

**СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ НАРАБОТОК**  
**«ДЕТИ РАЗНЫХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ**  
**ГОВОРЯТ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ»**

## СОДЕРЖАНИЕ

Открытие фестиваля	
«Дети разных национальностей говорят на одном языке» .....	3
Африканский фестиваль танца .....	7
Фестиваль национальных игр .....	9
Подвижные игры разных народов мира .....	14
Игры народов России .....	37

**ОТКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ  
«ДЕТИ РАЗНЫХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ ГОВОРЯТ НА ОДНОМ  
ЯЗЫКЕ»**

**ФНГ «Я открываю мир»**

*Выход командоров. Выход ведущих*

Вспоминай почаще о хорошем,  
Радостями полон белый свет.  
Замечай приветливых прохожих,  
Добрым взглядом одари в ответ.

Радуй душу музыкой, стихами,  
Сохраняй сердечные слова.  
Поделись их теплотой с друзьями.  
В дружбе скрыта сила волшебства.-

Улыбайся утром отражению,  
Собственному, в окнах, зеркалах.  
Похвали себя за настроение:  
Жить душевно, с радостью в глазах.

Если заскучаешь без причины,  
Вспомни про забытую мечту.  
Воплощай её, идя к вершине!  
Там найдёшь счастливую звезду.

В1 – Добрый день, дорогие друзья!

В2 – Мы приветствуем команды, прибывшие на самую яркую и насыщенную смену РЛ «НП»!

В1 – Смену-фестиваль:

*Вместе:* «Дети разных национальностей говорят на одном языке!»

В2 – Наша смена является победителем городского конкурса социально-значимых проектов «Город – это мы!» Администрации города Перми. Руководитель проекта Гришаева Дарина.

В1 – Для открытия фестиваля и приветствия участников мы приглашаем Депутата Государственной Думы РФ Первого заместителя председателя комитета по федеративному устройству и вопросам местного самоуправления Игоря Вячеславовича Сапко.

*Речь Сапко И.В.*

В1 – Слово предоставляется директору РЛ «НП» Долгих В.Н.

*Слово Долгих В.Н.*

В1 – У каждого Фестиваля есть свой символ.

В2 – Наши ребята подготовили символы Фестиваля.

### **ФНГ «Тодес»**

#### ***Выступление символов Фестиваля***

В2 – Пермский край – заповедные горы,

В1 – Пермский край – вековая тайга,

В2 – Реки стекаются в Камское море,

В1 – По берегам – заливные луга,

В2 – Под землёй – рудники, сталактиты,

В1 – В земляничных угодах леса,-

В2 – Сквозь расстояния, словно магнитом,

В1 – Тянет сурового края краса!

В2 – Уже сегодня стартует фестиваль «Я здесь родился».

В1 – Нас ждет знакомство с Пермским краем. Мы взглянем на наш город совершенно с другой стороны и узнаем о его возможностях, которые поджидают нас на каждом углу!

### **ФНГ Гимн «Пермского края»**

### ***Выступление командоров, видео ПК***

В1 – В рамках нашей смены в первые дни все отряды получили лотерейные билеты. И сейчас самое время разыграть килограмм конфет.

В2 – Внимание на экран. И килограмм конфет уходит в \_\_\_ отряд.

В1 –Каких народов только нет

В стране великой нашей:

В2 – Как пестрый солнечный букет,

Калмыки и чувашаи,

В1 – Татары, коми и мордва,

Башкиры и буряты —

В2 – Всем скажем добрые слова,

Любому будем рады.

В1 – Прекрасен горный край Кавказ

Здесь разные народы.

В2 – На Крайнем Севере у нас

Живут олениводы.

В1 – Вот кабардинец на коне, вот рыболлов тунгусский,

В2 – Но больше всех у нас в стране... Кого? Конечно, русских!

В1 – Следующий фестиваль будет посвящен стране, широта и просторы которой поражают своим размахом. Где живете вы, ребята, готовые зажигать эту смену.

В2 – На этом фестивале мы познакомимся с народами, которые живут в нашей многонациональной России. Мы познакомим с их обычаями и традициями наших гостей-иностранцев.

В2 – И все это ждет нас на фестивале «Я здесь живу».

### **ФНГ «Микс танцы народов мира»**

#### ***Выступление командоров и организаторов***

В2 – Завершать нашу смену будет международный фестиваль «Я узнаю этот мир».

В1 – Неделя, посвященная нашей огромной планете, где каждый день мы будем знакомиться с новыми странами и континентами.

