

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида с приоритетным направлением  
художественно-эстетического развития воспитанников «Золотое зернышко»  
село Нежинка Оренбургского района Оренбургской области

## Методическое пособие

### «Книга игр народов, проживающих на территории Оренбургского района»



Составитель: старший воспитатель  
Балпеисова А.А.  
МБДОУ Детский сад  
«Золотое зёрнышко»  
с. Нежинка

г.Оренбург, 2019

Рецензент: Садыкова Лилия Габдрашитовна – заведующий МБДОУ детский сад «Золотое зёрнышко» с. Нежинка Оренбургский район.

Книга игр народов, проживающих на территории Оренбургского района: Методическое пособие / Составитель А.А. Балпеисова – с. Нежинка, 2019. – 38 с.

Настоящее методическое пособие предназначено для воспитателей, старших воспитателей, руководителей дошкольных образовательных организаций, в целях оказания помощи при осуществлении воспитательно-образовательного процесса с детьми в дошкольной образовательной организации.

Данное методическое пособие имеют теоретическую и практическую значимость. Теоретическая часть содержит материал по теории и методике проведения народных подвижных игр, помогающий педагогу правильно ориентироваться в подборе игр, описанных в пособии и умении применять их на практике. Практическая часть содержит картотеки народных игр народов, проживающих на территории Оренбургского район.

## Содержание

Пояснительная записка.....	4
Теория и методика проведения народных подвижных игр.....	5
Список литературы.....	9
Приложения (практический материал)	
Приложение 1 Картотека русских народных игр.....	10
Приложение 2 Картотека казахских народных игр .....	15
Приложение 3 Картотека украинских народных игр.....	29
Приложение 4 Картотека татарских народных игр .....	34

### Пояснительная записка

Одной из центральных линий государственных задач выступает формирование разносторонне и физически развитой личности, способной активно использовать ценности физической культуры для укрепления и длительного сохранения собственного здоровья, оптимизация трудовой деятельности и организация активного отдыха.

Проект «Игры народов, проживающих на территории Оренбургского района» для старших дошкольников и их родителей (законных представителей) выполняет особую роль, так как обладает мощным развивающим потенциалом. Дети имеют не достаточный игровой опыт и представления о жизни другого **народа**, об играх, доступные их возрасту.

Игра возникла на самой ранней стадии развития человеческого общества и во все времена была своеобразной школой, в которой дети получали физическую и духовную закладку, познавали окружающий мир, учились действовать и добиваться успехов. Эмоционально насыщенные, яркие и разнообразные по содержанию, игры социальны по своей сущности, так как отражают опыт человеческих отношений, формируют нравственность ребёнка и укрепляют его здоровье. В играх познаются различные свойства предметов, разнообразные стороны жизни. При помощи игры ребята получают информацию, которая поступает к ним без насилия и нажима. Основными мотивами является интерес, положительные эмоции, сопровождаемые чувством радости.

Подвижные игры ценны как в физическом, так и педагогическом аспектах. Бег для ребёнка является естественным движением, знакомым с раннего детства. Он – важнейшее средство для развития координации движений.

Разнообразные действия играющих оказывают благотворное влияние на сердечно-сосудистую, дыхательную, опорно-двигательную, нервную и другие системы организма. Игры способствуют общему развитию и укреплению мышц, а также улучшению обмена веществ. Игры с элементами корригирующей гимнастики улучшают осанку. Наличие в играх движений способствует максимальной разгрузке центров головного мозга. Удовольствие, доставленное игрой, не только даёт отдых уставшему организму, нервной системе, но и активизирует жизнедеятельность, увеличивает работоспособность.

Игры малой подвижности обращают внимание детей на ритм жизни и деятельности того или иного народа, на характерные особенности и приоритеты. Данный вид игр направлен на развитие внимания, точности движений, знакомство с языковой культурой.

Вы замечали, чем хороши старинные народные игры? Минимальным количеством правил! Для очень занятых родителей- отличный выход. Найти полчаса свободного времени, и не теряя ни минуты начать игру! Пусть она станет частью ярких воспоминаний ребенка о своем детстве. Не упускайте эту возможность! Давайте играть!

### **Теория и методика проведения народных подвижных игр**

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

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Многие авторы (К. Д. Ушинский, Е. А. Покровский, Д. А. Колодца, А. Виноградов и др.) заботились о просвещении, образовании и воспитании широких народных масс, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Проблема приобщения ребенка к социальному миру всегда была и остается с одной из ведущих в процессе формирования его личности. Включение его в культуру собственного народа, понимание красоты мира, природы, человека, его многогранной духовной деятельности возможно через познание национального характера, непреходящих ценностей и традиций. Все это и есть процесс социализации дошкольника, результатом которого является умение адекватно ориентироваться в доступном ему социальном окружении, осознавать самоценность собственной личности и других людей, выражать чувства и отношения к миру в соответствии с культурными традициями общества.

