоль неё. Середина каната отмечается цветной ленточкой (тряпочкой). Играющие делятся на две команды, равные по количеству игроков и по силам. Игроки, разделившись в команде на пары, встают справа и слева от каната, стараются перетянуть канат в свою сторону. Когда одной из команд удастся отойти с канатом назад так, чтобы ленточка пересекла контрольную линию, даётся свисток и борьба прекращается. Побеждает команда, которая смогла перетянуть канат на свою сторону

**“Бег в мешках” (Капчык йөгереш)**

По сигналу ведущего участники должны быстро залезть ногами в мешок, и, придерживая его руками возле пояса, допрыгать до обозначенного места . Обежав его, игрок возвращается, вылезает из мешка и передает его следующему игроку, который повторяет все действия. Во время игры не допускается падение мешка. Если во время эстафеты участник упал, он может подняться и продолжить соревнование. “Бег с яйцом на ложке” **(Йомырка йөгереш)**

Игроки должны бегом с яйцом на ложке во рту добраться до финиша и вернуться назад. Главное условие игры – держать ложку с яйцом во рту добраться до финиша не уронив яйцо.

**“Бег с коромыслом” (Көянтә йөгереш)**

Забег с ведрами наполненными водой на коромысле. Главное условие игры – добраться до финиша не разлив воды. Участники должны добежать до ориентира с ведрами наполненные водой. Обежав ориентир вернуться на линию старта и при этом не выливая воды из ведра. Побеждает тот игрок , который быстрее вернулся на линию старта, не выливая воды из ведра.

**“Бой мешками” (Әтәчләр талашуы)**

 Шуточное состязание. Игроки садятся или встают на закрепленное округлое бревно им даются мешки наполненные тряпками или соломой и этими мешками они должны друг друга сбивать с бревна.

**Русские народные игры**

**Русская народная игра «Ручеёк»**

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

**Русская народная игра «Золотые ворота»**

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех   пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо  быстро, но аккуратно.

**Русская народная игра «Цепи кованные»**

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в  построению в две шеренги, беге.

Описание: Две шеренги  детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой!  -  отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить  вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в  шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

**«Жмурки»**

С помощью считалочки выбирается водящий. Остальные игроки его раскручивают, приговаривая: Кот, кот, где стоишь? - На мосту. - Что пьешь? - Воду, квас - Лови мышек, а не нас! После этого все игроки разбегаются в разные стороны. И начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Во избежание травматизма необходимо обязательно предупреждать водящего о препятствиях или острых углах. После того, как водящий поймал кого-нибудь, он на ощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удается, пойманный становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

**Украинские народные игры**

**Хлибчик**

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком (хлебцем).

– *Печу, пчку хлібчик!* (Выкрикивает он.)

– *А випечеш?* (Спрашивает задняя пара.)

– *Випечу!*

– *А втечеш?*

– *Подивлюсь!*

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удается, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

***Правила игры.***Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

 **«Ручеёк»**

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

**Уважаемые участники, эта информация рекомендательного характера. можете взять и другие игры, какие вам известны.**