

**Условные обозначения
к картам – схемам подвижных игр
народов Южного Урала**



- Ведущий в игре;



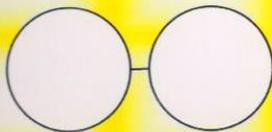
-Ловишка в игре;



- Играющий (И.П. - стоя);



- Играющий (И.П. - сидя);



- Держатся за руки;



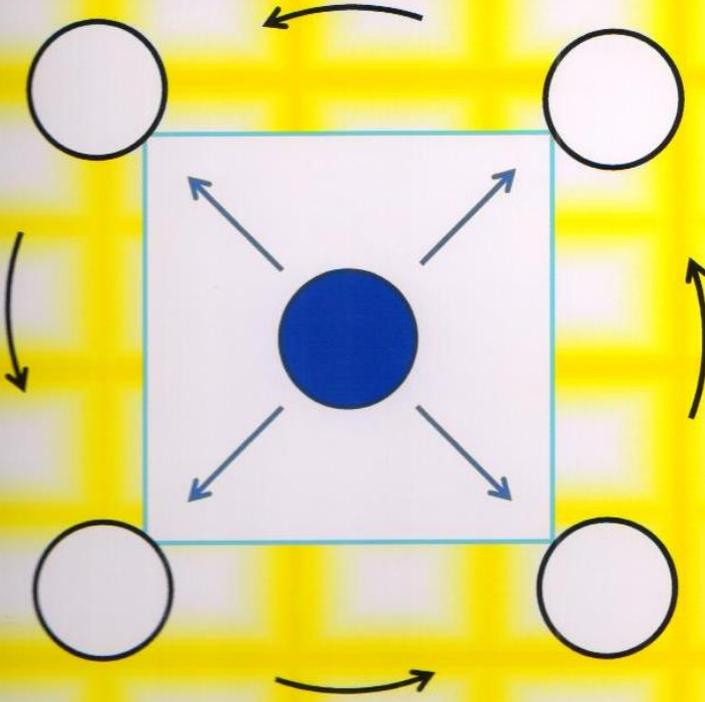
- Предмет в игре;



- Направление движения.



**Украинские
народные
игры**

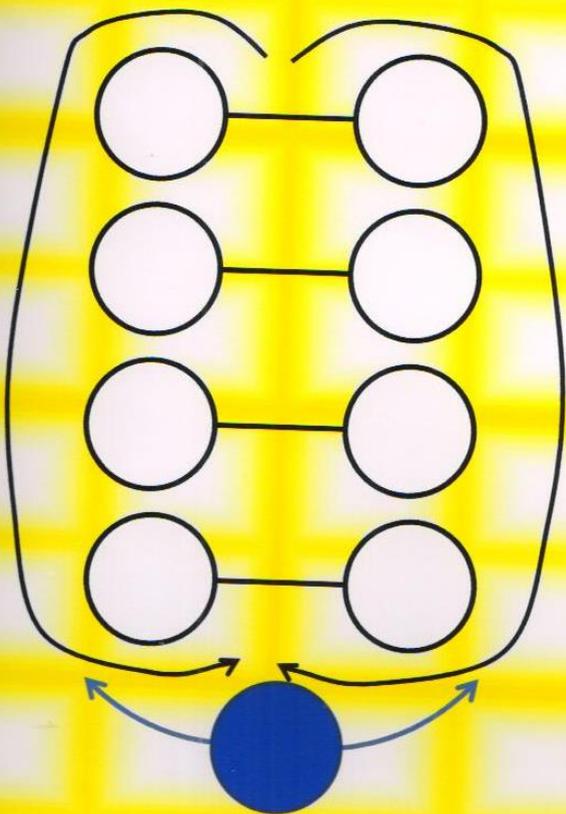


Игра «Ключи».

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: дети могут бежать только после окончания переключки.

Ход игры: В одной игре участвует 5 человек, из которых 1 ведущий. Рисуем квадрат на улице или клеим скотчем квадрат в квартире. Четверо игроков встают в углы квадрата. Ведущий подходит к одному из них и говорит: «Дай ключи». Игрок, который стоит в углу, отвечает: «Иди и там постучи». В это время остальные три игрока перебегают из одного угла в другой. Если ведущий успеет занять пустой угол, то опоздавший игрок становится ведущим.



Игра «Хлебец» (Хлибчик).

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: последняя пара может бежать только после окончания переключки.

