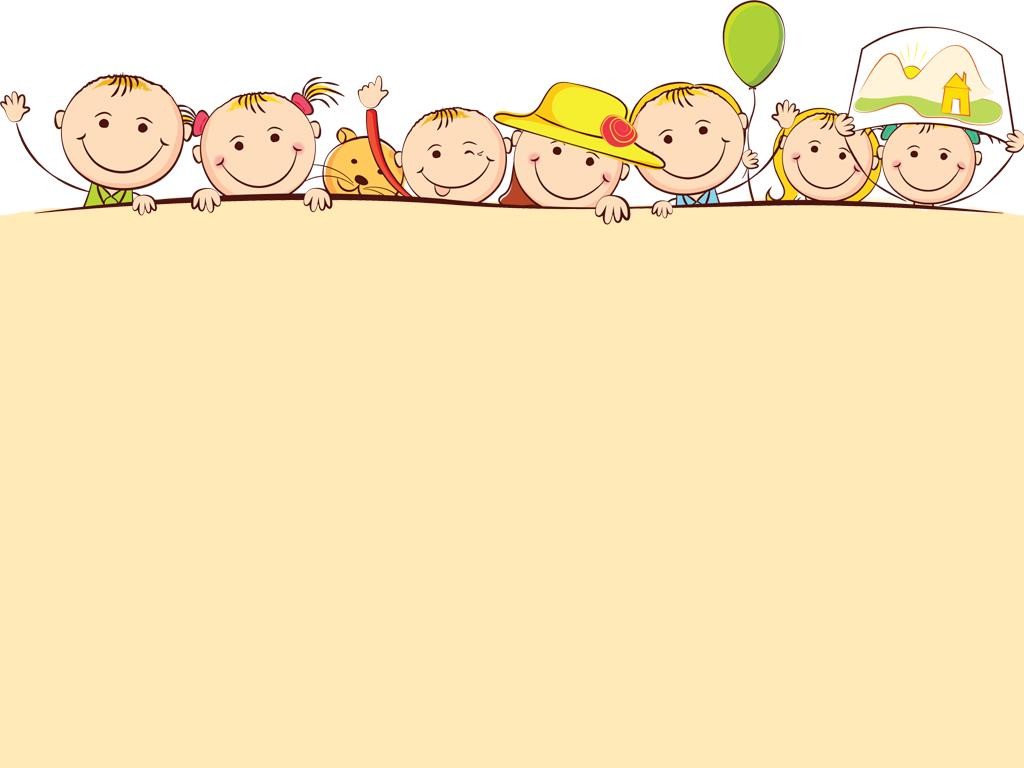


Картотека подвижных игр

народов России



# «Горелки» (русская народная игра)

Ребята строятся в колонну по двое, каждая пара берется за руки.

Впереди становится водящий - "свеча". Все хором нараспев говорят:

**«Гори, гори ясно, чтобы не погасло,**

**глянь на небо, птички летят,**

**колокольчики звенят!»**

После слова «звенят» ребята, стоящие в первой

паре, разъединяют руки и мчатся назад, стараясь убежать от водящего

и снова взяться за руки. Водящий бежит за ними, пытаясь

помешать им соединиться. Если водящему удается догнать одного

из игроков, он становится в паре с ним позади колонны, а оставшийся

без пары «водит». Бежит каждый раз новая пара, стоящая

впереди колонны.

# 

# «Садовник и цветы» (русская народная игра)

Дети - «цветы» находятся на одной стороне площадки (у каждого в руках

цветок), а водящий — «садовник» — в центре площадки. Приближаясь

к цветам, он произносит: «Я иду сорвать цветок, из цветов сплету венок».

Цветы отвечают:

**«Не хотим, чтоб нас срывали**

**И венки из нас сплетали.**

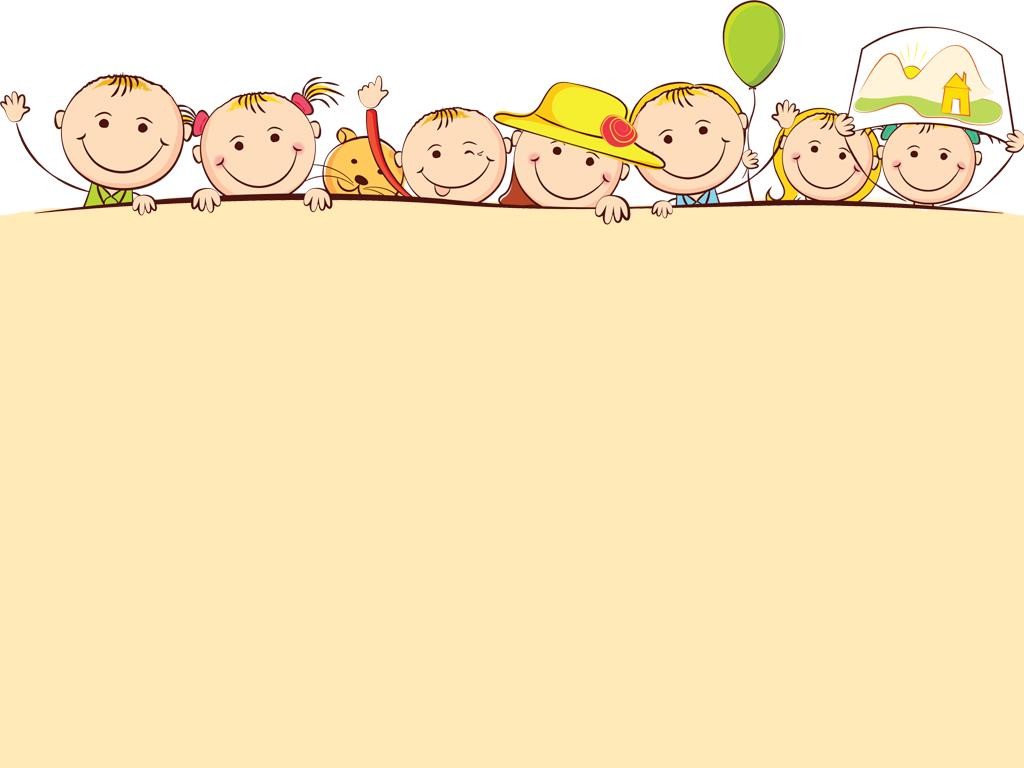
**Мы хотим в саду остаться,**

**Будут нами любоваться».**

С последними словами дети бегут на другую сторону площадки, а

«садовник» старается поймать кого-нибудь. Кого поймал, тот «цветок»

выходит из игры (дети хором называют название цветка).



# «Бабка Ёжка» (русская народная игра)

В середину круга встает водящий — Бабка Ежка, в руках

у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

### Бабка Ежка – Костяная Ножка

### С печки упала, Ногу сломала,

### А потом и говорит:

### - У меня нога болит.

### Пошла она на улицу, раздавила курицу.

### Пошла на базар, раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться

«помелом». К кому прикоснется — тот и замирает

# «Двадцать палочек» (татарская народная игра)

Играющих 20-30 человек. На противоположных концах площадки, на расстоянии

40-60 м проводятся 2 линии. У одной линии на полене устанавливают доску так,

чтобы один ее конец был опущен на землю, а другой был бы приподнят. На

опущенный конец кладут 20 палочек. Рядом стоит водящий. Остальные игроки

строятся в одну шеренгу по этой же линии. Один из игроков нажимает ногой на

верхний конец доски - палочки разлетаются. По этому сигналу игроки бегут к

противоположному концу площадки и обратно. Водящий быстро собирает палочки,

кладет на опущенный конец доски и старается «запятнать» любого из

возвращающихся игроков.

**Правила:**

1) водящий должен собрать все палочки;

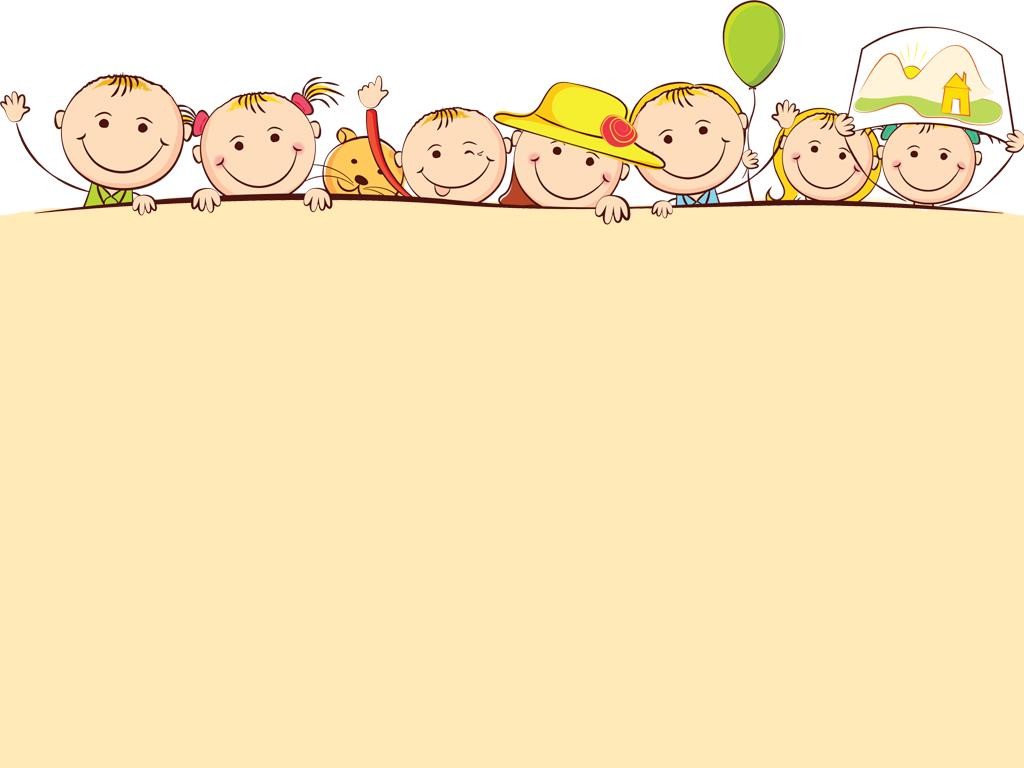
2) ловить игроков можно только до линии;

3) если до возвращения игроков водящий не успеет собрать палочки, то он снова

выполняет роль водящего.

Игра способствует развитию скорости бега, быстроты реакции, ловкости,

ориентировки.



