

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр внешкольной работы**

Методический сборник «Игры народов России»

В помощь педагогу дополнительного образования

Составитель: Синявцева Е.Н., методист

**Константиновск
2021**

Методический сборник «Игры народов России»
Составитель: Синявцева Е.Н., методист

Давайте детям больше и больше содержания общего, человеческого, мирового, но преимущественно старайтесь знакомить их с этим через родные и национальные явления.
В. Белинский

Учёные отмечают, что с развитием телевидения и компьютерных технологий дети всё меньше времени проводят на свежем воздухе и играют в подвижные игры. А врачи и педагоги отмечают необходимость игровой деятельности для всестороннего развития ребёнка. Игра - не только универсальное средство оздоровления, но и способ привить обучающимся высокий эстетический вкус к национальным традициям, любви к Родине.

В.А. Сухомлинский отмечал: «Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Россия – огромное многонациональное государство со своей историей, культурой, традициями и обычаями, многие из которых дошли до наших времен. Народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству. Они дают широкую возможность для общения детей между собой. В играх складываются и проявляются их взаимоотношения, отношение к различным двигательным заданиям и т. д. Часто в играх дети произносят стихотворения, считалки, что способствует развитию речи детей.

Назначение данного методического пособия – помочь педагогу дополнительного образования в формировании у обучающихся интереса к этнокультурным традициям многонационального народа Российской Федерации, организации полезного и содержательного досуга, повышению двигательной активности обучающихся. В сборник вошли подвижные игры народов России, собранные из разных источников. Они достаточно разнообразны по своему содержанию, тематике и организации. Сборник содержит также считалки - лексический материал для развития речи.

Русские народные игры

«Заря».

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих – заря ходит за спинами стоящих в кругу детей, держа в руках ленту (платок). Все играющие говорят такие слова и двигаются по кругу:

Заря-заряница
Красная девица
По полю ходила
Ключи обронила.
Ключи золотые
Ленты голубые,
Кольца обвитые
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут по кругу в противоположные стороны.

Задача игроков как можно быстрее занять пустое место. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг, поворачиваться пока водящий-заря выбирает, кому положить на плечо ленту.

«Кошки-мышки».

Эту игру начинают с выбора водящего («кошки»). Другие дети — «мышки» — разбегаются в разные стороны, а «кошка» пытается догнать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.

Правила игры:

1. Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.

2. Если «кошка» хочет догнать какого-то определенного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашек».

3. Все игроки должны внимательно следить за сменой водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии.

«Ворота».

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Правила игры:

1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.

2. Нельзя задевать «ворота».

3. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

«Капканы».

Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу. Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «Ворота»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, пробегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

Правила игры:

1. Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей.

2. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «капканы».

3. В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

«Золотые ворота».

В начале этой игры выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота.

Водящие («солнце» и «луна») речитативом повторяют скороговорку:

«Золотые ворота пропускают не всегда: Первый раз прощается, второй раз — запрещается, а на третий раз не пропустим вас!».

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спешат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

Дальше команды могут устраивать между собой любые соревнования.

«Золотые ворота — круговые».

В этой игре половина игроков образует круг, взявшись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая поочередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети,

изображающие «ворота», повторяют речитативом стих (см. игру «Золотые ворота»).

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже стоявшими в круге, еще больший круг, и игра продолжается. Постепенно цепочка игроков становится все короче, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.

Правила игры:

1. Нельзя останавливаться перед воротами и не входить в них, если вот-вот должны произнести последние слова стиха. Такие дети тоже считаются пойманными.

2. Дети в цепочке не должны размыкать руки. Если игрок «оторвался» от своей цепочки и остался один, то он тоже считается пойманным.

«Горелки».

Игра проводится на улице или в зале длиной не менее 20—30 м.

Выбирают водящего — «горельщика». У него за спиной выстраиваются пары играющих (обычно в паре — девочка и мальчик), первая пара должна стоять сзади «горельщика» на расстоянии 10 шагов.

Все игроки хором говорят:

«Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо: птички летят, колокольчики звенят».