Важным моментом социализации ребенка признается, по общему мнению, воспитание положительного отношения к окружающим людям, уважения и терпимости независимо от социального происхождения, расовой и национальной принадлежности, языка, вероисповедания, пола, возраста, личностного и поведенческого своеобразия, уважения к чувству собственного достоинства других людей, их мнениям, особенностям разных культур.

У него формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка-дошкольника. Все свои жизненные впечатления и переживания малыши отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, так же много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т. е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Палочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества.

**При организации и проведении подвижных игр необходимо придерживаться следующих правил:**

- Правила игры должны быть просты, понятны и легко выполнимы детьми.
- Игра должна способствовать мыслительной и двигательной деятельности каждого ребенка.
- Каждый ребенок – активный участник игры.
- При проведении игр исключать даже малейший риск угрозы здоровью детей.

- Используемый в игре инвентарь должен соответствовать требованиям безопасности.
- При планировании проведения игр на занятии использовать принцип: от простого к сложному.
- Иногда от вас потребуется сделать игру более доступной и понятной детям. Например, вы можете исключить из игры сложные этапы, а затем при последующем ее повторении шаг за шагом добавлять их).
- Чтобы все дети справились с заданием и получили положительные эмоции, следует снизить темп игры или дать дополнительное время.
- С помощью природного настроения на игру, интонации и жестикуюляции вы можете добиться тишины и сосредоточенности в группе играющих.
- Повторите задание несколько раз (на первоначальном этапе проведения игры), пока дети не поймут идею игры.
- Повторяйте игру через несколько дней, чтобы дети почувствовали, что они уже что-то умеют делать.
- Поддерживайте сотрудничество и взаимопомощь в группе.
- Иногда необходимо усложнить игру для части детей, чтобы они имели возможность выполнять более сложные действия.
- Игры должны способствовать развитию детей.
- Используйте несложный реквизит при проведении игр, он поможет разукрасить игру.
- В некоторых играх целесообразно использовать музыку, но в некоторых она неуместна.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

### **Сбор детей на игру**

В младшей группе воспитатель начинает играть с 3—5 детьми, постепенно к ним присоединяются остальные. Иногда он звонит в колокольчик или берет в руки красивую игрушку (зайчика, мишку), привлекая внимание малышей и тут же вовлекая их в игру. С детьми старших групп следует заранее, договориться, где они соберутся, в какую игру будут играть и по какому сигналу ее начнут (слово, удар в бубен, колокольчик, взмах флажком и т. д.).

- В старшей группе воспитатель может поручить своим помощниками — наиболее активным детям собрать всех для игры.
- Есть и другой прием: распределив детей по звеньям, предложить по сигналу собраться в установленных местах как можно быстрее (отметить, какое звено скорее собралось).

- Собирать детей надо быстро (1—2 мин), потому что всякая задержка снижает интерес к игре.

#### **Подготовка атрибутов и инвентаря для подвижных игр**

- Значительное внимание педагог уделяет подготовке атрибутов.
- Педагог может изготавливать их вместе с детьми и родителями.

#### **Основные требования к атрибутам игры и инвентарю**

- Инвентарь должен быть интересным, ярким, красивым, а его размер и масса — посильными для играющих.
- Инвентарь хранится рядом с местом проведения игр.
- Педагог планирует применение атрибута для игры заранее.
- Участники расставляют инвентарь на площадке только после того, как педагог объяснит им правила игры.
- Инвентарь и атрибуты должны соответствовать требованиям СанПин(а).

#### **Организация играющих, проведение игры и руководство ею**

- Объясняя игру, важно правильно разместить детей. Воспитатель должен стоять так, чтобы его видели все участники игры.
- В младшей группе все объяснения делаются, как правило, в ходе самой игры.
- В старших группах алгоритм объяснения игры может быть следующим:
  - 1) название игры;
  - 2) роли играющих и их расположение на площадке;
  - 3) содержание игры;
  - 4) цель игры;
  - 5) правила игры.
- Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным;
- Успешное проведение игры во многом зависит от удачного распределения ролей;
- В играх с детьми младшего возраста воспитатель берет на себя роль ведущего. В старшей группе это могут уже делать и дети.
- Игру в основном проводит воспитатель, который руководствуется в своей деятельности на аудиалов, визуалов и кинестетиков, давая им задания, опираясь на ведущий канал восприятия, например подает команды или звуковые (для аудиалов) и зрительные сигналы (для визуалов) к началу игры.
- Воспитатель, по возможности, также учитывает гендерные особенности детей при выполнении заданий.
- Воспитатель обращает внимание детей на правильное выполнение заданий в игре, в основном использует поощрение, оценивает действия и



поведение детей.