В2 – И что самое интересное, для реализации этого фестиваля к нам специально приехали иностранцы – волонтеры, которые станут кураторами ваших отрядов на ближайшие 20 дней.

В1 – Ну что же Фестиваль открыт и самое время определить, кто из вас отправиться «фестивалить» на ближайшие три недели в лагере с безотказной картой или со 100 феликсами.

В2 – Итак, какие же два отряда разыграют безотказную карту и 100 феликсов. Внимание на экран.

Генератор чисел 2 отряда

В1 – Мы приглашаем на сцену отряды \_\_\_ и \_\_\_.

В2 – Ну что кидаем монетку. У кого Орел? У кого Решка?

В1 – Орел – это безотказная карта. Решка – 100 феликсов.

***Кидаем монетку. ФНГ Гагарина «Нас миллионы»***

***Выход иностранцев, командоров (дети выходят из зала)***

В1 – На свете живут разноцветные дети,

Живут на одной разноцветной планете,

И эта планета на все времена

У всех разноцветных всего лишь одна!

В2 – Давайте, ребята, назло непогодам

Обнимем планету своим хороводом!

Развеем над нею и тучи и дым,

В обиду её никому не дадим!

## **АФРИКАНСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ТАНЦА**

### **ФНГ «Веселые папуасы»**

#### ***Танец детей и организаторов***

В1: Оооо – пери – тика – тумба!

В2: Ооо – муса – тика – тумба!

В3: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас в нашей жаркой Африке!

В4: Аджи – аджи – ай – яй – яй!

В3: Африка – это место, где люди живут, придерживаясь традиций и культуры, которые сложились еще несколько столетий назад.

В1: Бум – чика – бум – чика – бум – бум.

В3: Много времени мы тратим на то, чтобы уберечь себя от злых духов и приблизиться к добрым богам. Для этого мы проводим ритуальные танцы, которые должны защитить нас от злых духов.

В2: Ажди – аджи – чика – бум.

В3: Спасибо вам большое, что приехали поддержать наши племена и исполнить ритуальные танцы.

В4: Муса – муса – тика – тумба!

В3: Африка хранит в себе множество странных, необычных и непонятных традиций, которые только предстоит вам узнать. И первая традиция – это конечно же национальный костюм. Встречаем участников разных племен в национальных костюмах.

#### ***ФНГ проходка костюмов***

В1: Оценивать наш африканский фестиваль танца будет компетентное жюри.

В2: Все члены жюри выпускницы хореографического отделения школ искусств.

Жюри оценивать танцы будут по следующим критериям: массовость и чистота исполнения, оформление танца, оригинальность, музыкальное сопровождение.

В1: Вы готовы начать наш фестиваль?

В2: Тогда просьба всем отрядам приготовиться и прокричать кричалки.

В3: Итак, **17 отряд**

**16, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1**

В4: Все отряды готовы, тогда мы начинаем.

В1: Приглашаем на нашу самую жаркую сцену **17 отряд**.

**Выступление отрядов 16, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1**

В4: Пока наше жюри подводит итоги, мы приглашаем наших иностранных друзей, чтобы сыграть в Соку-Бачи-Вира

**Объявление результатов детских мастер-классов. Вручение грамот**

**Финал танец дня**

## **ФЕСТИВАЛЬ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГР**

### **"Платок Гуарака" (Чили, Южная Америка)**

*Правила игры:* Игроки садятся в большой общий круг. Водящий бегаёт вокруг (с внешней стороны круга) с платочком в руках. Игроки не смотрят на водящего и громко хором кричат: «Вперед, Гуарака!»

Цель игры: Водящий должен незаметно положить на спину одному из игроков платочек. Если игрок этого не замечает, водящий обегает ещё один круг и игрок выбывает. Если же игрок замечает платочек на спине, он должен быстро вскочить, догнать и осадить водящего. Если он успевает это сделать, то в следующей игре сам становится водящим. Если нет, то водить продолжает все тот же ребенок.

### **«Поймай за хвост дракона» (Китай, Азия)**

В игре принимают участие не меньше десяти человек. Они строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, — голова дракона, последний — его хвост. Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело послушно следует за головой, а голова старается схватить последнего игрока. Шеренга никогда не разрывается. Игроки на стороне хвоста не дают голове ухватить хвост. Если все же голова ухватит себя за хвост, последний в шеренге игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший в шеренге предпоследним.