Начиная со слов «колокольчики звенят», «горельщик» смотрит вверх. В это время пара, стоящая сзади всех, разъединяет руки, и с разных сторон обходит колонну игроков. Дети тихо приближаются к «горельщику», на последнее слово («звенят») срываются с места и бегут вперед, мимо «горельщика», стараясь впереди опять соединиться в пару. Водящий пытается «осалить» одного из игроков. Если ему это удалось, то он образует с ним пару, а пойманный игрок сам становится «горельщиком». Игра продолжается.

«Горельщик» должен постепенно отходить вперед, чтобы расстояние между ним и первой парой не сокращалось. При игре в зале наоборот игроки в колонне должны делать несколько шагов назад, чтобы расстояние между игроками и «горельщиком» оставалось прежним.

Правила игры:

1. «Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать.

2. «Горельщик» может «осалить» бегущих только до того момента, пока они опять схватятся за руки.

3. Иногда принято отмечать место впереди «горельщика» (примерно в 15 м), до которого бегущие игроки не должны пытаться соединить руки.

4. Каждая пара пробежавших детей становится впереди всей колонны.

«Свечки».

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!». Пока мяч находится в воздухе, все дети

бросаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!». Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила игры:

1. Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.
2. Водящий может ловить мяч не только в воздухе, но и с одного отскока от земли.

«Вышибалы» (выбитной).

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных концах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.

Правила игры:

1. Если «вышибала» бросил мяч недостаточно сильно, то любой игрок может его поймать: он получит дополнительное очко и может вернуть в игру выбывшего ранее игрока или «сохранить жизнь» в случае прямого попадания мяча.

2. Игрок, пытавшийся поймать мяч, но не сумевший удержать его в руках, считается выбывшим.

3. Последние два игрока сами становятся «вышибалами» и игра повторяется вновь.

4. Иногда договариваются, что игроки могут ловить мяч только с отскока.

«Земля – вода – небо» («Зверь – рыба – птица»).

Для того чтобы успешно участвовать в этой игре, надо знать много названий животных, птиц и рыб. Каждому ребенку необходимо заранее заготовить фанты, которые могут быть у него отобраны в случае неправильного ответа.

Все игроки садятся на ковер или становятся в круг, лицом к центру. В центр выходит ведущий с мячом, он произносит одно из трех ключевых слов и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Игрок должен поймать мяч и сразу же назвать соответствующее животное, рыбу или птицу. Затем надо мяч опять перебросить ведущему. Если игрок ошибся (не сумел поймать мяч или назвал не то слово), то он отдает свой фант.

Ведущий в быстром темпе перебрасывает мяч все новым и новым игрокам, стараясь всех включить в игру.

В конце игры можно предложить детям, проигравшим фанты, выполнить какое-нибудь веселое коллективное задание: спеть, сплясать всем вместе, чтобы получить назад свои фанты.

Правила игры:

1. Ведущий может бросать мяч, только после произнесения ключевого слова.

2. Надо бросать мяч прямо в руки, чтобы не отвлекать игрока на его ловлю.

Нельзя повторно называть уже ранее кем-то названное животное, птицу, рыбу — это считается неправильным ответом, и игрок штрафуются на фант.

«Ляпка».

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегают за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая:

- "На тебе ляпку, отдай ее другому!"

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. В другом варианте этой игры водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

"У кого был?"

- "У тетки"

- "Что ел?"

- "Клёцки"

- "Кому отдал?"

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры:

1. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

2. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

«Салки».

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети бросаются в рассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей.

Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит:

«Я тебя осалил!».

Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила игры:

1. Водящий догоняет только одного ребенка из группы.

2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать в рассыпную от нового водящего.

«Волк и овцы».

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка.

Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок! Травка мягкая, роса сладкая! Гони стадо в поле, погулять на воле!».

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила игры:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».
3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

«Гуси-лебеди».

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — педагог (пастух) Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»).

Гуси отвечают:

— Гага-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

«Почта».

Перед началом игры каждый ребенок громко называет известный населенный пункт по своему выбору (обычно дети называют крупные города, но могут использовать и названия местных населенных пунктов, которые также хорошо известны всем игрокам).

Начинает игру любой ребенок, изображающий, как звенит колокольчик.

Его спрашивают: «Кто едет?» — «Почта!» — «Откуда и куда?» — «Из Москвы во Владивосток» (ребенок может называть только тот город, который он сам выбрал в начале игры (Москву) и города, которые выбрали другие игроки).