- Указания лучше делать в доброжелательном тоне, поддерживая радостное настроение, поощряя решительность, ловкость, находчивость, инициативу — все это вызывает у детей желание точно выполнять правила игры.
- Воспитатель следит за действиями детей и не допускает длительных статических поз.
- Воспитатель регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно.
- Игры большой подвижности повторяются 3—4 раза, более спокойные — 4—6 раз. Паузы между повторениями 0,3—0,5 мин. Во время паузы дети выполняют более легкие упражнения или произносят слова текста.

### **Окончание игры и подведение итогов**

- В младших группах воспитатель заканчивает игру анализом проведенной игры и предложением перейти к каким-либо другим видам деятельности более спокойного характера.
- В старших группах подводятся итоги игры (самоанализ игры): дети сами отмечают кто хорошо выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей.
- Дети анализируют, как удалось достичь успеха в игре, почему «ловишка» быстро поймал одних, а другие ни разу не попались ему.
- Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме, чтобы вызвать желание в следующий раз добиться еще лучших результатов.
- К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

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

Таким образом, одной из эффективных форм сохранения здоровья, физического совершенства детей дошкольного возраста, являются народные игры. Они помогают освоению и закреплению ранее полученных знаний и умений, развивают физические качества в различных игровых ситуациях. Народные игры могут органически включаться в современный воспитательно-образовательный процесс в дошкольных учреждениях, делая этот процесс естественным.

Народные подвижные игры способствуют развитию таких качеств как выдержанность, самодисциплина, ответственность, самообладание, доверие, доброта к людям, вежливость, внимательность, сочувствие, терпимость. Исследования показали, что игры содействуют формированию походки, движений, умению корректно отстаивать точку зрения, помогают в овладении нормами литературного языка.

### Список литературы

1. Захарова Л. М. Проблема формирования у дошкольников позитивного отношения к людям разных национальностей в отечественной педагогике (*вторая пол. XIX в. в.*): Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1998
2. Кенеман А.В. **Детские подвижные игры народов СССР - Москва: Просвещение, 1988 - с. 239**
3. Яковлев В.Г. **Подвижные игры в начальной школе – Москва: Просвещение, 1949- с.128**
4. Ориол Риполл «Играй! Самые интересные игры со всего света» - Москва Манн, Иванов и Фербер, 2016-128ил.
5. Википедия Игры народов мира <http://ru.wikipedia.org/wiki>

## Картотека русских народных игр

Русский народ издревне славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Однако, время, войны и влияние европейских соседей постепенно затмили старинные русские игры. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать своей живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем.

Узнав нехитрые правила русских народных игр, можно погрузиться не только в захватывающий мир детства, но и понять, как жили и отдыхали наши предки.

### Подвижная игра «Хитрая лиса»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода игры:** играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

**Правила:** лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!». Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

**Варианты:** выбираются 2 лисы.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Передай – встань»

**Задачи:** воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.

**Оборудование:** мел (для проведения линии), два мяча.

**Описание хода игры:** играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча.

По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

**Правила:** передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

**Варианты игры:** передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Найди мяч»

**Задачи:** развивать у детей наблюдательность, ловкость.

**Оборудование:** два мяча.

**Описание игры:** все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями кверху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

**Правила:** мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

**Варианты игры:** ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Два мороза»

**Цель:** познакомить ребят с подвижной игрой "Два Мороза", способствовать сплочиванию коллектива, формировать умение действовать в соответствии с правилами игры.

**Задачи:** развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

**Оборудование:** атрибутика для главных героев, для двух Морозов (красный и синий носы, красную и синюю мантию, флажки для ограждения игрового поля).