### **«Укради знамя» (Италия, Европа)**

Итальянская игра, в которой две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал,

бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

### **«Скиппиру-кенгуру» (Австралия)**

Австралия – это и страна, и континент, где обитаю удивительные животные: тасманский дьявол, утконос, валлаби, вомбат, коала, и, конечно же, любимец всех малышей – кенгуру.

Количество игроков: пятеро и больше, от 3 лет и старше.

Как играть: дети садятся в кружок, ведущий просит одного из них выйти в середину, сесть на пол, наклониться вперед и закрыть глаза – это спящий кенгуру Скиппиру. Остальные – охотники. Ведущий называет имя одного из детей, тот дотрагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами. Игра продолжается до тех пор, пока кенгурушкой не побывают все участники. Эта игра популярна в австралийских детских садах: она помогает детям быстрее познакомиться друг с другом и развивает слух.

### **«Посол прибывает» (ЮАР, Африка)**

Две группы игроков, две «деревни», выстраиваются друг против друга, девушки попеременно с юношами. Одна деревня отправляет посла (лучшего бегуна группы) в другую. Посол несет подарок — какой-нибудь небольшой, но ценный предмет. Чаще всего это кусок дерева пориж, которое очень ценится в Южной Африке. Кусок дерева — подарок — посол отдает одному из игроков второй деревни и тотчас убегает. Вся деревня преследует его. Если его поймут прежде, чем он доберется до дому, его уводят с собой, как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдают своего игрока.

Выигрывает та деревня, в которой остался один житель.

### **«Статуя» (Греция, Европа)**

Один из игроков стоит с закрытыми глазами в центре большой открытой площадки и медленно считает до десяти. Остальные же в это время стараются принять позу любой понравившейся статуи. Для достоверности образа не возбраняется использовать подручные предметы – палки, мячи и прочее.

«Агалмата» («статуя» по-гречески), — кричит ведущий, и игроки замирают. Если «статуя» не удержала равновесия, она выбывает, ведущий старается рассмешить игроков. самого стойкого объявляю новым ведущим. Это идеальная игра для развития координации движений.

### **«Точильный камень» (Малайзия, Азия)**

Участники встают в круг, за несколько метров от круга стоит ведущий и еще один игрок. Ведущий дает команду: «Точи, точило!» и тут же говорит какое-нибудь задание, например, прыгать на одной ноге, трясти головой, танцевать и т.д. Стоящие в кругу игроки должны немедленно его выполнять, а стоящий рядом с ведущим игрок должен схватить одного из игроков быстрее, чем он начнет выполнять задание. Если ему это удалось – игроки меняются местами.

### **«Черепашье гнездо» (Малайзия, Азия)**

На земле чертится круг диаметром в полтора метра. Это будет гнездо черепахи. В круг необходимо положить 5 камней – это яйца черепахи. Черепаха встает в круг и сторожит яйца. Все остальные игроки – разбойники, они находятся вне круга, но могут забегать внутрь него и красть яйца. Сделать это нужно так, чтобы черепаха не поймала игроков. До кого дотронется черепаха, то и становится на ее место. Когда все яйца будут украдены, то черепаха должна зажмурить глаза, а игроки спрятать

яйца. Задача черепахи – найти их. Если не найдет все яйца, то исполняет желанья.

### **«Калабаса» (Перу, Южная Америка)**

Перуанская игра, в которой игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

### **«Мамба» (Конго, Африка)**

Выбирается мамба. Обозначается площадка для игры. Все должны находиться в пределах территории для игры. Задача игры – не приближаться к мамбе.

Игра начинается по сигналу.

Змея пытается поймать игроков. Пойманный змеей игрок становится сзади нее и держится за ее плечи, образуя паровозик.

За счет новых пойманных игроков змея становится все больше и больше.

Салить может только «голова» змеи, но «тело» может помогать ей, не пропуская игроков.

### **«Охота на кенгуру» (Австралия)**

Эта игра пришла к ребятам от бытовавшего раньше ритуала охотников-австралийцев. На песчаной площадке рисуют контур кенгуру и обводят рисунок небольшим кругом. Из упругих веток тростника, кустарника мастерят копья, очищают, заостряют, окрашивают в яркие цвет» каждый

по-своему и даже украшают копы пестрыми лоскутками, перышками. С оговоренного расстояния, примерно 5-10 метров, ребята по очереди бросают свои копы в изображение кенгуру.