Теперь ребенок, который назвал «Владивосток» при выборе города, задает вопрос приехавшему из Москвы: «А что делают в Москве?» — «Ездит на метро». После этих слов все игроки, кроме приехавшего из Москвы, начинают изображать, как ездят на метро. Тот игрок, который не сумел показать, как ездят на метро, отдает фант, и игра продолжается. Теперь ребенок, назвавший Владивосток, везет почту дальше («динь-динь-динь»), в любой другой город и отвечает на вопрос ее получателя: «Что делают во Владивостоке?»

Правила игры:

1. Если «почтальон» перепутал: отправил почту в город, который никто из участников игры себе не выбрал, или просто искажил название города, то он тоже платит «фант».
2. Занятия, которыми занимаются жители города, должны соответствовать реальности. Например, если в городе есть река, то можно кататься по ней на лодке, ловить рыбу и т.д.
3. Если игрок, представляющий город, не может ничего придумать оригинального, то он может сказать, что в Ростове н/Дону «танцуют». Тогда все игроки будут изображать танцы.

«Жмурки».

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтобы он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять: я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться в помещении. Если игра проводится на улице, то надо определить границы участка, за которые игрокам нельзя выходить. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

Правила игры:

1. Если водящий пошел в направлении, где нет ни одного ребенка, то можно помочь ему, произнеся: «Холодно, очень холодно!». По мере приближения к игрокам, становится «теплее».
2. Пойманный игрок отпускается, если водящий на ощупь не смог правильно определить, кто перед ним.
3. Иногда разрешается специально обмениваться некоторыми элементами одежды (бантиками, заколками, кепками), чтобы водящему было труднее узнать игроков с закрытыми глазами.

«Слухи» (испорченный телефон).

Играют в эту игру несколько детей, которые усаживаются рядом, поближе друг к другу.

Водящий произносит шепотом любую фразу на ухо сидящему с краю ребенку так, чтобы другие дети не могли ее услышать (можно попросить всех детей, кроме одного ребенка, к которому сейчас будут обращаться, заткнуть уши). Затем фраза по цепочке передается от ребенка к ребенку, и последний, сидящий с противоположного края ребенок, произносит ее громко. Если фраза искажена, то по цепочке находят того, кто ее первым искажил: просят повторить каждого, что он услышал, начиная с первого игрока.

Игрок, первым искаживший фразу, должен пересесть на последнее место с краю.

Правила игры:

1. Нельзя говорить так, чтобы было слышно кому-нибудь, кроме твоего соседа.
2. Нельзя переспрашивать, если чего-то не расслышал.

«Игра в фанты»

Иногда эту игру называют «да и нет не говорите», обращаясь непосредственно к названию традиционной для этой игры речевки.

«Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, черный с белым не берите, да и нет не говорите», — произносит водящий и тут же начинает задавать участникам вопросы-ловушки типа: «Ты, конечно, знаешь, какого цвета небо?». Если игрок, к которому был обращен этот вопрос, выкрикивает: «Да!» — он проиграл фант. Если игрок был внимателен, то он ответит: «Не знаю!», и игра продолжается.

Если водящему никак не удастся собрать фанты у игроков, то его заменяют на более смышленного игрока, который сможет задавать более каверзные вопросы и вести диалог с игроками в быстром темпе, путая и сбивая их неожиданными вопросами и заданиями.

Данную игру можно использовать в качестве средства закрепления нового материала при изучении детьми иностранного языка, ведь это залог их успеха во взрослой жизни, и об этом не следует забывать.

Правила игры:

1. Нельзя подсказывать отвечающему.
2. Нельзя смеяться, даже в том случае, если вопрос или ответ был на самом деле смешным. За это тоже отбирают фант.

«Розыгрыш фантов».

Фанты, собранные у неудачливых игроков, можно в конце игры разыгрывать индивидуально. Один из наиболее интересных вариантов такого розыгрыша, когда все фанты выкладываются на стол так, чтобы каждый мог увидеть свой фант. Выбирают водящего, усаживают его спиной к столу и, поднимая поочередно каждый фант, спрашивают, что этот фант должен сделать. Задания водящего обязательно выполняются. Они могут быть лю-

быми: проверяющими ловкость, память, внимание, находчивость, главное, чтобы их выполнение не унижало игрока.