# 

# «Продаем горшки» (татарская народная игра)

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 обегают три раза). Кто быстрее добежит до

свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие

не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом

направлении. Если oн начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

# «Борьба на палке» (игра народов Севера)

Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом

друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног

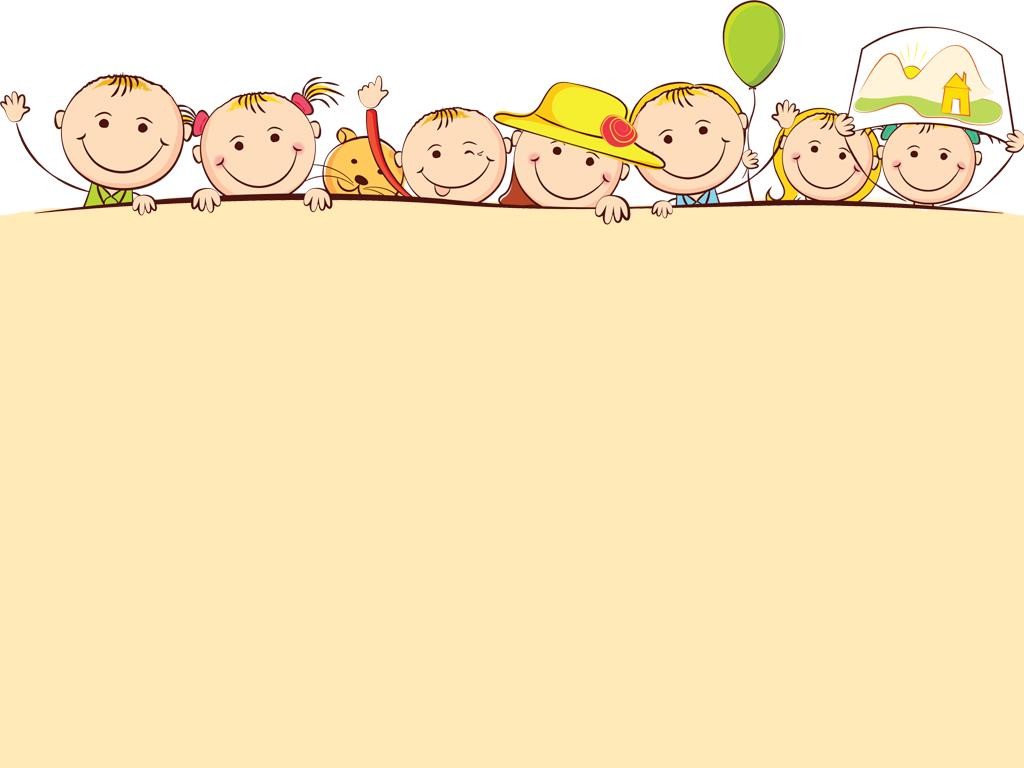
о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот,

кто перетянет соперника за черту.

**Правила игры**. Начинать перетягивать палку следует одновременно

по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения

ступней ног.



**«Олени и пастухи» (игра народов Севера)**

Все игроки - олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи

рога. Двое ведущих - пастухи - стоят на противоположных сторонах

площадки, в руках у них

маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей).

Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются

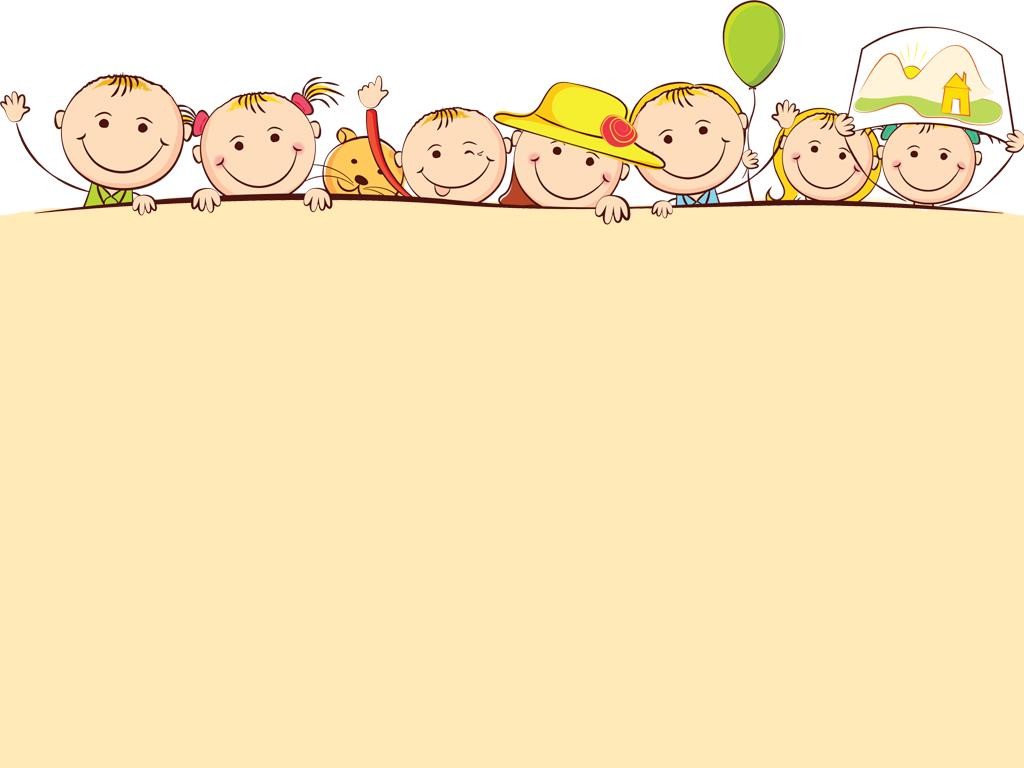
накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки,