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

— *Пеку-пеку хлибчик, — выкрикивает хлибчик.*

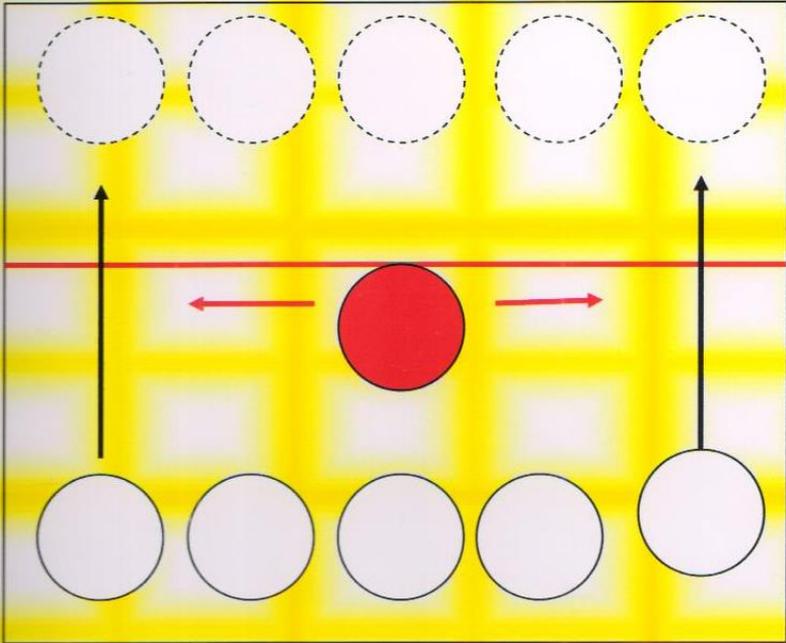
— *А выпечешь? — спрашивает задняя пара.*

— *Выпеку!*

— *А убежишь?*

— *Посмотрю!*

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



Игра «Запорожские казаки».

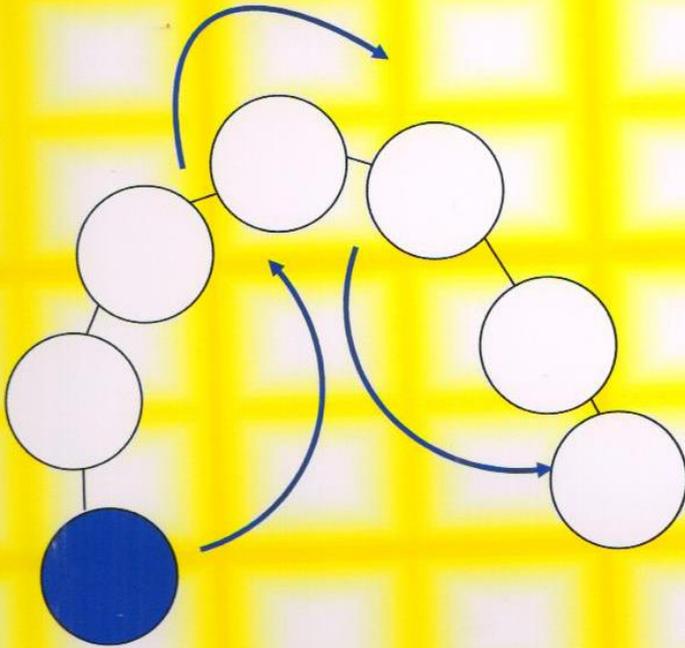
Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: дети могут бежать только после того как казак кричит «Гей!».

Ход игры: участники становятся с одной стороны воображаемого прямоугольника. Посредине прямоугольника обозначаем линию-границу Запорожской Сечи. Только по ней перемещается запорожский казак (лов). Казак кричит «Гей!» и участники стараются перебежать на другую сторону через Сечь. Если казак поймает (коснется плеча) перебегающего игрока, он остается с ним на Сечи, тоже становится казаком и начинает с первым казаком ловить остальных игроков.



Татарские
народные игры



Игра «Плетень».

Цель игры: развитие внимания, интерес к татарским играм, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: выбирают ведущего по считалке,

Ход игры: остальные, взявшись за руки, проходят под сцепленные руки, постепенно «заплетая» плетень. При этом поют:

Вейся, ты вейся,

Капуста моя!

Вейся, ты вейся,

Виловая моя!

Как мне, капустке,

не виться,

Как мне, видовой,

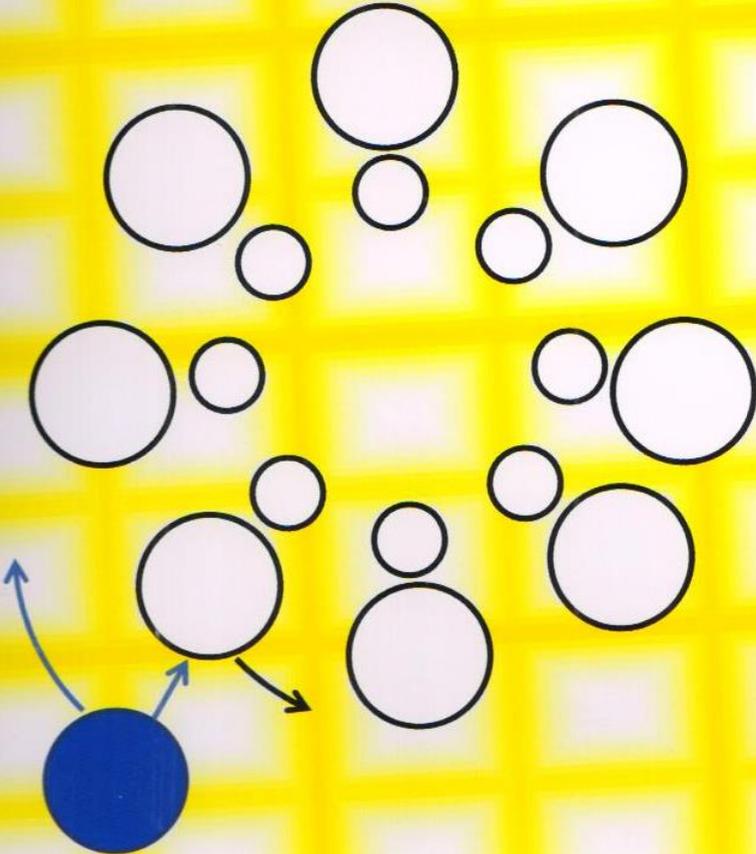
не свиться.