Правила игры:

1. Нельзя спорить с водящим, требуя заменить задание.
2. Нельзя просить выполнить заведомо невозможные вещи — в таком случае игроки могут сменить водящего или потребовать, чтобы он сам выполнил это задание.

«Моргалочки».

Участники становятся в круг попарно (мальчик - девочка) так, чтобы один человек стоял впереди другого. Один участник пары не имеет. Его цель - переманить к себе кого-нибудь из стоящих во внутреннем круге, незаметно подмигнув ему (ей). Задача игроков, стоящих во внешнем круге заметить это и вовремя удержать свою «половину». Тот, кто не удержал - водит.

«Колечко».

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3—4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». Последнее слово служит сигналом для детей. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встаёт в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идёт водить.

Правила игры:

1. Кольцо передвигать по шнуру только тогда, когда водящий с закрытыми глазами поворачивается вокруг себя.
2. Водящий говорит слова: «Я иду искать» — с закрытыми глазами.
3. Играющий должен снять руки со шнура, как только водящий назовёт его по имени.

Указания к проведению. Если желающих играть более 15 человек, то на шнур надевают от 3 до 5 колец и выбирают 2—3 водящих.

«Молчанка».

Перед началом игры играющие хором произносят:
Первенчики, червенчики,
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Молчок!

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила игры:

1. Ведущий не должен трогать руками играющих.
2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.
3. Игру можно проводить в разных условиях.
4. Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеётся, улыбнётся или заговорит. Это снимает напряжение, которое создаётся у детей в игре.

«Море волнуется».

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. водящий говорит: «Море волнуется». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «Море утихло», — говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто-то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идёт водить.

Правила игры:

1. Играющим не разрешается бегать близко около стульев.
2. Занимать свободное место можно только после слов: «Море утихло».

Игры с мячом

Традиционные приемы игры в мяч.

Для того чтобы успешно освоить подвижные игры с мячом, дети должны предварительно хорошо овладеть основными приемами игры в мяч. В русских народных забавах часто упоминается о таких упражнениях с мячом, которые может постепенно освоить каждый ребенок. Вот некоторые из них (названия и описание даны по книге *М.Ф. Литвиновой* «Русские народные подвижные игры»):

Свечки — подбросить мяч вверх сначала невысоко и поймать его. Во второй раз бросить выше, в третий раз — еще выше.

Поднебески — подбросить мяч вверх, поймать с отскока от земли.

Гвозди ковать — отбивать мяч рукой о землю.

Хватки — поднять руки с мячом над головой, выпустить его и поймать на лету.

Вертушки-перевертушки — положить мяч на ладонь, слегка подбросить его, руку повернуть тыльной стороной и так отбить мяч вверх, а затем поймать.

Первыши-водокачи — ударить мячом в стену, поймать его с отскока от стены.

Зайца гонять — бросить мяч о землю так, чтобы он ударился о стенку, и поймать с отскока от стены.

Пришлепы — ударить мячом о стену, отскочивший от стены мяч ударить ладонью так, чтобы он опять ударился о стену, после чего поймать.

Галки, вороны, зеваки — встать спиной к стене, откинуть голову назад так, чтобы она касалась стены. Из этого положения ударить мячом о стену и поймать двумя руками.

Одноручье — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой: подбросить левой и поймать левой.

В ладоши — ударить мячом о стену, хлопнуть в ладоши и поймать мяч.

По коленям — ударить мячом о стену, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч.

Нитки наматывать — ударить мячом о стену, быстро сделать движение руками, будто наматываешь нитки, и поймать мяч.

С одеванием — ударить мячом о стену, а пока он летит, сделать движение, как при надевании шапки. После второго броска «обуться» и т. д.

Эти упражнения позволят подготовить детей к успешному овладению подвижными играми с мячом, для которых им понадобится определенная ловкость и хорошая координация движений.

Взрослым, педагогам дополнительного образования следует учитывать возрастные особенности детей и соответствие мяча и игры.

КАЗАЧЬИ ИГРЫ

«Казак-разбойники».