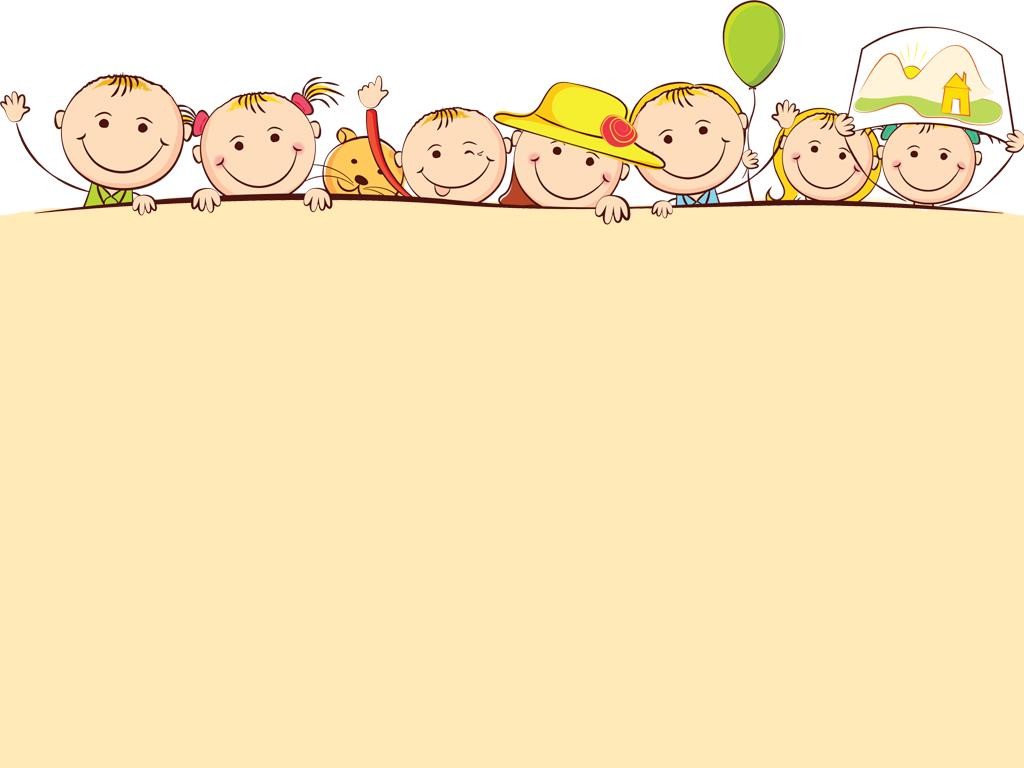
которые дети держат в руках.

**Правила игры.** Бегать надо легко, увертываясь от маута.

Набрасывать маут можно только на рога.

Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывая маута.





**«Отбивка оленей» (игра народов Севера)**

Группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбираются

три пастуха, они за кругом - это олени.

По сигналу: **«Раз, два, три – отбивку начни!»**

пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого

попал мяч, считаете пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух

отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.

**Правила игры**. Бросать мяч можно только в ноги и только

по сигналу.

Стрелять надо с места в подвижную цель.

