

# «Народные игры зимой»

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

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

Правила игры:

«Пеньки» не должны вставать с места.

## **Бурятская народная игра «Ищем палочку».**

Ход игры. Участники игры становятся по обе стороны нарисованной полосы, закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10см) и бросает в сторону. Все внимательно слушают, стараясь отгадать, где упала палочка. По команде: «Ищите» - игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, подбежит незаметно к полосе и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его. Кто догонит, к тому переходит палочка. Теперь уже он убегает от остальных, старается добежать до полосы и постучать палочкой.

## **Дагестанская народная игра «Подними игрушка».**

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

Правила игры:

Нельзя тянуть игрушку и выходить из круга, чем перестанет звучать бубен.

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

Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто – за кругом. Те, кто за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-нибудь в кругу удастся поймать мяч. Он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры:

Мяч нельзя ловить лишь от земли. Ребенок поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, т. к. у него есть запасное очко.

## **Русская народная игра «Ключи».**

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

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

Ход игры. На площадке чертят две линии на расстоянии 3 – 4 метров одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и с согласия товарищей с криком: «Перетяни!» - бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды соперника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры:

Перетягивать соперника можно только одной рукой. Помогать другой рукой нельзя. Никто не должен одергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

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

Ход игры. Очерчивают круг – это «пруд» или «озеро». Выбирается водящий – «водяной». Играющие бегают вокруг «озера» и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». «Водяной» бегают по кругу и ловит играющих, которые подходят близко к «берегу». Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры:

«Водяной» ловит, не выходя за линию круга. «Ловишками» становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному».

### **Тувинская народная игра «Стрельба по мишени».**

Ход игры. Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится стульчик. На стул кладут мячик так. Чтобы при попадании в него он откатился. На расстоянии 4-5 м от стула чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наибольшее число попаданий.

Правила игры:

Поражение цели производится строго от черты.

### **Татарская народная игра «Лисичка и курочки».**

Ход игры. На одном конце площадки находятся в «курятнике» «куры» и «петухи». На противоположном конце стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки. Когда к ним подкрадывается «лисичка», «петухи» кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в «курятник», за ними бросается «лисичка», которая старается поймать любого из игроков.

Правила игры:

Если «лисичке» не удастся поймать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Татарская народная игра «Хлопушки».

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

Хлоп да хлоп! – Сигнал такой,

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятанный бегут наперегонки к противоположному «городу». Кто быстрее добежит. Тот останется в новом «городе», а отставший становится водящим.

Правила игры:

Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

### **Татарская народная игра «Скок-перескок».**

Ход игры. На снегу чертят большой круг, а в нем – маленькие (для каждого участника игры). Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры:

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

Воспитатели: Шарова В.Н., Гашимова У.Н.