Каждый старается попасть в голову животного. Чем ближе к цели, тем выше оценка. Тот, кто наиболее меток, тот и победитель.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ РАЗНЫХ НАРОДОВ МИРА**

В течение исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Немаловажным будет замечание о том, что народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

### **Индийская игра: Пухохео**

Две команды сидят друг против друга, у одной из них ноа (камень). Ведущий кричит: «Пухохео», и тогда двое назначенных игроков поднимают длинную циновку из тапы и, словно занавес, натягивают между двумя командами. Игрок, у которого ноа, передает его какому-нибудь члену команды. После этого занавес падает. Члены команды, у которой находится камень, сидя, наклоняются вперед, опускают глаза в землю, чтобы случайно не выдать себя взглядом. Вторая команда пытается угадать, у кого камень. Команда выбирает одного человека, который может сделать три попытки. Если он ответит правильно - команда получает очко. Затем роли меняются, камень прячет вторая команда. Набравшие первыми 10 очков выигрывают.

### **Литовская игра: Квинта**

В игре участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся

в углы квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в него становится пятый игрок - квинта.

Угловые игроки бросают в него мячом, а квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в квинту игрок занимает его место.

### **Украинская игра: Аисты**

В игре участвуют 6-8 человек. Они изображают аистов. Все аисты становятся в один общий круг. Каждый аист очерчивает вокруг себя круг диаметром в один метр - гнездо. У водящего нет гнезда, он стоит в центре круга.

По сигналу водящего все аисты поднимают правую ногу и стоят на одной левой.

Водящий прыгает по кругу на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и запрыгивает в него.

Как только в гнезде окажется два аиста, оба они должны выскочить из гнезда и, прыгая на одной ноге, обогнуть общий круг - один справа, другой слева; ногу разрешается менять.

Остальные аисты могут в это время опустить ногу. Тот, кто вернется в гнездо первым, занимает его, опоздавший становится водящим.

### **Таджикская игра: Сафед – чубак**

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам.

Четные номера будут одной командой, нечетные - другой. Расстояние между игроками - 1 м.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в

определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока.

Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом.

По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают палочки чужой команды, их можно забрасывать еще дальше. Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

### **Туркменская игра: Аксак - таук**

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи.

По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта.

Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

### **Белорусская игра: Шпень**

В центре поля устанавливают деревянный брусок - шпень, рядом с ним становится водящий, а вокруг остальные игроки с битами в руках.

Их задача - бросить биты и попасть ей в шпень так, чтобы он укатился как можно дальше от центра. Если кому-то из игроков это удалось и шпень откатился далеко, водящий должен подбежать, взять его и снова установить в центре поля. В это время игроки бегут за своими битами и подбирают их.

Водящий, установив шпень, должен попытаться захватить любую из бит, опередив ее хозяина. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок, не успевший вернуть свою битку, - водящим. (Палки, летящие в шпень, могут задеть водящего, поэтому ему нужно быть внимательным, чтобы не попасть под удар биты).

### **Армянская игра: Берд**

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.

Участвуют две команды. Одна из них - защитники крепости, другая - нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку - это и будет крепость.

Нападающие рассредоточиваются по всей площадке. По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.

Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.

Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.

Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко.

Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

## **Венгерская игра: Один в кругу**

Игроки образуют круг, диаметром не превышающий 10 м. В центр круга становится водящий. Игроки кидают друг другу маленький мячик.

Водящий старается его перехватить. В удобный момент любой из игроков может бросить мяч в водящего.

Если водящему не удалось увернуться от мяча, он остается в центре круга.

Если удалось, он покидает круг, а его место занимает игрок, бросивший мяч.

Если водящему удалось перехватить мяч, брошенный в него, или во время передачи от игрока к игроку, он может бросить мяч в любого игрока.

Если попадет - игрок займет его место, если нет - остается водить дальше.

## **Русская игра: Коршун**

Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой – «курицей», все остальные – «цыплятами». «Цыплята» выстраиваются в колонну за «курицей», крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».

- Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».

-Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.

- Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыплёнок» выходит из игры.

## **Карельская игра: Олента**

Игра проводится на площадке длиной 50-60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием 2 – 3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечёт свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

## **Грузинская игра: Сахребоба**

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70 – 80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

### **Варианты заданий:**

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).

2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.
- По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

### **Якутская игра: Булчута**

Игра проводится на местности с чётко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество «охотников» («булчут»), например, на 20 участников 8 «охотников».

