

## Картотека подвижных игр народов России

### Русская народная игра

#### «Горелки»

Ход игры: играющие встают парами друг за другом. Впереди стоит водящий-горелка. Все произносят слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Звезды горят,  
Колокольчики звенят.

Раз, два не воронь,  
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Если удастся запятнать, тот кто остался без пары, горит.

Ненецкая игра

#### «Хейро»

Ход игры: играющие идут по кругу приставным шагом. Руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят «хейро».

Ведущий- солнце сидит на корточках в середине круга. Все разбегаются, после сигнала «солнце».

Игра народов севера

#### «Рыбалка»

Ход игры: 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.

Русская народная игра

#### «Гуси-лебеди»

Ход игры: 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 — воспитатель (*пастух*).

Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-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 но вый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

### **Игра народов Дагестана**

#### *«Отгадай»*

Ход игры: водящему завязывают глаза, он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

### **Чувашская народная игра**

#### *«Хищник в море»*

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (*столбик*). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

Ход игры: за другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «*море*», а веревка — это «*хищник*». Остальные дети — «*рыбки*», которые стремятся убежать от «*хищника*» — веревки, перепрыгнув ее.

«*Водящий*» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «*рыбки*», задев «*хищника*» (веревку, выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «*рыбки*». Затем можно выбрать нового водящего и продолжать игру.

#### Важное правило:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это делает игру опасной.
2. «*Рыбки*», выскочившие за пределы «*моря*», считаются проигравшими.

### **Башкирская народная игра**

#### *«Юрта» (Тирмэ)*

Ход игры: в игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого 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 стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта). Главное правило: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

#### Башкирская народная игра

«*Липкие пеньки*» (*Йэбешкэк букэндэр*)

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. Осаленные становятся «*пеньками*».

Главное правило: Пеньки не должны вставать с мест.

#### Бурятская народная игра

«*Иголка, нитка и узелок*» (*Зун, утахн, зангилаа*)

Ход игры: играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они 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.

Главное правило: Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

#### Дагестанская народная игра

«*Надень папаху*» (*Папахны гий. Т/агьур лье*)

Ход игры: 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, ют 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.

Главное правило: водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

#### Дагестанская народная игра

«*Подними платок*» (*Явлукъну гёттер. Квербац/борхе*)

Ход игры: 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.

Главное правило: нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

#### Кабардино-Балкарская игра

«*Журавли-журавли*» (*Къру-къру*)

Ход игры: 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 вожаком, 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.

Главное правило: упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

#### Калмыцкая **народная игра**

«*Прятки*» (*Булдат наадлген*)

Ход игры: на лесной опушке (*в лесу, в парке*) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Главное правило: подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (*например, досчитав до 10*).

#### Игра **народов коми**

«*Стой, олень!*» (*Сует, кор*)

Ход игры: играющие находятся в разных местах площадки (*границы ее обозначены*). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «*Беги, олень!*» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «*Стой, олень!*» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Главное правило: разбегаться можно только по сигналу «*Беги, олень!*» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

#### Игра **народов коми**

«*Ловля оленей*» (*Коръясос куталом*)

Ход игры: среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «*Раз, два, три - лови!*» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Главное правило: игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

#### Игра **народов коми**

«*Биляша*»

Ход игры: на площадке чертят две линии на расстоянии 3 - 4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «*Биляша!*» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую 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 противника, 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.

Главное правило: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать 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.

#### Мордовская **народная игра**

«*Круговой*» (*Мячень кунсема. Топса налхсема*)

Ход игры: 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 запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Главное правило: 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.

#### Северо – Осетинская **народная игра**

«*Перетягивание*» (*Баендае наей хъазт*)

Ход игры: через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5 - 2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Главное правило: начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «*Марш!*». Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

#### Северо – Осетинская **народная игра**

«*Жмурки*» (*Хъуырмарсытай*)

Ход игры: 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.

Главное правило: ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

#### Татарская **народная игра**

«*Продаем горшки*» (*Чулмак уены*)

Ход игры: играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (*круг обегают три раза*). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Главное правило: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

#### Татарская **народная игра**

«*Серый волк*» (*Сары буре*)

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

- Вы, друзья, куда спешите?

- В лес дремучий мы идем.

- Что вы делать там хотите?

- Там малины наберем.

- Вам зачем малина, дети?

- Мы варенье приготовим.

- Если волк в лесу вас встретит?

- Серый волк нас не догонит!

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

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощение.

Здесь малины много, всю и не собрать,

А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

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

Татарская **народная игра**

«Скок-перескок» (*Кучтем-куч*)

Ход игры: на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры.

Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «*Перескок!*» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Главное правило: 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.

Удмуртская **народная игра**

«Водяной» (*Ву мурт*)

Ход игры: 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.

Главное правило: водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Удмуртская **народная игра**

«Серый заяц» (*Пурьсь кечти*)

Ход игры: на площадке чертится квадрат (6Х6 м) это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (*десять игроков*) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «*Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?*»

На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать.

Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Главное правило: заяц считается пойманным при полном смыкании круга.

Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

Удмуртская **народная игра**

«Догонялки» (*Тябыкен шудон*)

Ход игры: играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Пять бород, шесть бород,  
Седьмой - дед с бородой,  
Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны.  
Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово тябык.  
Пойманный выходит из игры.

Главное правило: когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

Удмуртская **народная игра**

Игра с платочком (*Кышетэн шудон*)

Ход игры: 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.

Главное правило: 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.