Вечор на капустке,

Вечор на виловой

Частый сильный дождик.

Повторяется несколько раз, главное — не расцепить руки.

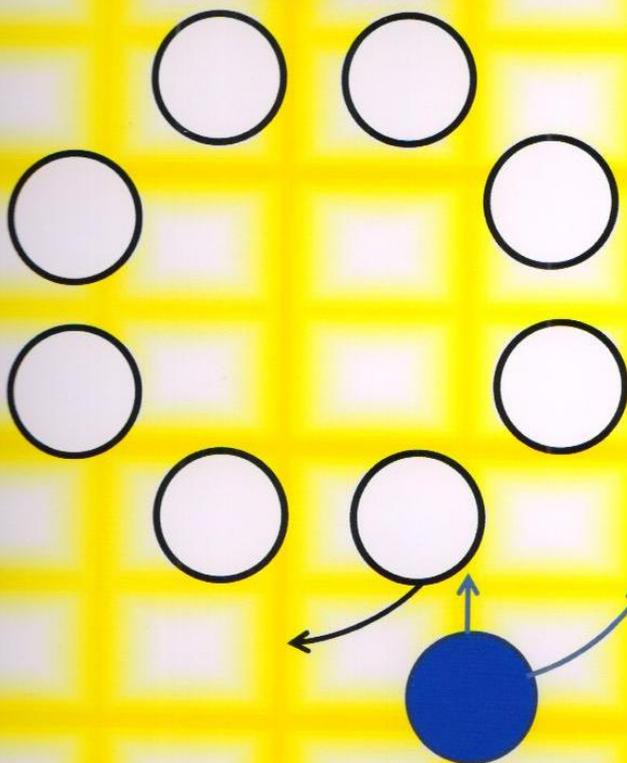


Игра «Продаем горшки»
(татарская).

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног, пополнение знаний детей о профессиях прошлого.

Правила игры: дети делятся на две группы («горшки» и «хозяева»). «Горшки» стоят на коленях, «хозяева» позади «горшков», руки за спиной.

Ход игры: Ведущий за кругом, касается «хозяина»- «горшка». «Хозяин» и водящий бегут по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее займет место за «горшком», тот и победил. Оставшийся становится ведущим.



1 2 3

Игра «Продаем цветы»
(Чулмак цены).

Цель игры: развитие внимания, интерес к татарским играм, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног, пополнение знаний детей о профессиях прошлого.

Правила игры Играющие («продавцы») образуют круг, водящий - за кругом. Водящий, подходя к одному из «продавцов», начинает вести торг.