**Описание игры:** на противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие

отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

**Правила:** играющие могут выбежать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

**Варианты игры:** за одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Карусель»

**Цель:** развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.

**Задачи:** развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

**Оборудование:** шнур.

**Описание игры:** играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

**Правила:** занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

**Варианты игры:** каждый должен занять свое место. Шнур положить на пол, бегая по кругу за ним.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Мышеловка»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание игры:** играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг-«мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают-мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

**Правила:** опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

**Варианты игры:** если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Угадай, кого поймали»

**Задачи:** развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

**Оборудование:** стульчики или скамейки (для домиков).

**Описание игры:** дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

**Правила:** возвращаться по сигналу «Пора домой».

**Варианты игры:** поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Мы веселые ребята»

**Задачи:** развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

**Оборудование:** мел (для проведения черты), кегли и др. предметы для преграда для бега.

**Описание игры:** дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка.

**Правила:** перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

**Варианты игры:** ввести второго ловишку. На пути убегающих- преграда- бег между предметами.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Стадо и волк»

**Задачи:** развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

**Оборудование:** мел (для прочерчивания кругов) или обручи.

**Описание игры:** на одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

**Правила:** волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади

пастуха, волк уводит к себе.

**Варианты игры:** в игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>

### Подвижная игра «Гуси – Лебеди»

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

**Оборудование:** мел (для прочерчивания черты).

**Описание игры:** на одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

**Правила:** гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

**Варианты игры:** увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграды, который надо перепрыгнуть.

**Источник:** <https://borgul.ru/2017/06/podvizhnye-igry-dlya-starshej-gruppy.html>



Издавна в жизни любого народа игры имели особое значение, это и ритуал, и спортивно-военное состязание, и площадка для общения поколений. Многие из них впоследствии утратили свою первоначальную суть, развиваясь и перерождаясь. Примером таких игр может служить аламан байга, кокпар, сайыс, аударыспак. Поскольку казахи в большинстве своем вели кочевой образ жизни, наибольшее распространение получили конные состязания и всевозможные игры на лошадях, развивающие в людях силу, ловкость, мужество. Почитание лошади и любовь к конным играм стали традицией у казахов, сохранившихся до наших дней. Немаловажное значение в каждой игре имело и переплетение развлекательной игры с элементами духовной культуры и песенного творчества. В играх народа отображается образ его жизни, быта, труда и развлечений.

### **Казахская детская игра - Ястребы и ласточки (Жапактар жане карлыгаш)**

**Задачи:** развивать скорость реакции и быстроту бега.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода игры:** дети разделяются на две равные команды. Одна команда - ласточки, другая - ястребы. И определяется один ведущий. Обе команды встают в две шеренги спиной друг к другу. Ведущий, проходя мимо шеренг громко выкрикивает либо "Лас" либо "Яс". Пока название команды не будет названо - полностью двигаться нельзя.

**Правила:** как только одно из названий команды будет произнесено ведущим "Ласточки" или "Ястребы", то команда, чье название было произнесено, начинает догонять участников другой команды, те в свою очередь бросаются враспынную и стараются убежать за отмеченную территорию. Тех, кого поймали, становится членом ловящей команды. И игру можно начинать снова. По результатам нескольких игр можно определить победителей.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### **Казахская игра для детей - Белая кость (Ак сук)**

**Задачи:** развивать ловкость рук, внимание.

**Оборудование:** белая кость (кость можно заменить и другим атрибутом, как кегля или мяч)

**Описание хода игры:** по условиям игры определяется один ведущий, который держит в руках белую кость (кость можно заменить и другим атрибутом, таким как кегля или мяч). Остальные дети встают в ряд лицом к ведущему. Ведущий кидает кость вперед, как можно дальше за шеренгу, приговаривая: "Белая кость — знак счастья, ключ, лети до луны, до белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, кто тебя в миг найдет!". Участники в это время не имеют права оборачиваться или оглядываться, чтобы не видеть

в каком точно направлении полетела кость. По команде ведущего, которая звучит так: "Ищите кость — найдете счастье скорей! А найдет его тот, кто быстрее и ловчей!", - дети разбегаются в поисках кости.

**Правила:** победит тот, кто быстрее всего отыщет кость и принесет ее ведущему. Если в момент, когда нашедший кость бежит к ведущему, его настигает кто-нибудь из участников игры и успевает коснуться его, то догнанный игрок должен передать кость догнавшему его игроку. Хитрость игры заключается в том, что тот, кто нашел кость, первым должен постараться не выдать себя, чтобы никто из участников не кинулся его догонять. Например, он может крикнуть, что кость найдена другим игроком и с разочарованным видом пойти к ведущему, а пока игроки поймавшись на уловку кинутся за указанным игроком, кость будет незаметно передана ведущему. Победитель имеет право загадать желание, чтобы проигравшая группа или кто-нибудь из участников игры, например, спел для него песню.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### Казахская детская игра - Платок с узелком (Орамал)

**Задачи:** развивать умение действовать по команде, быстроту бега, выносливость.

**Оборудование:** платок с узелком.

**Описание хода игры:** Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек. Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику.