# «Перетягивание веревкой» (дагестанская народная игра)

На площадке чертится круг диаметром 4 м. По обе стороны от

диаметра по линии круга становятся спинами друг к другу 2 участника

игры. На них надевается веревка, связанная в замкнутый круг диаметром

1,5 м так, чтобы она прошла под руками. Затем игроки опускаются на

колени и упираются руками в землю. По команде руководителя

каждый начинает тянуть в сторону из круга. Выигрывает тот,

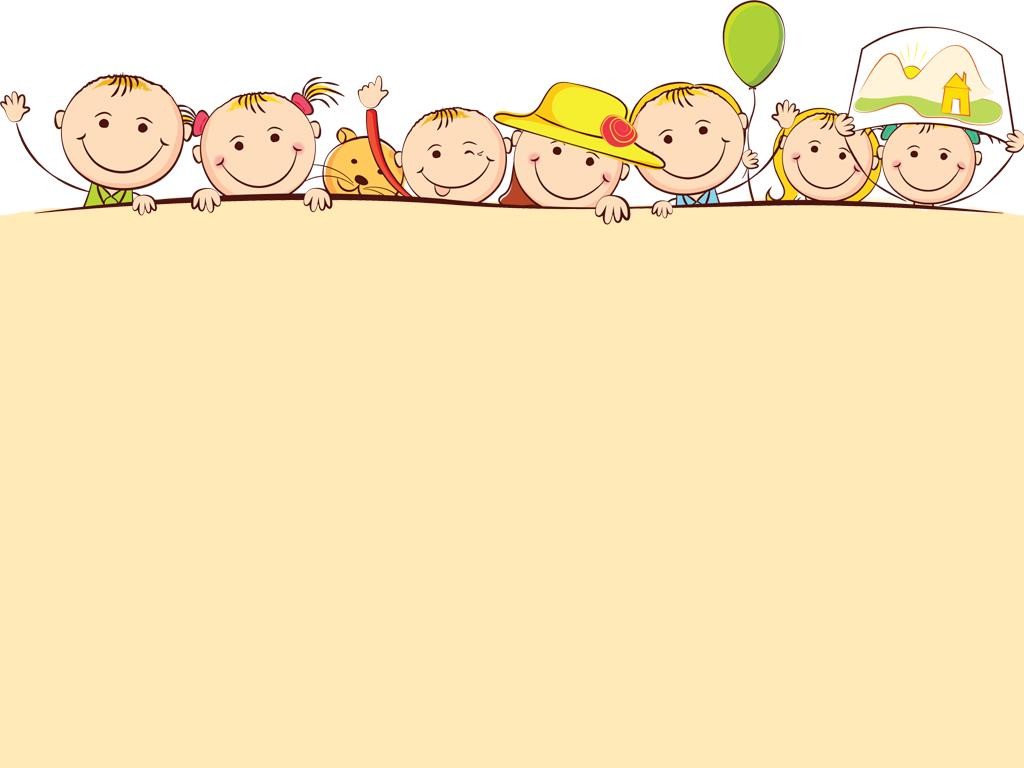
кто вытянет противника из круга. Руководитель должен следить за тем,

чтобы играющие начали тянуть одновременно по команде "марш"

или по свистку. Кроме того, нужно следить за тем, чтобы играющие

тянули только вперед на себя. Одновременно могут

состязаться несколько пар.



# 

# «Журавли (дагестанская народная игра)

Выбираются вожак и «волк». Играющие становятся в колонну по одному,

Каждый кладет руки на пояс впереди стоящему. Вожак - во главе

колонны, «волк» – в пяти шагах от него, лицом к колонне.

По сигналу руководителя «волк» бросается к колонне, стремясь

схватить одного из «журавлей», вожак старается помешать ему.

«Волк» имеет право нападать на любого участника игры, кроме вожака.

Как только «волк» схватит одного «журавля», вожак становится

«журавлем», а из числа «журавлей» выбирается новый вожак.

Если «волк» за 1-2 минуты не поймает ни одного «журавля»,

выбирается новый «волк».

В игре могут участвовать 14-16 человек (как мальчиков, так и девочек).

Руководитель должен строго следить за тем, чтобы не распадалась

шеренга, вовремя производить замену «волка», если он не поймает

ни одного «журавля» в указанное время.

## «Подними платок» (дагестанская народная игра)

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная

мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник

игры старается первым поднять платок.

**Правила игры.** Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше,

чем прекратится музыка.

**«Достань шапку» (дагестанская народная игра)**

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10—15м

находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам,

выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т.д.

Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары

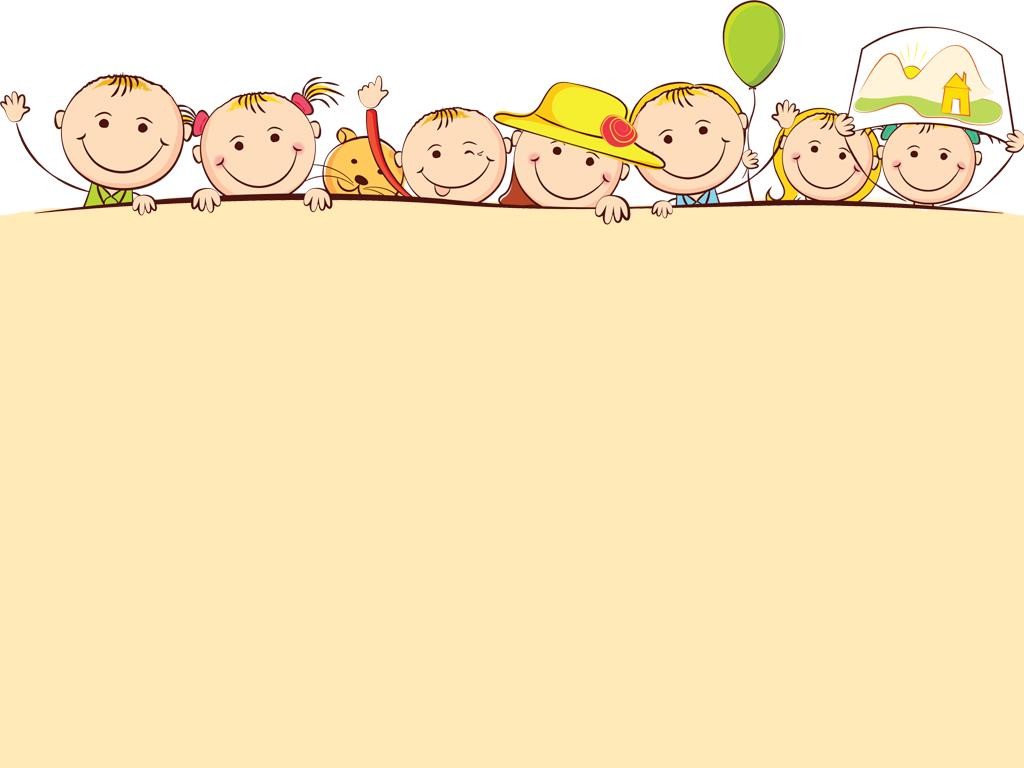
передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары — в