Игра может быть организована по-разному. В одном случае, «охотники» разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» «охотники» могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока – как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли «охотника».

В другом случае, каждый пойманный игрок становится «охотником», таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится «охотником».

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля, ловить можно и «охотников».

### **Узбекская игра: Чай-чай**

Все играющие располагаются на площадке (10x12м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» - и, подняв руку, бежит по площадке.

Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которую удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже, закричав: «Чай-чай!» - подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удастся долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Правила игры: играющие не должны выходить за пределы площадки.

### **Латышская игра: Решето**

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит:

-Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

-Что ты хочешь, решето?

Решето отвечает:

-Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит:

-Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.

Правила игры: нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

### **Литовская игра: Король зверей**

Все играющие – «звери», один из них – «король зверей». Каждый «зверь» должен сказать «королю» свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: «король» должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию; новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

### **Башкирская игра: Липкие пеньки**

Водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов. Нельзя ловить игроков за одежду. «Пеньки» не должны сходить с места.

### **Якутская игра: 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» судьбе по окончанию пути. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя». Надо обязательно сделать два круга возле столба. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

### **«Удмуртские горелки» (удмуртская народная игра)**

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:*

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.

### **«Колышки» (марийская народная игра)**

Перед началом игры все игроки должны запастись деревянными колышками длиной около одного метра и воткнуть их в землю вокруг водящего так, чтобы образовался круг радиусом 3—5 м. Водящий должен сначала попросить у каждого ребенка колышек, но дети могут не отдавать свой колышек, потому что в этом случае им придется становиться на место водящего.

Если все дети водящему отказали, то он начинает сердиться и пытается захватить любой колышек. Для этого он должен положить руку на выбранный колышек и громко посчитать до трех. На счет «три» водящий выбегает из круга и бежит вокруг. Хозяин круга одновременно бросается в противоположную сторону, стараясь обогнать водящего и добежать до своего колышка первым.

Тот, кто первым добежит до колышка, становится его хозяином, а проигравший становится в круг и должен водить снова.

*Правила:*

1. Нельзя бежать раньше слова «три», иначе старт будет повторен.
2. Нельзя сокращать круг, срезая его наискосок.

### **«Поляна — жердь» (удмуртская народная игра)**

Эту народную игру лучше всего проводить на полянке с мягкой почвой. Если земля сильно утоптана, то следует попросить детей до начала игры специально вскопать или разрыхлить место, куда будет втыкаться жердь (толстая палка длиной 2 м).

Вокруг жерди очерчивается граница круга радиусом 10—15 м (в зависимости от возраста детей это расстояние может быть и уменьшено). Водящий становится возле жерди, остальные игроки становятся за границей круга.

По условному сигналу водящего игроки по очереди вбегают в круг и, не останавливаясь, на бегу ударяют по жерди рукой или ногой (это должно быть уточнено до начала игры). Если жердь при ударе падает, то водящий должен броситься вдогонку за этим игроком, пытаясь «осалить» его до того, как игрок пересечет границы круга. Если водящий догнал игрока, то неудачливый игрок становится водящим. Если нет, то он возвращается на центр круга, заново втыкает жердь так, чтобы она стояла строго вертикально к поверхности площадки, и игра продолжается.

*Правила:*

1. В круг может забегать только один игрок, остальные дети ждут своей очереди.
2. Водящий не должен мешать игроку ударять по жерди.
3. Если жердь не упала, а только наклонилась, то водящий не будет догонять игрока.

4. Если в ходе игры кто-нибудь из детей специально не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.

### **«Два Мороза» (русская народная игра)**

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».

Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на противоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они громко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быстро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стараются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замерзнуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз».

Дети, перебежав поле, немного отдыхают, и игра продолжается. «Морозы» опять спрашивают: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Смельчаки отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».

На обратном пути дети стараются выручить «замороженных» друзей: их можно спасти из ледяного плена, если, пробегая мимо, успеть коснуться рукой. «Морозы» стараются «заморозить» пробегающих мимо детей и защищают своих пленников.

После нескольких перебежек выбирают других «морозов» из числа самых ловких игроков, которые ни разу не попались и смогли выручить других детей из ледяного плена.

*Правила:*

1. Перебегать площадку можно только после слов: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».
2. Если кто-то из детей не побежал вместе со всеми, а замешкался на краю площадки, то он считается «замороженным».