**Правила:** как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### Казахская игра для детей - Цыплята (Балапандар)

**Задачи:** развивать умение действовать в игре коллективно, реакцию.

**Оборудование:** не потребуется.

**Описание хода игры:** участники разбиваются на три группы и с помощью считалки определяют три коршуна и три квочки, остальные участники будут цыплятами. Три группы цыплят, возглавляемых квочками движутся держась друг за друга и за квочек, которые возглавляют каждую из цепочек. при этом цыплята поют песню: "Дружно держимся за друга, здесь, в колонне: друг — подруга! Мы все смелые ребята. Развеселые цыплята! Нам не страшен хищный коршун. С нами наша мать! Мы идем с ней погулять, чудеса повидать!" Квочки движутся по замысловатой траектории, а коршуны ждут, как только кто-нибудь из участников цепи случайно отцепится, в этот момент, если коршун успеет задеть его ладонью, значит цыпленок пойман.

**Правила:** разорвавшаяся цепочка стремится успеть соединиться, иначе пока она разъединена, всех кого успеет задеть коршун будут пойманы. При этом квочка может защищать цыплят. Если в момент нападения коршуна, квочка успеет задеть его ладонью,

коршун считается выбывшим из игры.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### Казахская игра для детей - Ауэ-таяк

**Задачи:** развивать меткость.

**Оборудование:** 2 палки длиной около 80 см и шириной 2-3 см.

**Описание хода игры:** в игре может участвовать как двое детей, так и небольшая группа, тогда игра превратится в настоящее соревнование меткости и ловкости. По условиям игры выходят двое, каждый берет по гладкой палке длиной около 80 сантиметров и шириной 2-3 сантиметра.

**Правила:** первый кидает палку вперед и вверх, а второй отойдя от первого на расстояние 3-4 метров пытается кинув свою палку сбить летящую палку соперника. Так участники по очереди пытаются сбивать палки друг друга, и в итоге побеждает тот, кто сбил больше палок.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### Казахская игра для детей – Алармаж

**Задачи:** развивать умение действовать по команде, быстроту бега.

**Оборудование:** ремень или пояс.

**Описание хода игры:** в некоторых источниках эта игра называется иначе - волки и овцы. Согласно условиям игры, определяется водящий, который встает лицом к группе. Все члены группы тем временем становятся в ряд друг за другом и держат друг друга за пояс.

**Правила:** по сигналу или на счет "раз, два, три" игра начинается и водящий забегая то с одной, то с другой стороны группы пытается догнать игрока, стоящего последнего в цепи. Если ему это удастся, то водящий становится первым в цепи, а пойманный игрок - водящим.

### Казахская детская игра – Соккуртеке

**Задачи:** развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Оборудование:** шарф или платок.

**Описание хода игры:** согласно правилам игры участники становятся в круг, взявшись за руки, три - четыре человека при этом находятся внутри круга, одному из них завязывают глаза.

**Правила:** трое находящиеся в кругу поочередно прикасаются к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а он при этом пытается угадать кто к нему прикоснулся. Если угадывает, то опознанному завязывают глаза и игра продолжается. Если же игрок с завязанными глазами ловит кого-нибудь из игроков, стоящих в кругу, то не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и завязывает глаза пойманному.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### Казахская детская игра - Балтам тап

**Задачи:** развивать ловкость.

**Оборудование:** мяч или кегля.

**Описание хода игры:** все участники встают в круг в плотное кольцо. Определяют одного водящего, который находится внутри круга. Участники стоящие в кругу держат руки за спиной и передают друг другу какой-нибудь небольшой предмет, например мячик или кеглю.

**Правила:** игрок находящийся внутри круга пытается угадать, у кого из участников находится предмет, как только он угадывает, тот у кого оказался предмет встает в круг и игра продолжается.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### **Казахская игра для детей - Тумалак-Агаш (Деревянный шар)**

**Задачи:** развивать ловкость рук.

**Оборудование:** палки и шар.

**Описание хода игры:** для такой казахской игры для детей, как Тумалак -Агаш достаточно двух человек. В земле выкапывается небольшая ямка лунка. Двое участников берут по небольшой палке и шарик для игры.

**Правила:** один участник пытается палкой загнать шар в лунку, а второй участник пытается палкой преградить путь и помешать этому. После того, как шар оказывается в лунке - роли меняются местами.