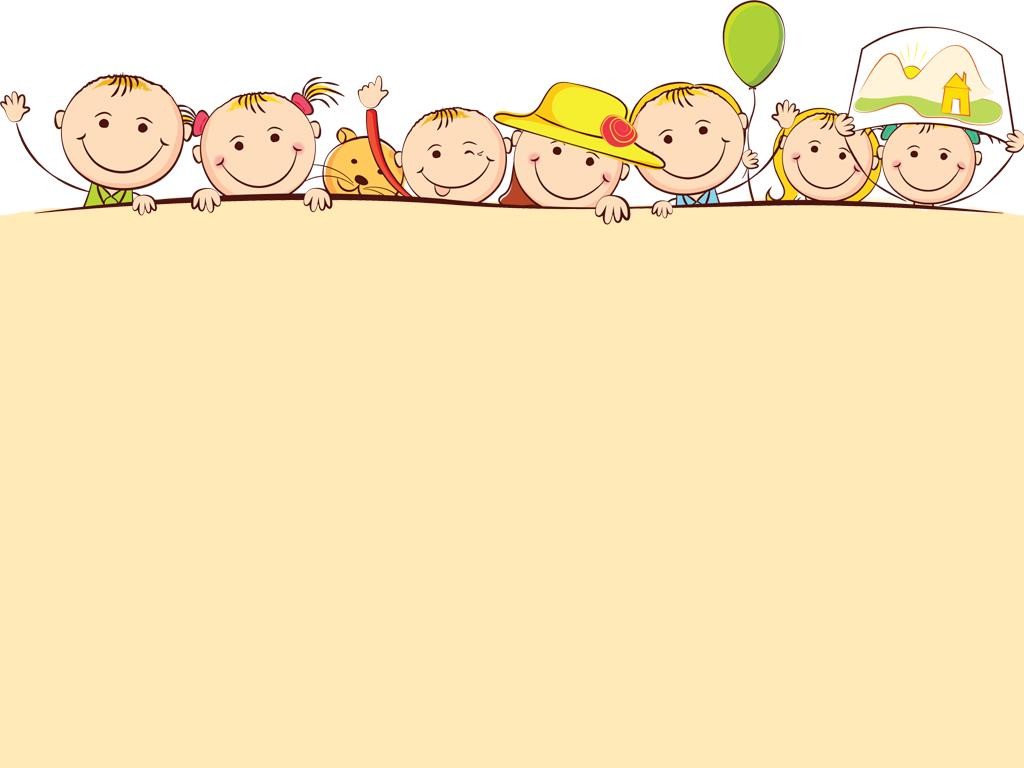
полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

**Правила игры.** Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой.

Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять

виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.





## «Игра в мяч» (якутская народная игра)

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами

друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив,

который ловит мяч и передает его следующему, стоящему напротив, и т. д.

Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на

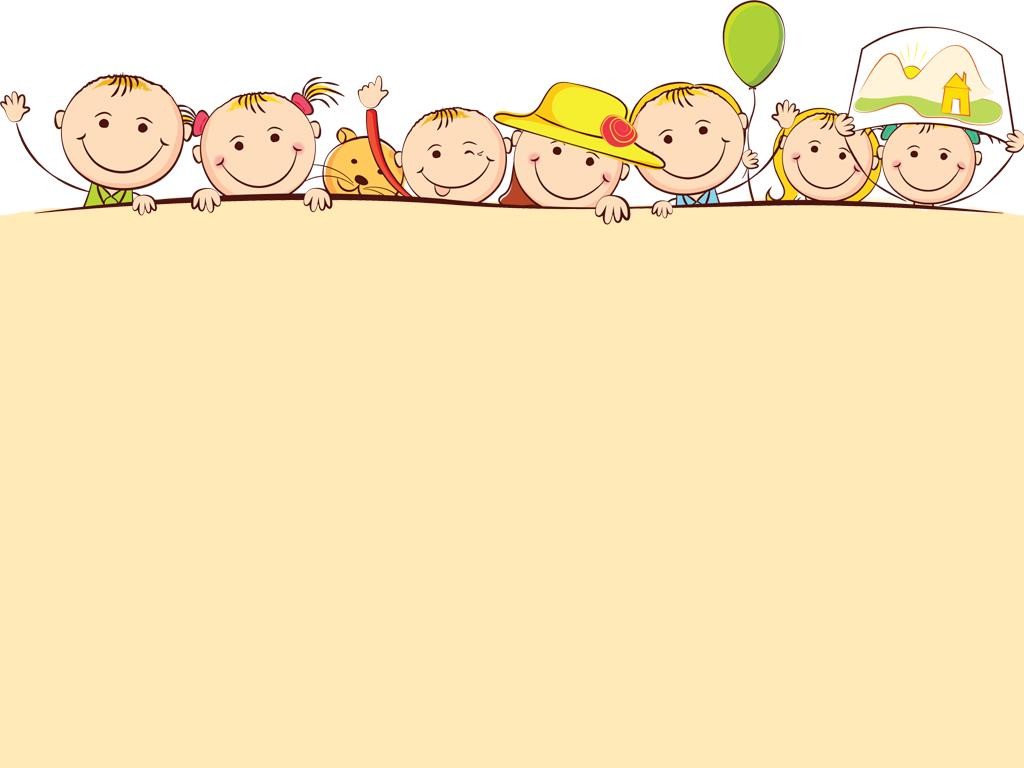
противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают

в обратную сторон в таком же порядке.