Игра проводится на улице. Все игроки делятся на две команды. Бросают жребий: игроки одной команды становятся «разбойниками», а другой — «казаками». У «казаков» есть «стан»: его охраняет один из «казаков». «Казак» дает «разбойникам» некоторое время, чтобы они могли спрятаться, а затем отправляется на их ловлю. Если обнаруженный «разбойник» успеет добежать до казачьего «стана», он не считается пойманным, а сам становится «казак». Игра заканчивается, когда «казак» поймает всех «разбойников».

Правила игры:

1. Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники.
2. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».
3. Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырваться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.

4. Разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

5. Ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных.

«Цепи-цепи».

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?». Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника. Игра «Цепи– цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

«Ручеёк».

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам, и подросткам (подойдет для детского лагеря или перемены). Желательно собрать больше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

«Тише едешь – дальше будешь».

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, добавить в игру элемент неожиданности.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

«Игра в шапку».

На площадке играющие садятся на коврики, спортивные маты, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают одну другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

1. Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед.
2. Если стоящему не удастся поймать шапку, то он садится в круг, а тот игрок, у кого была отнята шапка, или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

«Уворотки».

У стены, плетня или на открытом месте несколько казачат обкидывают одного клубками в разных вариациях бросков, а тот должен уворачиваться. Иногда казачонка привязывали (за пояс) верёвкой к плетню так, чтобы свобода его движений ограничивалась шагом вправо и шагом влево.

Игры народов Севера

«Рыбалка».

Дети делятся на команды (количество команд зависит от количества детей). На противоположном конце площадки на веревочке подвешены рыбки (бутафорские, по сигналу нужно добежать сорвать рыбку, вернуться к команде и положить в ведро. Выигрывает та команда, в чьем ведре рыбы будет больше. Время игры 1 минута.

«Вестовые».

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью

узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила игры:

- 1.«Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

«Чур, все!» (прятки со скороговорками).

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры. Жребием определяется, какая команда будет прятаться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором скороговорку, например «Все бобры добры для своих бобрят». (Правильное произношение скороговорки должно быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скороговорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и считают, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться. Закончив произносить скороговорку, игроки из водящей команды начинают искать спрятавшихся противников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать найденного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой

судья. Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

Правила игры:

1. До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть взяться за руки.
2. Произносить скороговорку надо правильно, не переставляя слова, слоги, звуки.

«Мышь и угол».

Выбирают кота, остальные дети - мыши. Мышки занимают пустые углы в комнате (если углов недостаточно, устраивают дополнительно с помощью стульчиков). Водящий ходит посередине комнаты и повторяет:

- Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из угла в угол. А кот наблюдает за ними, занимает пустой угол. А мышь, оставшаяся без угла, становится котом.

«Кукушка».

С помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

К нам кукушка в огород

Залетела и поет.

Эй, кукушка, не зевай!

Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

«Воробышек».

По жребии выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.

- Эй, ты, птичка не зевай, кто мякнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мякнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

«Кошка, бабушка и горшки для сметаны».

Из игроков выбирают «кошку», «бабушку», остальные становятся «горшками для сметаны» и становятся в круг. Бабушка отходит в сторону - уходит спать. За время ее сна «кошка» опрокидывает «горшки»- игроки приседают на корточки. Когда бабушка просыпается и видит проделки «кошки», начинает гоняться за ней по кругу. Догоняя, ей обязательно надо поднимать опрокинутые «горшки». Если бабушка поймает «кошку», они меняются местами или выбирают новых.

«Надень папаху» (игра народов Дагестана).

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Правила игры:

1. Водящий не должен подсматривать.
2. Играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

Северо – осетинские народные игры

«Жмурки».

Водящему завязывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладоням его вытянутых вперед рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

Правила игры:

1. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников.
2. Подсказывать водящему нельзя.

«Слепой медведь».

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой

стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например, колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза. Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками или звонить в колокольчик. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают в рассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля. Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

Правила игры:

1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.
2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками, звенеть колокольчиком.

Прыжок лягушки (адыгейская народная игра).

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

Правила игры:

1. Нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка.
2. Нарушивший правило проигрывает;
3. Выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

«Журавли-журавли» (Кабардино-Балкарская игра).

