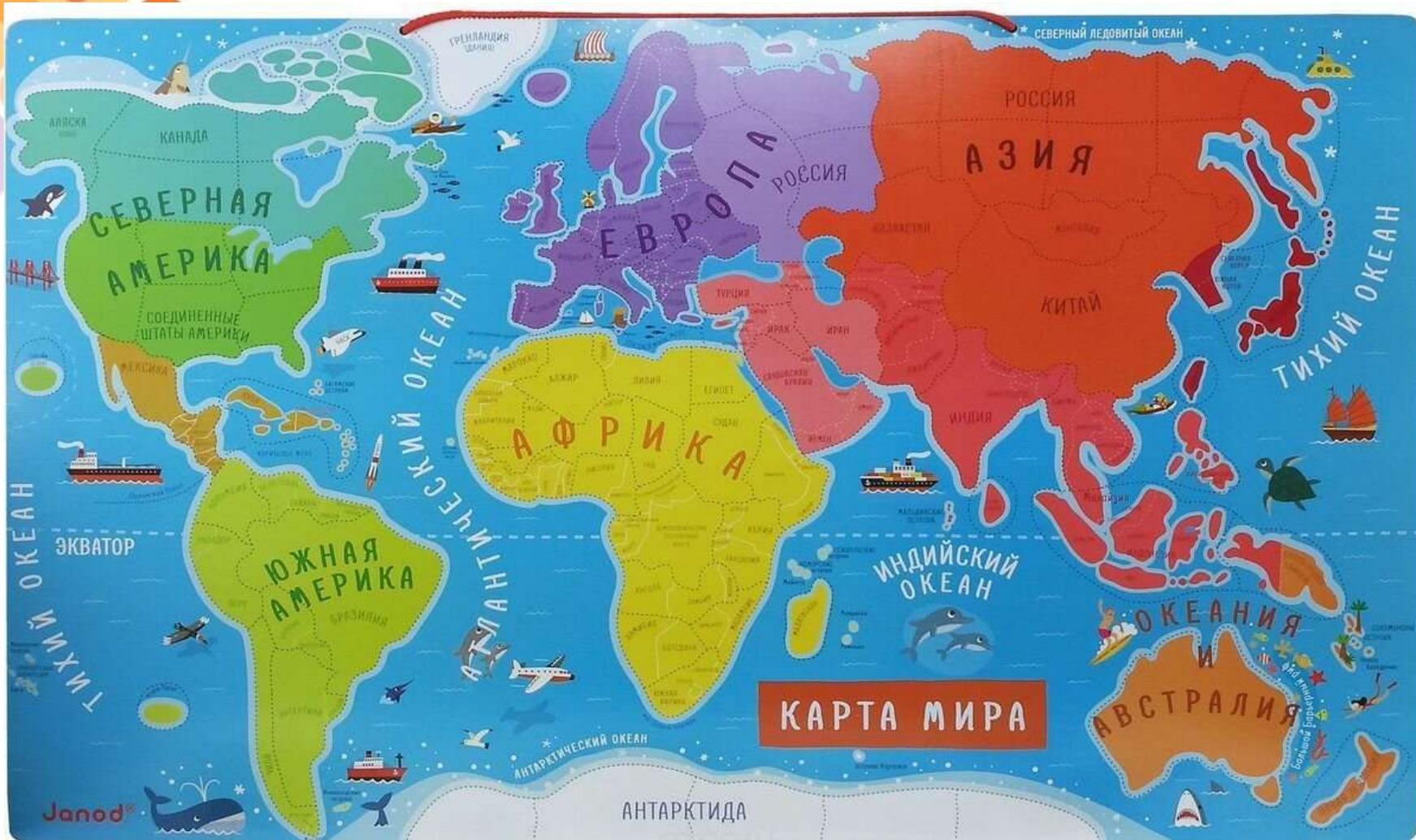


# ***Игры народов Мира***



**Составила инструктор по ФИЗО: Моршинина Т.Н.**

# Карта мира



# Татары (ср.гр. «Лисята»)



## Татарская народная «Займи место (Буш ур)»

**Ход 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. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.**

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



## Тимербай

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





## Башкиры (ст.гр. «Зайчата»)

### Башкирская народная игра «Юрта» (Тирмэ)

**Ход игры:** В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которой образует круг по углам площадки. В центре круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись 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 конусам, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

**Правила игры.** С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему конусу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.





## **«Иголочка с ниточкой»**

**Ход игры: Дети образуя круг в центре зала поднимают сцепленные руки вверх(воротца).Выбирается ведущий(иглолочка), «Иголочка проходя в воротца задевает любого ребёнка и таким образом вдевает ниточку»**

**Правила игры: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.**



## **Жители народов Севера (подг.гр «Пчёлки»)**

### **Игра «Хейро» (Солнце)**

**Ход игры:** Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад и на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки приседают, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает палку и пытается задеть тех кто стоит в кругу).

**Правила игры:** Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах.





## **Игра «Ловля оленей»**

**Ход игры:** Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

**Правила игры :** Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.



# Казахские народные игры (ст.гр.»Мотыльки»)

## « Орамал » («Платок»)

**Ход игры:** Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

**Правила игры:** Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.





## **«Жапалактар жене карлыгаштар» («Ястребы и ласточки»)**

**Ход игры:** В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, ставятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут «ястребы», во втором — «ласточки». Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: «лас»- пауза «точка», или «яс...», а окончание слова не произносит. Тогда группа чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

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

## *Чувашские народные игры(ср.гр.»Цыпята»)*



**Расходитесь! (Сирелер!)**

**Ход игры:** Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен.

**Водящий** стоит в центре круга.

**Неожиданно он говорит: «Расходитесь!»** - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

**Правила игры.** Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три - пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.





## Мордовские народные игры(подг.гр. «Бельчата»)



**Игра «В ключи» («Пантемаса» - мокш.)**  
**Ход игры:** Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих. А пятый стоит в середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

**- Дядя (тетя). У тебя ключи?**

**Тот отвечает, указывая на соседа:**

**- Вон у дяди (тети) спроси.**

**Так водящий обходит всех четверых.**

**Последний емй советует:**

**- Посередине поищи!**

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

**Правила игры:** Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину.

**Уголок занимает тот, кто первым туда попал.**

**Если кто-нибудь на поменяет место, то он становится водящим.**





### **Игра «В курочек» («Сараскакса» -мокш.)**

**Ход игры:** Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

**Правила игры.** Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

### **Игра «В коровку» («Траксса» - мокш.)**

#### *Зимний вариант игры*

**Ход игры:** Из числа играющих выбирается сторож. Остальные образуют круг, в середине которого он становится, возле его ног льдинка. Сторож ударом ноги отсылает льдинку от себя, стараясь попасть ею по ноге любому из играющих. В кого попадет, тот и начинает водить. Если игрок успевает подпрыгнуть и льдинка не задела его ноги, сторож продолжает водить.

**Правила игры.** Бросать льдинку можно только с середины круга.

#### *Летний вариант игры*

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные дети образуют круг, в середине которого он становится. Игроки перебрасывают мяч над головой сторожа так, чтобы он не смог коснуться мяча рукой.

Если сторожу удастся перехватить мяч, его заменяет тот игрок, кто последним бросил него.

**Правила игры.** Сторож старается коснуться мяча рукой, находясь в середине круга



***Спасибо за внимание***