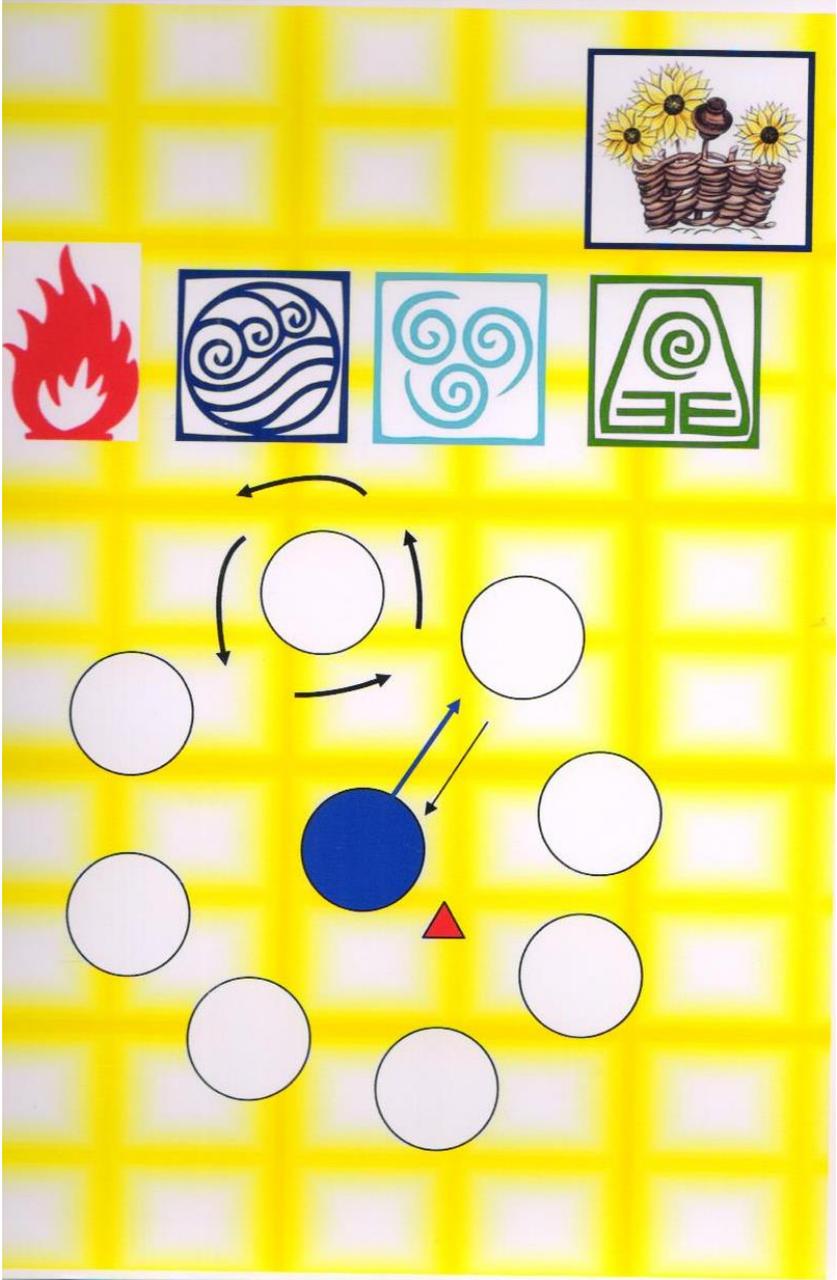
Ход игры:

Эй, дружок, продай цветок.

Покупай...

Сколько дать тебе рублей?

«Продавец» называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько «продавец» согласился продать цветок; затем и водящий, и «продавец» оббегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится «продавцом», а игрок, оставшийся без места, - водящим.



Игра «Земля, вода, огонь, воздух».

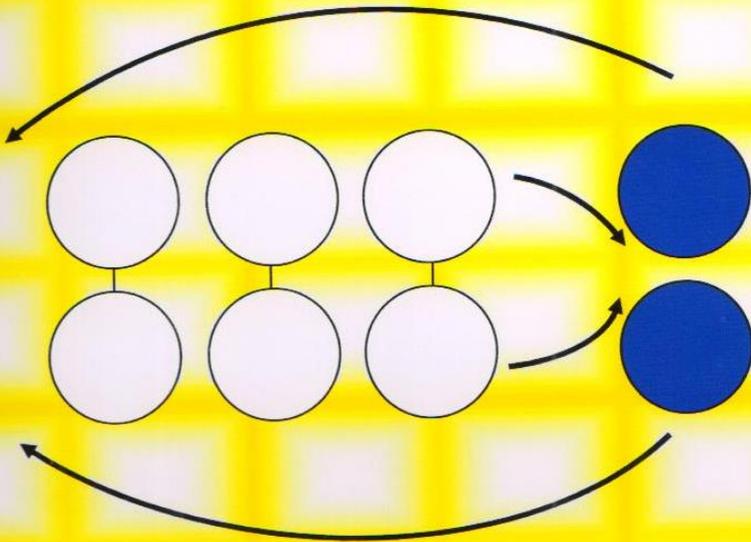
Цель игры: развитие внимания, интерес к татарским играм, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: играющие собираются в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь, произнося одно из четырех слов (земля, вода, огонь, воздух).

Ход игры: Если ведущий говорит «земля», то тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо животное; если «вода» — назвать рыбу; «воздух» — птицу; «огонь» — помахать руками. Все поворачиваются кругом. Кто ошибся — выбывает из игры.



русские
Народные игры



Игра «Золотые ворота».

Цель игры: развитие внимания, интерес к русским играм, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: выбирают двоих водящих по считалке. Они договариваются, кто из них «Солнце», кто «Луна». Они берутся за руки (лицом друг к другу), остальные вереницей, взявшись за руки, идут через ворота.