### **«Стой, олень» (игра, народа коми)**

Эта игра очень популярна у народов Крайнего Севера, в ней игроки могут испытать свои качества в роли оленей. Игра проводится на улице или в большом спортзале, где до начала игры специально отгораживаются границы «пастбища». Водящий («пастух», «охотник»), который определяется по жребью или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей».

Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки кидаются по площадке врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснувшись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

*Правила:*

1. Надо лишь касаться игрока палочкой, а не ударять его.
  2. Игроки, выбежавшие за пределы площадки, считаются пойманными.
- Водящие (игроки команды, которая догоняла) быстро поворачиваются и бегут назад, в свою сторону игрового поля. Они стремятся добежать до конца игрового поля со своей стороны. Однако осаленный игрок должен громко крикнуть: «Оленма!» («Я есть!»), и по этой команде все игроки поворачиваются и пытаются догнать убегающих противников за тем,

чтобы в свою очередь «осалить» любого из них. Роли убегающих и догоняющих могут меняться несколько раз, пока одной из команд не удастся добежать до своего конца игрового поля в полном составе.

*Правила:*

1. Нельзя выбегать за боковую линию, такой игрок считается «осаленным».
2. Надо обязательно крикнуть «Оленма!», чтобы все игроки твоей команды услышали, что их игрока «осалили».

### **«Казак-разбойник» (русская народная игра)**

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

*Правила:*

1. Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники.
2. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».

### **Волк и овцы (русская народная игра)**

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:*

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».

### **«Ястреб и утки» (бурятская народная игра)**

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камышы», «озеро». «Озеро» — это очерченная зона произвольной формы на одном из противоположных концов поля. На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убегать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «камышках». «Камыши» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке на расстоянии 1—1,5 м друг от

друга на пути «уток» к «озеру». «Утки» спасаются сначала среди «камышей», а потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ловить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля. «Ястреб» продолжает ловить уже меньшее количество «уток». «Ястреб» побеждает, если сумел поймать всех «уток». *Правила:*

1. «Камыши» не должны сходить с места или ловить кого-нибудь из игроков руками.
2. «Камыши» могут раскачиваться, стоя на месте, и таким образом мешать «ястребу» ловить «уток».
3. Каждая «утка» обязана поплутать в «камышях», а не сразу бежать к «озеру», где она будет в полной безопасности.

### **«Бег с палкой в руке» (ингушская народная игра)**

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать палку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.

Рассмотрим, как можно устроить целое соревнование в беге, держа палку на ладони. Для этого надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участники будут соревноваться в беге. Они должны быть примерно одинакового веса и размера, чтобы все участники испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьники, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра проводится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забега также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

*Правила:*

1. Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры.
2. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

### **«Слепой медведь» (осетинская народная игра)**

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 звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «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:*

1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.

2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

### **«Жмурки» (русская народная игра)**

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:*

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.

### **Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)**

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем

будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. 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 приседать, 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:*

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.

### **Жмурки «Маша и Яша» (русская народная игра)**

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а

девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, их раскручивают, чтобы им было труднее сохранить ориентацию, и отпускают «искать» друг друга. «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

*Правила:*

1. «Маша» считается пойманной, если «Яша» коснулся ее рукой.
2. Если «Яша» долго не может поймать «Машу», можно предложить героям поменяться ролями или уступить место другим детям.

### **«Маляр и краски» (татарская народная игра)**

Перед началом игры выбирают водящего («майлара») 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:*

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

### **«Чур, все!» (прятки со скороговорками) (игра народов коми)**

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:*

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

## ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ

### **«Отгадай» (игра народов Дагестана)**

Игра напоминает жмурки. Водящему завязывают глаза и 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.

*Правила:*

1. Нельзя сильно ударять водящего по вытянутой ноге, можно только слегка хлопнуть его рукой не более одного раза.
2. Водящий не должен открывать глаза, пока не угадает имя ударившего его игрока.

Если игроки еще слишком малы, им трудно прыгать на одной ноге, тогда можно разрешить прыгать на двух ногах, держа руку вытянутой вперед. Тогда водящего хлопают по руке.

### **«Бой петухов» (марийская народная игра)**

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе

ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, по дочитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.

*Правила:*

1. Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
2. Можно толкать только своего соперника по паре.