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

### **Казахская национальная игра – Казан**

**Задачи:** развивать ловкость рук, силу удара, ловкость.

**Оборудование:** деревянный шар

**Описание хода игры:** согласно условиям игры, на земле или на льду очерчивается круг. Все участники кроме водящего встают по этому кругу, а водящий за кругом. В центре круга заранее делается небольшая ямка, также по одной небольшой ямке делается перед каждым участником. Каждый участник, включая ведущего держит в руках палку или клюшку. Также для игры понадобится деревянный шар, радиусом в 7-10 сантиметров.

**Правила:** водящий пытается палкой загнать шар в центральную лунку, а остальные участники игры защищают лунку своими палками и не дают ему это сделать, отбивая шар за круг. Если бьющий по шару участник игры не сумел ударить по нему и занять свою ямку (для этого нужно поставить в нее одним концом палку), ее занимает (тем же способом) водящий. Проигравший игрок становится водящим и игра начинается сначала. Если водящему удастся ввести шар в центральную ямку, все участники игры должны быстро поменяться местами. Во время перебежки водящий старается занять чью-нибудь ямку. Игру возобновляет участник, оставшийся без места (без ямки).

**Источник:** <http://e-history.kz/ru/publications/view/1513>

## Картотека украинских народных игр

Различные природные, исторические и экономические условия определили многие особенности хозяйства и бытового уклада отдельных районов Украины, что, естественно, оказало влияние на народные игры.

Народные игры, как правило, не требовали сложного оборудования и специальных площадок. Играли на улице, на выгоне, на лугу или в поле, где пасли скот и гусей. Инвентарем часто служил подручный материал: палки, камешки, специально обработанные косточки животных (бабки), орехи, фасоль и т. п. Из специального инвентаря можно назвать мяч (из шерсти, кожи или тряпичный), биты (палки для метания), лапту (плоскую палку в виде узкой лопатки), «клёк» (короткую круглую чурку) и некоторые другие.

### Подвижная игра «Третий лишний (Лисица и заяц)»

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

**Оборудование:** Для игры требуется площадка размером примерно с волейбольную.

**Описание хода игры:** Дети становятся попарно в разных концах площадки лицом друг к другу, взявшись за руки. Одного выбирают зайцем, другого - лисицей. Заяц прячется от лисицы, спешит к какой-то паре и становится в середину пары, спиной к одному из играющих. Тот ребенок, к которому остановился спиной играющий, становится зайцем и убегает, и точно также хочет стать в середину другой пары. Тем временем лисица пытается его поймать. Пойманный становится лисицей, а лисица - зайцем, и игра продолжается.

**Правила:** Лиса начинает ловить детей только после того, как заяц выбежит из круга. Пойманный становится лисицей, а лисица - зайцем, и игра продолжается.

**Варианты:** Нет.

**Источник:** <https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Высокий дуб»

**Задачи:** Развивать координацию движений, ловкость, быстроту.

**Оборудование:** Для игры требуется мяч и дощечка.

**Описание хода игры:** В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку — дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой.

Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются поймать его в воздухе.

Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится около ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати детей.

**Правила:** При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Колдун»

**Задачи:** Учить быстро выполнять действия по сигналу, двигаться в рассыпную не натываясь друг на друга.

**Оборудование:** Не требуется.

**Описание хода игры:** Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу.

По команде

«Раз, два, три!»

или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец таким образом будет захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой.

Однако колдун следит за своей жертвой, и только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

**Правила:** Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Печки»

**Задачи:** Закреплять навыки подбрасывать, катать и ловить мяч двумя руками.

**Оборудование:** Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка.

**Описание хода игры:** В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок – печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру. Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не останется ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры, выбитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру с начала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку–квочку. За каждый

дальнейший промах около печки втыкают палочку–цыплёнка. Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

**Правила:** Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечаются промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Круглый хрящик»

**Задачи:** Развитие координации движения, координация в пространстве.

**Оборудование:** Не требуется.

**Описание хода игры:** Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

— Чур, в «Круглого хрящика» играть!

На горе стоять, пойманным не бывать!

Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину.

Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

**Правила:** В игре принимает участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Мак»

**Задачи:** Развитие координации движения в пространстве, двигательной активности.

**Оборудование:** Не требуется.

**Описание хода игры:** Играющие стоят по кругу плечом к плечу. Один из них в середине круга – это огородник. Он поет:  
– *Ой, на горе мак, Под  
горою так!*

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук.  
На слова: – *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!*

— все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед-назад.

На слова: – *Станьте вы так, Как на горе мак*

— все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью, какой вырос мак.

Затем стоя спрашивают: — Огородник, огородник, Поливал ли мак? Огородник отвечает: «Поливал».