Ход игры:

Водящие говорят:

Золотые ворота

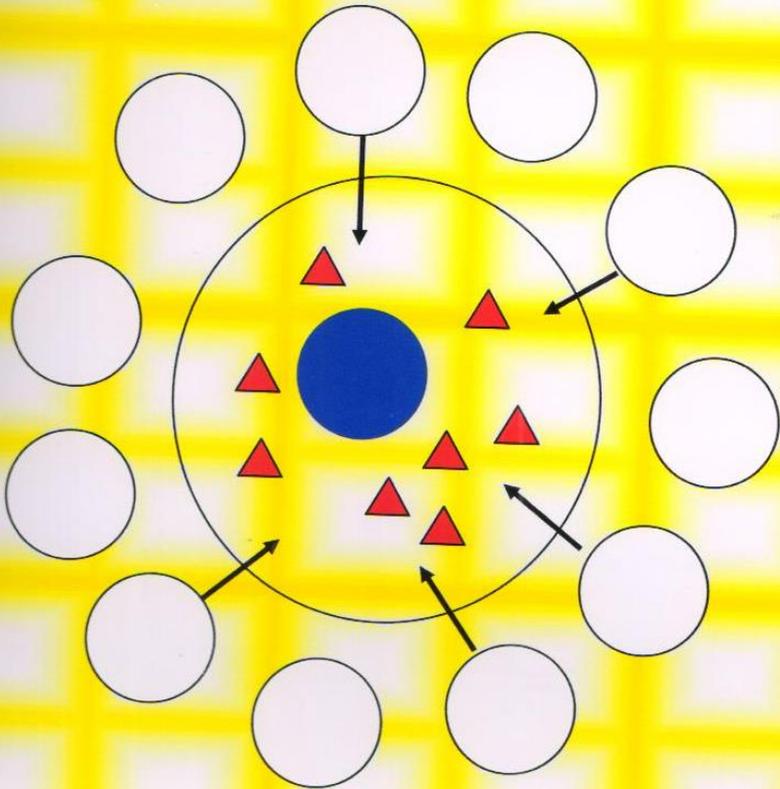
Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас.

Ловят того, кто не успел пройти, спрашивают тихо, на чью сторону хотел бы встать. Встает позади или «Солнца», или «Луны». Когда все сделают выбор, команды устраивают перетягивание с помощью веревки или взявшись за руки.



Игра «Капуста»

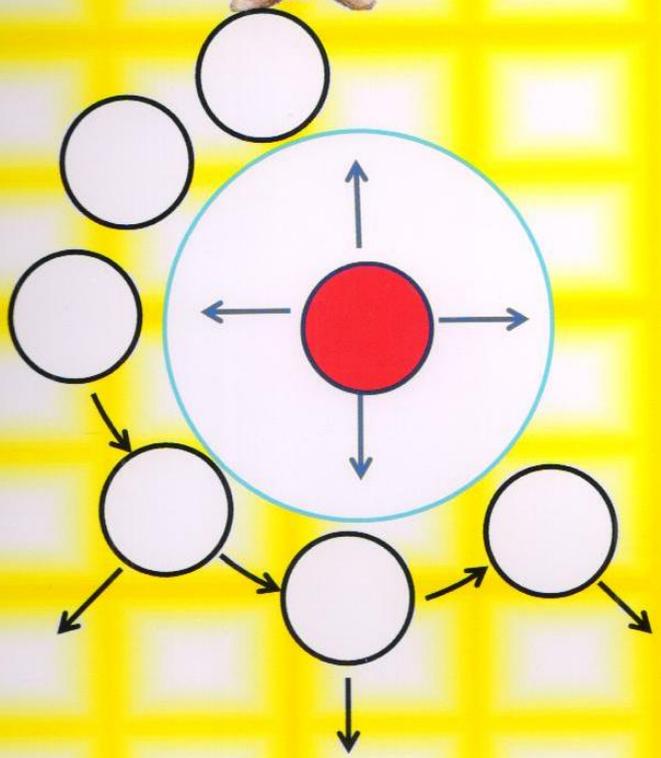
Цель игры: развитие внимания, интерес к русским играм, ориентировки в пространстве.

Правила игры: на середину складывают шапки, платки, шарфы, пояса (это «капуста»). Выбирается «хозяин», он изображает то, о чем говорит.

Ход игры:

Я на камешке сижу,
Мелки кольшки тешу,
Мелки кольшки тешу,
Огород горожу.
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и птицы,
Бобер и куницы,
Заинька ушастый,
Медведь толстопятый.

Дети пытаются забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» коснется рукой, тот в игре не участвует. Игрок, который унес больше «капусты», — победитель.



Игра «Дед Мороз».

Цель игры: развитие внимания, интерес к русским играм, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: по считалке выбирают «Деда Мороза», он встает в центр круга, нарисованного на снегу (на полу). Дети идут по кругу и приговаривают.

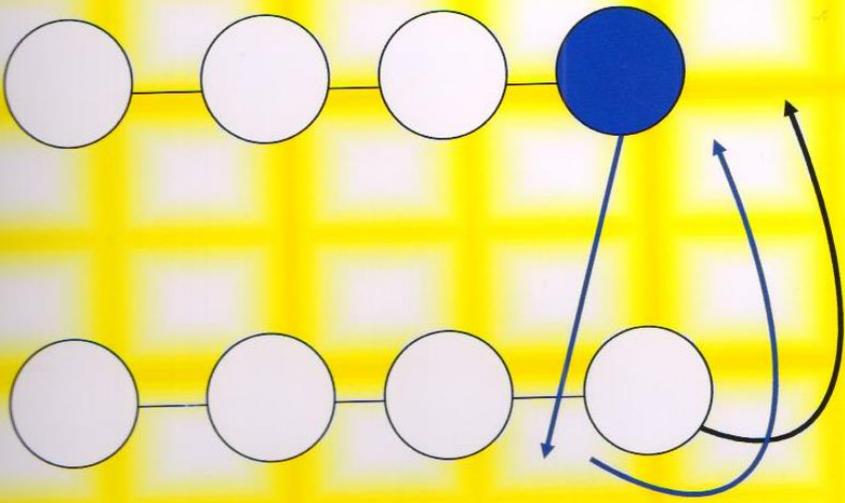
Ход игры:

Дед Мороз, Дед Мороз
Через дуб перерос,
Приносил подарков воз.
Морозы трескучие,
Снега сыпучие,
Ветер вьюжит,
Метели кружат.
Холод стужу напустил,
На реке мост наместил.

Дети разбегаются, «Мороз» ловит (до кого дотронулся, тот «за мороженный», сидит неподвижно в круге). Когда троих заморозит, они готовят «откуп» — лепят снежную бабу. Все ходят вокруг бабы и приговаривают:

Дед Мороз, Дед Мороз Бабу снежную принес. Баба, баба
беляком, Получай-ка снежком.

Затем все бросают в бабу снежки, разрушают ее.



Игра «Кондалы».

Цель игры: развитие внимания, интерес к русским играм, ориентировки в пространстве, способствовать развитию силы, смекалки, помочь проникнуться чувством общего результата.

Правила игры: играющие встают в две шеренги на расстоянии 10 мет ров, крепко взявшись за руки. Идет перекличка шеренг.

Ход игры:

Первая шеренга:

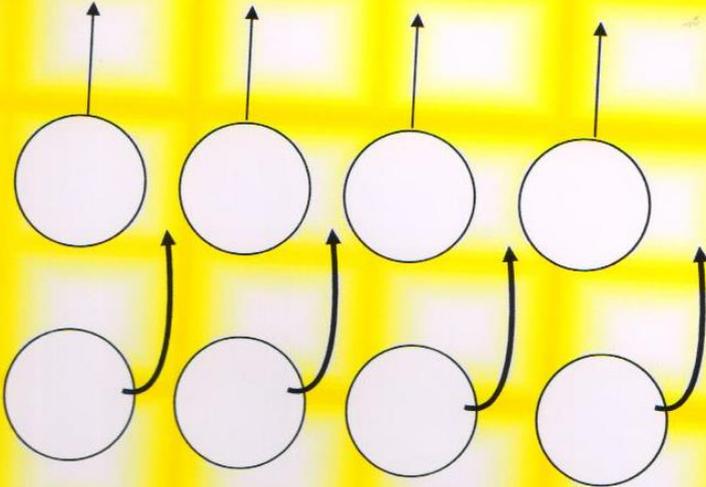
«Кондалы-раскондалы, раскуйте нас»,

вторая шеренга отвечает ет: «Кого из нас?»
(Называют имена детей.)

Бежит первый ребенок из первой шеренги, стремится «разбить», разомкнуть руки второй шеренги. Если удастся, уводит выбранных детей в свою шеренгу, если нет — сам остается в той шеренге.



**башкирские
народные
игры**



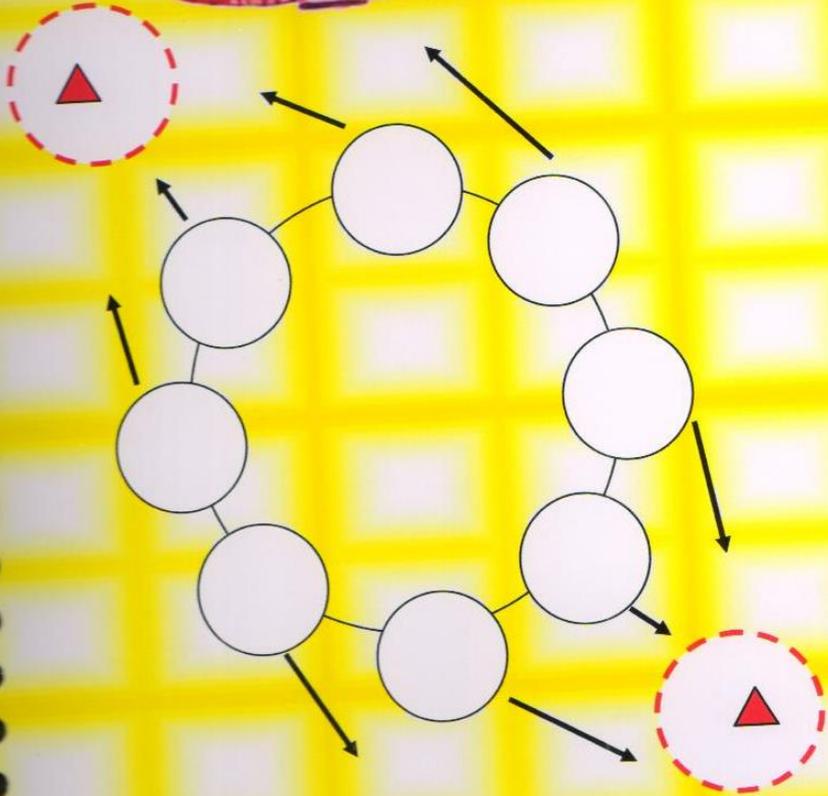
Игра «Ласточки и ястребы».