### **«Хромая лиса» (татарская народная игра)**

В начале игры надо расчертить площадку, определить, где будет располагаться «лисыя нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника». Все остальные дети становятся «курами». В зависимости от количества кур в курятнике вычерчиваются и его размеры: они должны быть достаточны для того, чтобы куры могли, не мешая друг другу, убегать от лисы, забравшейся в курятник. «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спрашивает у нее, куда она собралась. Шутливый диалог может выглядеть так (1):

- Лиса, лисонька хромая, куда ночью ковыляешь?
- Бикчантай, сынок Мамаю, меня бабка ждет родная!
- А зачем к ней торопиться?
- Моя шуба там за печкой.
- А если шуба загорится?
- Окуну я шубу в речку.
- Вдруг умчит ее течение?
- Я заплачу с огорченья.
- Лиса, лисонька хромая, как без шубы ты пойдешь?
- Бикчантай, сынок Мамаю, как пройду, тогда поймешь!

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает глаза), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассыпную, но выбегать из курятника им строго запрещено. Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «осалить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре.

Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу, и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется водить еще раз.

*Правила:*

1. Выбежавшая из круга курочка считается пойманной.
2. Если хозяин курятника был невнимателен и не заметил, что лиса встала на две ноги (даже на очень короткое время), то игра продолжается.
3. Заметив нарушение правил, хозяин должен сначала окрикнуть лису, а только потом пускаться за ней вдогонку.

### **«Хищник в море» (чувашская народная игра)**

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. 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», задевшие «хищника» (веревку), выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбирать нового водящего и продолжать игру.

*Правила:*

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

### **«Шапка канатоходца» (игра народов Дагестана)**

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удержать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно. *Правила:*

1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.
2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.

3. Свою шапку игрок переносит последней.
4. Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

### **«Кружиться вокруг кола» (калмыцкая народная игра)**

Небольшой кол вбивается в землю так, чтобы он был не выше пояса участников игры.

Надо, держась за кол правой рукой, идти вокруг него по часовой стрелке. Одновременно игрок старается достать левой рукой правое ухо из-под правой руки. Чем ниже возьмешься за кол правой рукой, тем труднее выполнить упражнение. Победителем является игрок, сделавший больше других полных кругов вокруг кола и державший руку ниже других на коле.

*Правила:*

1. Левая рука должна все время касаться уха, но не держаться за него.
2. При определении победителя важно учитывать, на какой высоте он держал правую руку на коле.

### **«Царь горы» (русская народная игра)**

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пяточке. Шутливая борьба продолжается!

*Правила:*

1. Количество игроков не должно превышать 10— 12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисментами и скандированием.
2. Нельзя бороться по-настоящему, можно только весело толкаться и отпихиваться.

### **«Альчики» (игра народов Дагестана)**

«Альчики» (так называли в Дагестане лодыжки ног барана или козы) кладут на плоский камень у глухой стены. Каждый игрок ставит на камень по два альчика (косточки). Первый бросок каждый игрок делает из-за контрольной линии, расположенной на расстоянии 5— 10 шагов от камня (в зависимости от возраста игроков). Если игрок сумел, стоя за контрольной линией, добросить свою битку до камня и сбить с него альчик, то он забирает себе этот альчик и снова бьет по оставшимся альчикам, но уже с того места, куда отскочила от стены его битка. Если игрок промахнулся, то ход переходит к следующему игроку. Выигрившим считается тот, кто соберет больше всех альчиков. Можно использовать вместо альчиков карандаши или палочки длиной около 10 см.

*Правила:*

1. Метать битку каждый игрок может своим способом.
2. Нельзя заступать за контрольную черту или становиться ближе того места, куда отскочила битка.

### **«Лодыжки» (бурятская народная игра)**

Эта игра хорошо известна в Бурятии, где традиционным занятием является скотоводство. Можно заменить «лодыжки» (косточки) на деревянные палочки примерно одного размера (5—7 см). Главное, чтобы они были достаточно удобны для захвата детской рукой (соответствовали ей по размеру, имели гладкую поверхность без зазубрин и заноз).

Перед началом игры все «лодыжки» (в зависимости от количества игроков их количество может меняться) выкладываются на стол, игроки располагаются вокруг стола и договариваются между собой об очередности. Первый игрок берет в руку одну «лодыжку» и подбрасывает ее высоко вверх. Пока «лодыжка» находится в воздухе, можно той же рукой схватить со стола другие «лодыжки» и этой же рукой успеть поймать подброшенную «лодыжку».