На припев: – *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!*

—все делают шаг на месте, размахивая руками, а огородник в это время ходит в середине круга и имитирует действия поливки мака. На слова: – *Станьте вы так, Как на горе мак* —все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты — имитируют цветок мака.

На припев:– *Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!*

— все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками.

Потом спрашивают:– Огородник, огородник, Пospel ли мак?

Огородник отвечает: «*Пospel!*»

Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх. На слова: «Станьте

так!» – показывают, какая спелая головка у мака.

**Правила:** Движения выполняются в соответствии с текстом песни.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Завивайся плетень»

**Задачи:** Развитие быстроты, ловкости.

**Оборудование:** Площадка, мел.

**Описание хода игры:** Играющие делятся на 2 равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят 2 параллельные линии – коридор шириной 10-15 м. Игроки – плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки.

Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

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

Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас.

**Правила:** Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Шапка»

**Задачи:** Развитие быстроты, ловкости, внимания.

**Оборудование:** Для игры требуется площадка размером примерно с волейбольную, шапка.

**Описание хода игры:** Играть могут от 5 до 20 человек, но лучше, когда играют человек десять. Один из игроков - водящий, которого выбирают по считалке. Он берет в руки



шапку. Остальные участники разбегаются по площадке. Задача водящего - бросив шапку в кого-либо из них, осалить его. Задача игроков - увернуться от шапки. Если игрок осален, он замирает. Осаленного может выручить любой игрок, прикоснувшись к нему рукой. Вырученный снова вступает в игру. Его нельзя сразу же салить, а нужно осалить сначала кого-то другого. Если игрок осален в третий раз, выручать его уже нельзя. Он становится новым водящим.

**Правила:** Водящему не разрешается охранять осаленного игрока (находиться все время возле него). Если бегущий на выручку будет сам осален, то уже не сможет выручить осаленного. Выбежавший за пределы условленной площадки считается осаленным. Он возвращается туда, где пересек границу площадки, и становится там замерев, пока не будет выручен.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Коты»

**Задачи:** Развитие быстроты, ловкости.

**Оборудование:** Для игры нужно 6-8 палочек размером с карандаш - это «коты».

**Описание хода игры:** Играют 3-7 человек, на ограниченной полянке или лужайке. По считалке определяют водящего, завязывают ему глаза и дают в руки 6-8 палочек - «котов». Затем двое играющих берут водящего под руки и ведут, поворачивая то в одну, то в другую сторону, чтобы он потерял ориентировку. Между водящим и теми, кто его сопровождает, происходит такой диалог:

-Кружатся журавли?

- Кружатся.

- Кружимся и мы.

Водящий и сопровождающие кружатся на месте. Затем один из сопровождающих говорит: «Клади двух котов». Тот кладет 2 палочки, и его ведут дальше. Так разносят все 6-8 палочек-«котов». Вернувшись на место, развязывают водящему глаза. Теперь он должен найти всех «котов». Лучшим игроком считается тот, кто быстрее других и без подсказок найдет всех «котов».

**Правила:** Водящего нельзя уводить за пределы условленной площадки. Когда водящий ищет «котов», можно ему подсказывать: «Холодно, теплее, горячо». Если водящий долго не может найти последнюю палочку, то ему ее показывают и он считается проигравшим.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

### Подвижная игра «Перепелочка»

**Задачи:** Развитие быстроты, ловкости.

**Оборудование:** Не требуется.

**Описание хода игры:** Играющие становятся в круг, слегка расставив ноги, руки опущены вдоль туловища. Один игрок в середине круга — перепелочка. На слова народной песни:

– *Ой, у перепелочки да головка болит*

— все участники вместе поднимают руки вверх, касаясь пальцами с двух сторон головы, а

на повтор слов: «Да головка болит» — опускают руки вдоль туловища.  
На припев: — *Тут была, тут была перепелочка,*  
*Тут была, тут была сизокрылая* — дети  
берутся за руки и идут по кругу влево, а перепелочка — вправо. На последнее слово все  
останавливаются. На слова:— *Ой, у*  
*перепелочки да коленки болят* —все наклоняются  
вперед и дотрагиваются до колен, а на повтор слов: «Да коленки болят» — выпрямляются.  
Слова и действия припева повторяются. Ведущий продолжает: — *Ой, у перепелочки*  
*крылья не болят* —все играющие поднимают руки  
в стороны и на повтор слов: «Крылья не болят» — опускают вниз.  
На слова: «Птички поднялись и улетели!» — все бегут по кругу.