Цель игры: развитие внимания, интерес к народной истории, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. Водном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего.

Ход игры: Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.



Игра «Юрта».

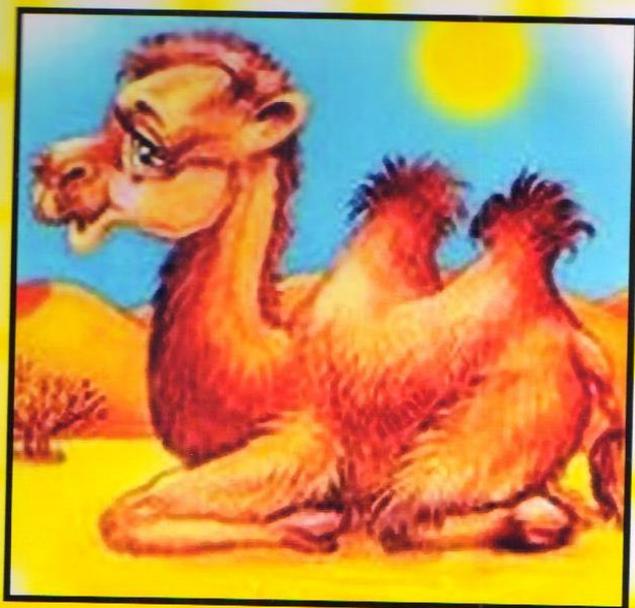
Цель игры: развитие внимания, интерес к народной истории, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: дети делятся на четыре подгруппы, каждая образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стул, на нем платок с национальным узором.

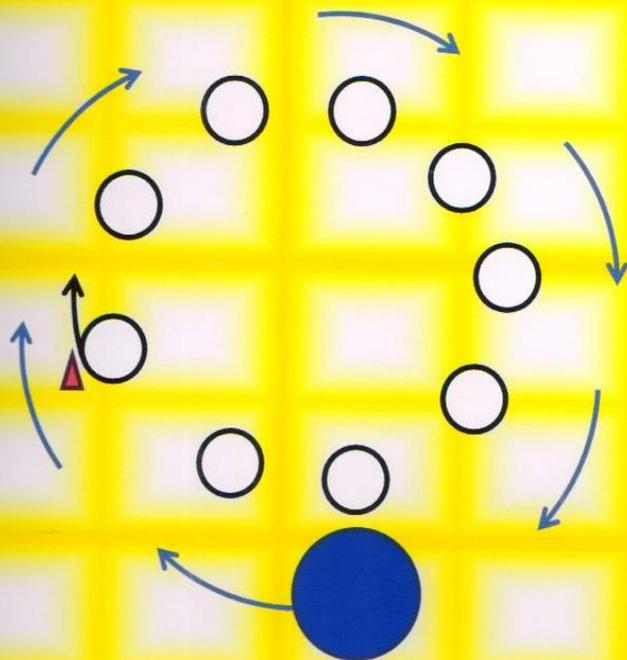
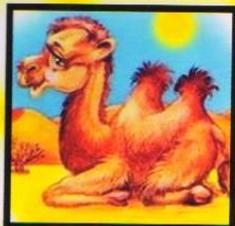
Ход игры: Все четыре круга идут и напевают:

Мы все ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

Под национальную музыку идут в один общий круг. По ее окончании бегут к своим стульям, берут платок, натягивают, получают юрты. Выигрывает та команда, которая первой «построила» юрту.



киргизские
народные игры

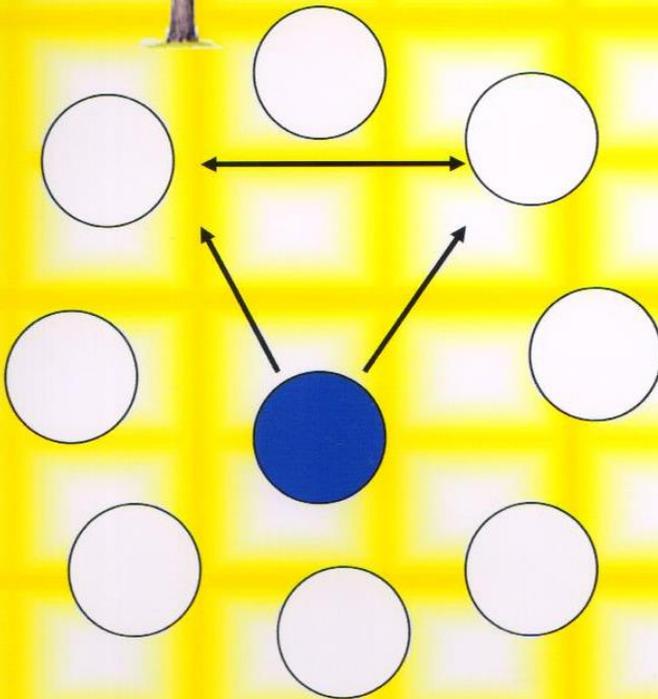
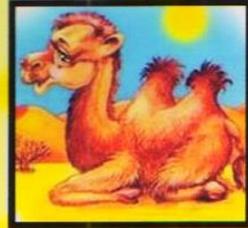