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожак, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

Правила игры:

1. Упражнения выполняются в возрастающем темпе, пока вереница не разрушится.
2. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

«Лошадки» (чувашская народная игра).

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают:

- Кто хочет быть моей лошадкой?

Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой.

Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

- Лошадь продается?

- Продается!

- Сколько стоит?

- Триста рублей.

- И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, добежавший до лошади первым, становится ее хозяином.

Правила игры:

1. В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно.
2. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

Башкирские народные игры

«Уголки».

По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

(Возможен любой вариант ответа, которым хозяин отказывает просящему).

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: «Хоп, хоп, хоп!». За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила игры:

1. Меняться только после хлопков водящего.

2.Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае педагогу следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

«Жмурки» (в кругах).

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры очертить небольшие круги мелом на асфальте или палочкой на земле, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков. В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим. Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила игры:

- 1.Все дети могут опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
- 2.Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

«Юрта».

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

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

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

Правила игры:

1. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту.
2. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«Липкие пеньки».

Три-четыре игрока садятся 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. Осаленные становятся «пеньками».

Правила игры:

Пеньки не должны вставать с мест.

Бурятские народные игры

«Рукавицу гнать».

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Правила игры:

1. Поет только тот, у кого рукавица.
2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.
3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

«Иголка, нитка, узелок».

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок». Герои друг за другом, держась за руки, то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры:

1. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

Мордовские народные игры

«Круговой».

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

Правила игры:

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

«Ключи».

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат (дом), по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

- Дядя (тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

- Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

- Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры:

1. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину.
2. Уголок занимает тот, кто первым туда попал.
3. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

Татарские народные игры

«Маляр и краски».

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила игры:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

«Скок-перескок».

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 игры:

1. Нельзя выталкивать друг друга из кружков.

2. Двое играющих не могут находиться в одном кружке.

1. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

«Займи место».

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. Оббежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Удмуртские народные игры

«Удмуртские горелки».

Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф. Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

Правила игры:

1. Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.
3. Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.
4. Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

«Водяной».

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:

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

Игра с платочком.

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:

1. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек.
2. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами.
3. Игра начинается по сигналу.

«Стой!».

Выбирают водящего, остальные дети становятся вокруг него. Они начинают перебрасывать мяч друг другу над водящим, но не очень высоко. Водящий пытается перехватить мяч на лету или в руках у любого игрока. Если ему это удалось, то на место водящего становится игрок, который последним держал мяч в руках до того, как его коснулся водящий.

Если во время игры мяч упадет, то все игроки быстро разбегаются в разные стороны, пока водящий не успел схватить мяч с земли. Как только мяч окажется в руках у водящего, он кричит: «Стой!» Все замирают на своих местах. Водящий бросает мяч с того места, где он его подобрал, в любого игрока. Если он попадет в свою «цель», то этот игрок становится водящим. Если водящий промахнется, все игроки опять становятся вокруг него, и игра с перебрасыванием мяча продолжается.

Правила игры:

1. Мяч в этой игре кидают только стоя неподвижно на месте, а вот ловить его можно и передвигаясь.

2. Если после крика: «Стой!» игрок, в которого кинули мяч, шевельнется, он становится водящим, даже если мяч в него не попал.

«Биляша» (марийская народная игра).

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковровой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

Правила игры:

1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.

2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только не двумя руками сразу.

3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.

4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

«Угадай, где средний палец» (якутская народная игра).

Секрет этой игры заключается в умении игроков изменять положение пальцев в щепотке, что достигается тренировкой. Среди охотников и пастухов, которые должны были ловко распутывать веревки в упряжке или капкане, такая ловкость и гибкость очень ценилась.

Если сложить все пальцы на одной руке щепоткой, а затем обхватить их другой рукой, чтобы виднелись только кончики сведенных пальцев, то будет очень сложно угадать, где «спрятался» средний палец.

Можно предложить любому ребенку показать своим указательным пальцем тот палец, который он считает средним. Затем, не убирая его указательный палец от своего «среднего», медленно освободить все свои пальцы от обхвата и развести их в стороны.