**Правила:** Движения выполнять красиво, в соответствии с текстом.

**Варианты:** нет

**Источник:**<https://infourok.ru/ukrainskie-narodnie-igri-dlya-doshkolnikov-437089.html>

## Картотека татарских народных игр

Игровой фольклор татарского народа богат и разнообразен. Неоценим он и по своему двигательному содержанию. Ходьба, бег, прыжки, метание, бросание, ловля и другие виды движений – все это можно найти в татарских народных играх.

Преимущество использования народных татарских игр состоит в том, что они просты и доступны, не требуют специального оборудования. В них много юмора, шуток, соревновательного задора. В играх отражаются искренняя любовь татарского народа к веселью, движениям.

Народные игры укрепляют связь между поколениями, воспитывают любовь к родному краю, формируют интерес к изучению игр других национальностей.

### Подвижная игра «Серый волк (Соры буре)»

**Цель:** формировать у детей нравственные и физические качества через татарские народные подвижные игры, народный фольклор и традиции.

**Задачи:** учиться быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве, уметь слушать текст, соблюдать правила игры, воспитывать дружеские взаимоотношения, быстроту реакции на сигнал.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода игры:** Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов «не видать» серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

**Правила:** Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

Варианты: выбираются 2 волка

Источник: [maam.ru>detskij-sad/sportivnyi-prazdnik-prazdnik-](http://maam.ru/detskij-sad/sportivnyi-prazdnik-prazdnik-)

### **Подвижная игра «Спутанные кони (Тышаулы атлар)»**

**Задачи:** развитие силовой выносливости, укрепление костно-мышечного аппарата ног.

**Оборудование:** флажки, стойки.

**Описание хода игры:** Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

**Правила:** Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

Варианты: можно на пять команд в зависимости от количества человек

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/05/21/tatarskie-narodnye-igry>

### **Подвижная игра «Мяч по кругу (Туп уены)».**

**Задачи:** закрепление техники передач мяча; воспитание ловкости, точности, координации движений в соревновательных условиях.

**Оборудование:** мяч. диаметр 15—25 см.

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

Варианты:

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent>

### **Подвижная игра «Кто дальше бросит? (Ыргыту уены)».**

**Задачи:** развитие ловкости,

**Оборудование:** флажок, мешочек.

**Описание хода игры:** Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

**Правила:** Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Варианты:

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/>

### **Подвижная игра «Лисичка и курочки (Төлке һәм тавыклар)».**

**Задачи:** воспитывать дружеские взаимоотношения, быстроту реакции на сигнал.

**Оборудование:** не требуется

**Описание хода игры:** На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

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

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

**Варианты:**

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igrы>

### **Подвижная игра «Тимербай».**

**Задачи:** развивать у детей умение передавать в движении содержание текста. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

**Оборудование:** не требуется

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

**Варианты:**

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igrы>

### **Подвижная игра «Перехватчики (Куьшу уены)».**

**Задачи:** воспитание общей выносливости, силы воли; ловкости, дружелюбия, ориентировка в пространстве.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода 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 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 отмечают лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

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

Варианты:

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igrы>

### Подвижная игра «Жмурки (Күзбайлау уены)».

**Цель:** учить бесшумно стоять.

**Оборудование:** платок на глаза.

**Описание хода игры:** Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила: Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга

Варианты:

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igrы>

### Подвижная игра «Продаем горшки (Чулмак уены)».

**Задачи:** приобщать детей к татарскому национальному искусству.

**Оборудование:** не требуется

**Описание хода игры:** 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 обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Правила:** Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

**Варианты:**

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igry>

### Подвижная игра «Скок-перескок (Кучтем-куч)».

**Задачи:** Упражнять в умении прыгать на одной ноге в разных направлениях, привлекая внимание к правильному приземлению; развивать скоростно-силовые качества ног, быстроту и четкость передвижения, ловкость.

**Оборудование:** мел.

**Описание хода игры:** 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:** 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.

**Варианты:**

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/02/tatarskie-natsionalnye-igry>

### Подвижная игра «Хлопушки (Абакле)».

**Задачи:** совершенствовать двигательные навыки детей.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода игры:** На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука 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 к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Правила:** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

**Варианты:**

**Источник:** <https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2016/04/10/kartoteka-narodnyh-podvizhnyh-igr-0>

### Подвижная игра «Займи место (Буш урын)».

**Задачи:** развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

**Оборудование:** не требуется.

**Описание хода игры:** Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу

Никого в дом не 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. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а оставший становится водящим.

**Правила:** Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**Варианты:**

**Источник:** <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/st092.shtml>