**Правила игры.** Выигравшей считается та группа, в которую

перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго

определенном порядке.



## «Иголка, нитка и узелок» (башкирская народная игра)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку,

нитку и узелок. Отходят от них в сторону, встают в круг берутся за руки и говорят:

**Размотали мы клубок.**

**Завязали узелок.**

**Иголка, нитка, узелок,**

**Забегайте к нам в кружок!**

Все выбранные дети держатся за руки, друг за другом то забегают в круг, то

выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или

неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа

считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка,

которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

**Правила игры**. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая

впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

## 

## «Медный пень» (Бакыр букэн) (башкирская народная игра)

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные

пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. На башкирскую

народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным

шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая

себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает

у хозяина:

**Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить?**

Хозяин отвечает:

**Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой.**

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным

пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три беги!» — разбегаются в

разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

**Правила игры.** Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

## «Волк и ягнята» (Шоно ба хурьгад) (бурятская народная игра)

Один игрок — волк, другой — овца, остальные—ягнята. Волк

сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди,

за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца

спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», — говорит волк.

«А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он

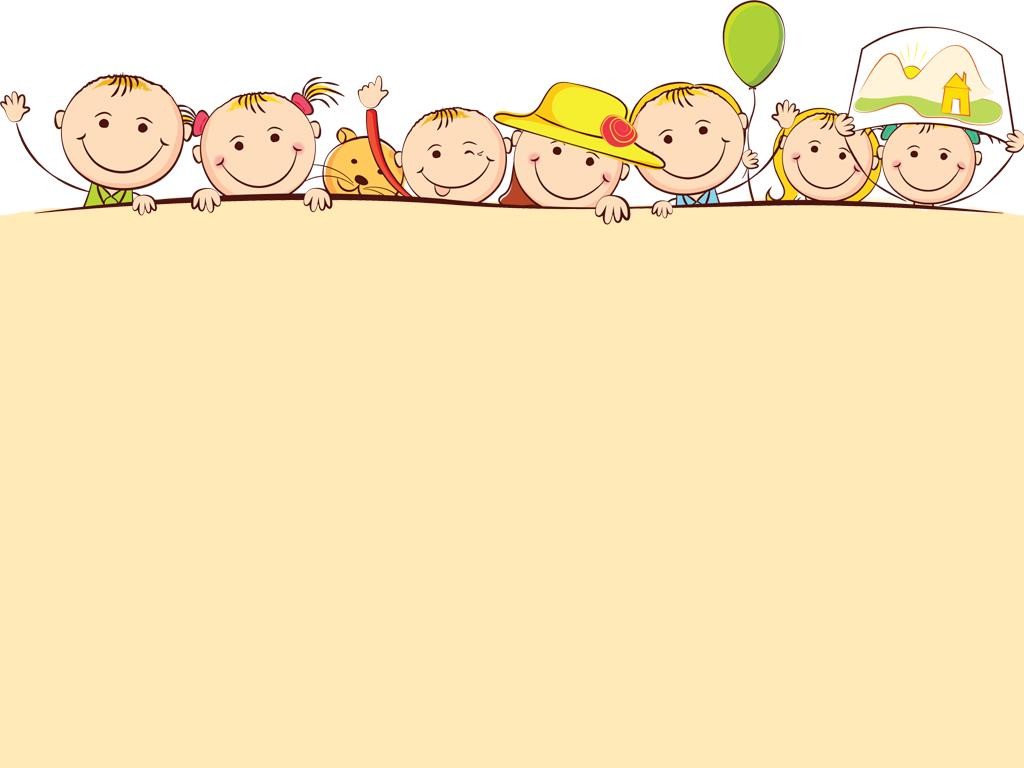
бросается на ягнят, а овца загораживает их.

**Правила игры.** Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может

ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать

повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя

отталкивать овцу.