Сразу становится видно, правильно ли угадан палец или нет. Если ребенок правильно угадал средний палец, то теперь он может складывать свои пальцы в щепотку.

Уважаемые коллеги! Вам были представлены самые разнообразные игры, которые будут интересны детям самого разного возраста. А с чего же начинается игра? Как правило, с выбора водящего, с распределения ролей, деления игроков на команды. Для того, чтобы это происходило быстро, весело и справедливо всегда используются считалки.

Считалки старинные

Раз, два, три, четыре, Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять. Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдёт, Тот и прятаться
пойдёт!

Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!

— Заяц белый,
Куда бегал?
— В лес дубовый!
— Что там делал?
— Лыки драл!
— Куда клал?
— Под колоду!
— Кто украл?
— Родион.
— Выйди вон!

Катился горох по блюду.
Ты води,
А я не буду.

Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки Ела —
Нам велела.
А мы шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим!

Ходит свинка
По бору,
Рвёт траву-мураву.
Она рвёт,
И берёт,
И в корзиночку кладёт.
Этот выйдет,
Вон пойдёт.

Шла кукушка
Мимо сети,

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,

А за нею
Малы дети
И кричали:
«Кук! Мак!»
Убирай
Один кулак!

Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети.
Кукушата
Просят пить.
Выходи —
Тебе водить!

Тара-бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить.
Тебе водить!

Аты-баты,
Шли солдаты,
Аты-баты,
На базар,
Аты-баты,
Что купили?
Аты-баты,
Самовар!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле.

Прыг да скок,
Прыг да скок,

Лиса лапотки плела
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По лаптишкам!

Под мельницей,
Под вертельницей
Подралися два ерша
Вот и сказка вся!

Кукушечка-
Горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли,
До конца дошли,
До конца дошли,
Обратно пошли.
Кук!

Первинчики,
Другинчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зелёной полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В уголок!

Едут там трубачи
Да едят калачи.
Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

Тили-тели,
На лавочке сидели —

Скачет зайка —
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

Инцы-брынцы,
Балалайка!
Инцы-брынцы,
Поиграй-ка!
Инцы-брынцы,
Не хочу!
Инцы-брынцы,
Вон пойду!

По дорожке
Дарья шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленьки,
Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок дале, дале, дале,
Нитка доле, доле, доле.
Я за ниточку взяла,
Потянула, порвала.

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке...
Близко ночь,
Улетайте прочь.

Летела кукушечка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак».

Царь, царевич,
Король,
королевич,
Сапожник,
Портной.
Кто
ты
будешь
такой?

Ах ты, совушка-сова,
Ты, большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела —
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

Трух-тух,
Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.

Погляди на небо,
Звёзды горят,
Журавли кричат:
— Гу-гу! Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь.

По тропинке кувырко
Скачет зайка босиком.
Зайнышка, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.

Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдёт,
Тот ведёт.

Еду-еду
К бабке, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг... в яму!
Бух!

Обруч круж,
Обруч круж.
Кто играет,
Будет уж.
Кто не хочет быть ужом,
Выходи из круга вон!

— Тили-тели,—
Птички пели,
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнёзда вить!
Кто не въёт, тому водить!

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнём,
Сколько пёрышек на нём?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика Стреляет.
Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик Убежал!

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет
По полям.
Тут и там!
Тут и там!
Где проскачет он —
Выходи из круга вон!

СЧИТАЛКИ СОВРЕМЕННЫЕ

В круг широкий, вижу я,
Встали все мои друзья.
Я для вас, мои дружки,
Затеваю пирожки:
Быстро нужно их испечь,
Ты пойдёшь, затопишь печь!

Колокольчик всех зовёт,
Колокольчик нам поёт
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!

Волнуются волнушки:
— Как быть нам без кадушки!
Все грибы в кадушках,
Забыли о волнушках!
Поищи волнушки ты,
Где же спрятались они?

Мимо леса, мимо дач
Плыл по речке красный мяч.
Увидала щука.
Что это за штука?
Хвать, хвать!
Не поймать.
Мячик вынырнул опять.
Он пустился дальше плыть,
Выходи, тебе водить.