Игра «Клади платок»
(Жоолух таштамай)

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: игроки, сидящие в кругу, не должны оглядываться и подсказывать друг другу; догоняя ведущего, играющий может незаметно положить платок на спину другому игроку; все бегут в одном направлении.

Ход игры: Играющие рассаживаются по кругу на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Водящий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая круг за спинами сидящих, он незаметно подкладывает платок одному из них и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место. Если водящий добежит до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает бежать и кладет платок за спиной любого другого игрока.

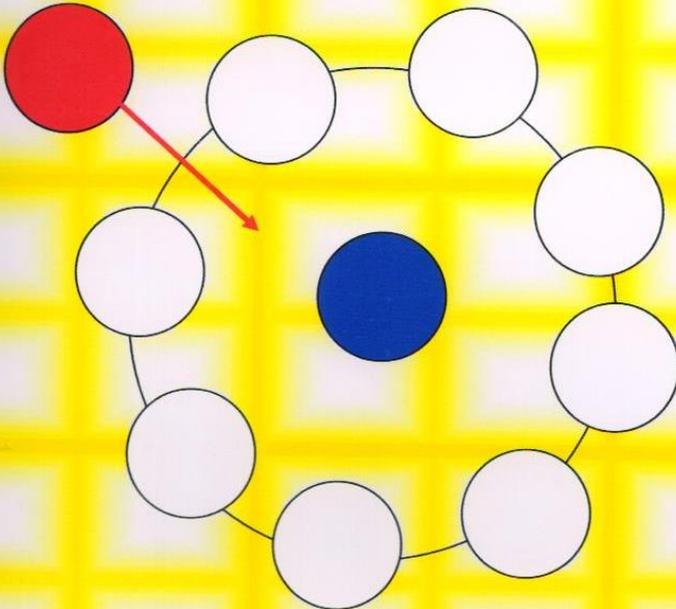


Игра «Тополь» (Терек).

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запрещено; одновременно могут меняться местами несколько пар; об этом играющие договариваются заранее.

Ход игры: Выбирается водящий — это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или поворотом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.



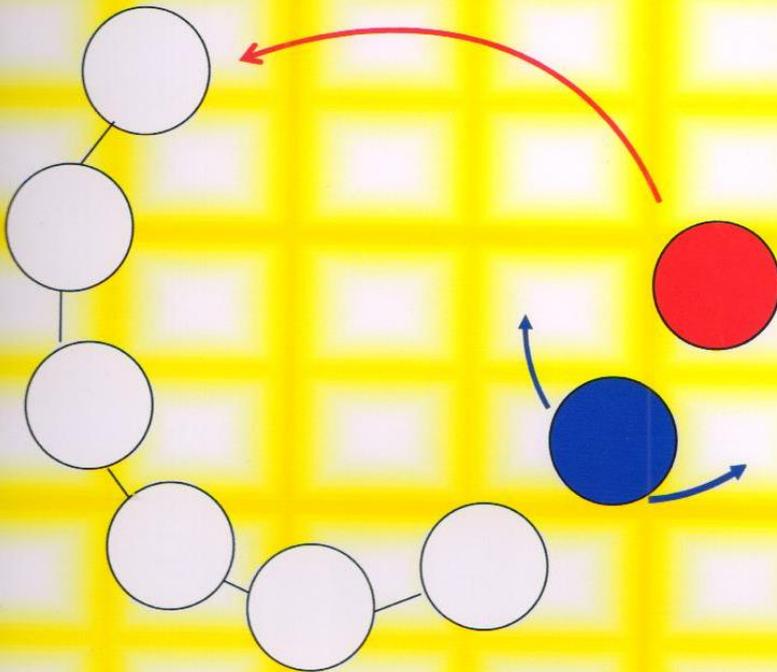
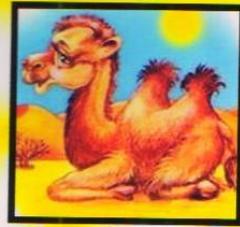
Киргизские народные игры

Игра «Верблюд и верблюжонок» **(Тоо жана бото).**

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть; дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

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



Игра «Волк в отаре»
(Коюма карышкыр тийди)

Цель игры: развитие внимания, ориентировки в пространстве, укрепление мышц ног.

Правила игры: волк имеет право ловить только последнего козленка; пойманные козлята стоят в отведенном месте; если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк; волка и вожака можно менять после каждой ловли; если цепь козлят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.

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

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

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