## «Мяч» (карельская народная игра)

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для

себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна

пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят

к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих

в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали,

поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь,

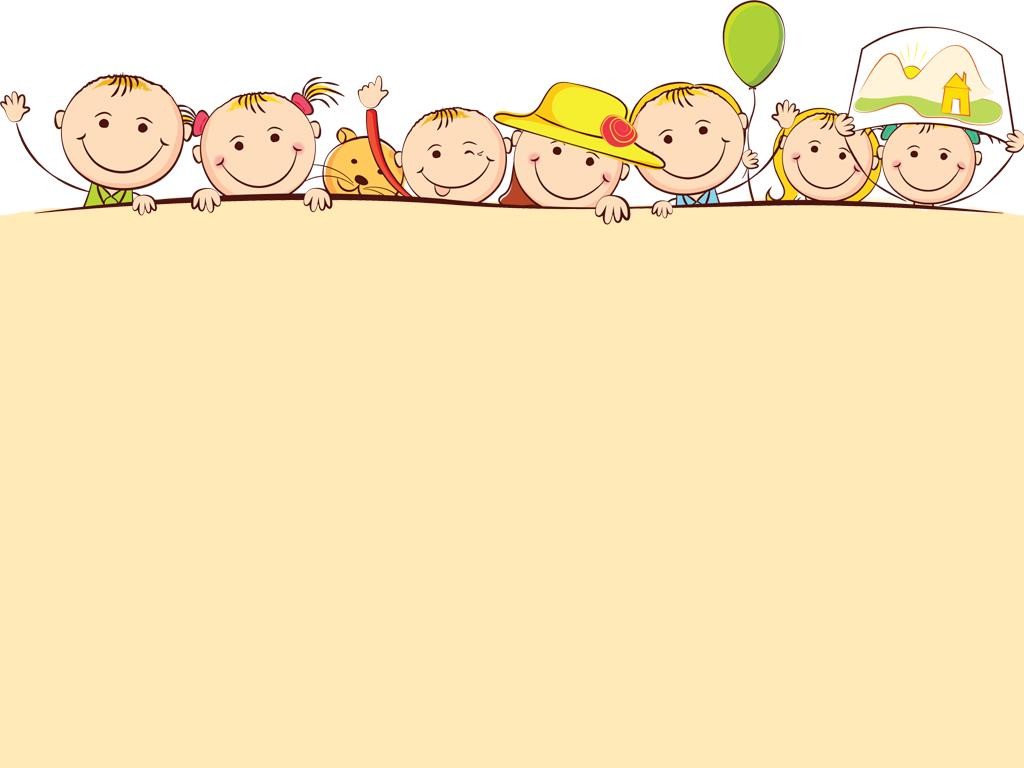
снова бросают мячик в защитников крепости.

Промахнувшийся, выбывает из игры.

**Правила игры.** Наступающие бросают мяч с определенного

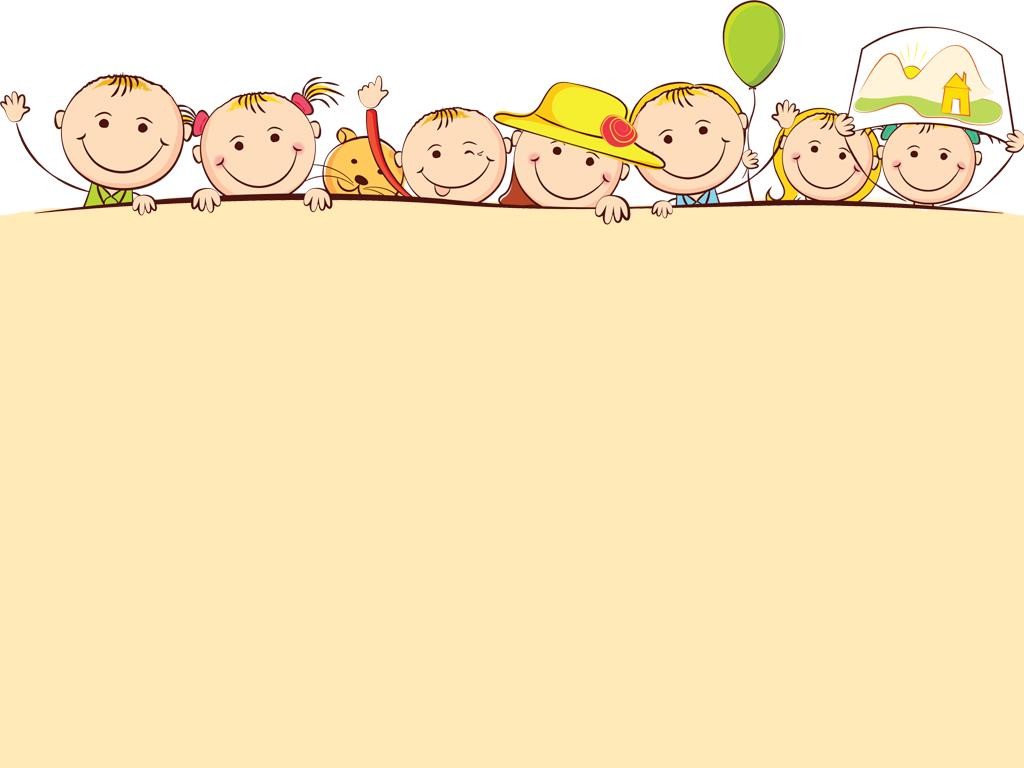
расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только

в пределах поля, а защитники — в пределах крепости.



## «Водяной» (By мурт) (удмуртская народная игра)

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий —

водяной. Играющие бегают вокруг озера и  повторяют слова:

**«Водяного нет, а людей - то много».**

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые

подходят близко к берегу(линии круга). Пойманные остаются в кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано

большинство игроков.

**Правила игры.** Водяной ловит, не выходя за линию круга.

Ловушками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

## «Игра с платочком» (Кышетзн шудон) (удмуртская народная игра)

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух

ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с

платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит

за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому

играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом,

ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары,

догоняет ведущего с платочком.

**Правила игры.** Играющий убегает только тогда, когда получит

платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то

второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается

из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