Раз у нашего Степана
Караулил кот сметану.
А когда настал обед,
Кот сидит — сметаны нет.
Помогите-ка Степану,

Жили-были
Я ли, ты ли.
Между нами вышел спор.
Кто затеял, позабыли
И не дружим до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?
Ножки, ножки бежали по дорожке,
Лугом, лесочком прыгали по
кочкам,
Прибежали на лужок, потеряли
сапожок.
Ой!

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдёт тебя медведь...
Выходи — тебе гореть!
У линейного моста
Я поймал в Неве кита,
Спрятал за окошко,
Съела его кошка.
Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Белки зайцев угощали,
Им морковку подавали,
Все орешки сами съели,
И тебе водить велели.
Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!

Поищите с ним сметану.

Пчѣлы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчѣлы на цветы.
Мы играем — водишь ты!

Взял Егор в углу топор,
С топором пошёл во двор,
Стал чинить Егор забор,
Потерял Егор топор.
Вот и ищет до сих пор...
Поищи и ты топор!

Раз пошли ребята, к речке,
Два весла несли в руках.
Им навстречу — три овечки
И четыре индюка.
Все ребята испугались,
Вѣсла бросили в кусты.
Испугались, разбежались,
А найти их должен ты!

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку,
Носит заяка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай зайнѣке компресс!

Петушок рубил дрова,
Пироги пекла сова.
С кочерыжкой для зайчишек,
Кренделѣк с медком для мишек.
А ты, дружок, с чем хочешь пирожок?

Чайки жили у причала,
Их река волной качала.
Раз, два, три, четыре, пять,
Помоги их сосчитать.

На лужок пришли бельчата
Медвежата, барсучата.
На зелёный на лужок
Приходи и ты, дружок.

Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей.
Воробушек-пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним.
Прилетали к ним три утки,
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз-два-три-четыре-пять!
Рано, рано мы встаѣм.
Громко сторожа зовѣм.
Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей.

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак.
Рыжий кот пришѣл на мост,
Рак схватил кота на хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Васѣке помоги.

Скок-поскок, скок-поскок!
Зайка прыгнул на пенѣк.
В барабан он громко бѣт,
В чехарду играть зовѣт.

Чики-чики, чики-чок,
Ночью песни пел сверчок,
Мы его искать пошли,
Зажигали фонари,
Заглянули под кусток,
Под пушистый лопушок.

Где там спрятался сверчок?
Поищи его, дружок!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!

Подогрела чайка чайник.
Пригласила восемь чаек.
Прилетели все на чай!
Сколько чаек — отвечай?

Скачут побегайчики,
Солнечные зайчики.
Мы зовём их —
Не идут.
Были тут —
И нет их тут.
Где же зайчики?
Ушли.
Ты иди их поищи.

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить,
Тому и водить!

Как бросают жребий

Жребий — это условный знак, какой-нибудь предмет, например, дощечка, картонка или одного размера палочки. Чтобы участники игры не спорили, кому водить или кому начинать игру, какой группе где стоять, бросают жребий.

Если нужно выбрать вожака в игре, берут столько одинаковых палочек, сколько участников игры. На одной ставят заметку. Все палочки кладут в коробку или ящичек, перемешивают, и затем играющие по очереди берут по одной. Кто вытянет жребий с условной заметкой, тому и быть ведущим, начинать игру.

Бывают и другие жеребьёвки. Их называют угады. Один из играющих берёт жребий и за спиной прячет его в руке. В какой руке жребий, никто не должен знать. Затем жеребьёвщик, держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий, тому водить!» К нему подходят двое из играющих, жеребьёвщик спрашивает: «Кто в правой, кто в левой руке берёт?» Один берёт в правой, другой в левой руке. Жеребьёвщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий. Угадавший выигрывает спор. Иногда по количеству играющих берут соломки, палочки, бумажки; одна из них должна быть короче или длиннее других. Верхние их концы нужно сравнивать, а нижние спрятать в руке. Каждый из играющих тянет один жребий. Кто вытянет длинную или короткую палочку, соломинку или бумажку, тот и начинает игру.

Литература

Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. М., 1991.

Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. М., 1986.

Кабанова О. А. Игра в коррекции психического развития ребенка. М., 1997.

Покровский Е. Л. Детские игры, преимущественно русские. М., 1887.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