Если при этом игрок не успеет ничего взять со стола или уронит хоть один из предметов, то он считается проигравшим и должен вернуть все «лодыжки» в центр стола, а ход передать следующему игроку. Если водящий сумел поймать «лодыжку», не уронив ни одну «косточку» — все они считаются его выигрышем, и он может продолжать игру, подбрасывая еще одну «лодыжку» вверх и захватывая другие «лодыжки» со стола до того момента, пока что-нибудь не уронит.

В конце игры победителем считается тот, кто успел собрать больше всех «лодыжек».

*Правила:*

1. Нельзя менять руку во время игры: водящий может ловить «лодыжки» любой рукой, но он не имеет права менять руку или ловить двумя руками сразу.
2. Надо строго соблюдать очередность и не сбивать порядок игры.

### **«Колышки» (ингушская народная игра)**

В эту игру надо играть на мягкой земле или влажном песке, например, после сильного дождя. Для игры заранее заготавливаются колышки 40—70 см из твердых пород дерева (яблоня, клен). Один конец заостряют и, чтобы он стал тверже, обжигают на открытом огне. Способ метания колышка каждый игрок определяет для себя сам. Игроки должны договориться до начала игры, сколько колышков они будут использовать в игре (обычно от

5 до 10). Первый игрок бросает свой колышек так, чтобы он воткнулся в землю почти вертикально. Если колышек сильно пригнулся к земле (между колышком и землей нельзя поместить ладонь в ширину), то колышек не считается воткнутым: такой колышек выходит из игры, также как и упавший колышек. Следующие игроки стремятся не только воткнуть свой колышек вертикально в землю, но и стараются с помощью своего колышка сбить или пригнуть к земле колышек противника. Сбитый таким образом колышек переходит от хозяина к игроку, который сумел в него попасть своим колышком.

Если игрок уронил свой колышек (он не воткнулся в землю при метании), то этот игрок теряет свой колышек и начинает следующую игру. Все участники собирают свои колышки с поля и бросают их заново.

Игрок, у которого все колышки сбили в игре, выбывает из игры.

Победителем объявляется игрок, выигравший больше всех колышек.

*Правила:*

1. Каждый бросает по одному колышку, строго придерживаясь своей очереди.
2. Если игрок своим колышком сбил сразу несколько других колышков, то он забирает их все.
3. Если у игрока, бросившего колышек, собственный колышек не воткнулся в землю, то сбитые им чужие колышки не переходят в его собственность. Наоборот, такой игрок считается проигравшим, и он должен начинать следующий тур игры

### **«Перетягивание» (осетинская народная игра)**

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2—2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии. По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

*Правила:*

1. Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».
2. Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

### **«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:*

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.

### **«Кул» (ингушская народная игра)**

Для игры надо начертить на земле квадрат со стороной 0,5 м, в центре которого вырыть ямку глубиной 3—4 см и диаметром до 10 см. На эту ямку перед началом игры положат «кул» — гладкую веточку с закругленными концами, специально выструганную из мягких пород дерева (липа, тополь). Примерные размеры «кула»: длина около 10—12 см, диаметр — 2—3 см. Эту веточку в ходе игры надо будет выбивать из ямки с помощью биты — деревянной палки (длиной около 50 см). Для этого конец биты опускают в ямку и, поддев «кул» снизу, выбивают его в сторону водящих.

Дети делятся на две команды и разбиваются на пары. Они решают, какая команда будет первой выбивать «кул». Игроки другой команды должны будут его ловить. Дети сразу договариваются, по сколько раз подряд

каждый игрок может выбивать «кул» битой из ямки. Если игрок промахнулся или не сумел выбить «кул» из ямки, то он сразу передает свою очередь второму игроку из этой пары.

Игроки из другой команды должны ловить «кул» (веточку) руками. Тот, кто поймал «кул» двумя руками, получает 1 очко. Если игрок сумел поймать «кул» одной рукой, то он сразу получает 5 очков. Когда пары игроков из обеих команд попробуют свои силы в выбивании «кула», то можно переходить к подсчету очков: так определяется команда — победитель.

*Правила:*

1. Когда один игрок из пары выбивает «кул», второй должен отойти в сторону, чтобы не мешать ему.
2. Дети, ловящие «кул», могут свободно перемещаться по площадке, но они тоже не должны мешать друг другу, отталкивая соперника в борьбе за пойманный «кул».

### **«Рукавицу гнать» (бурятская народная игра)**

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:*

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.

### **«Слухи» (русская народная игра)**

Играют в эту игру несколько детей, которые усаживаются рядком, 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 исказил: просят повторить каждого, что он услышал, начиная с первого игрока.

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

*Правила:*

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

### **«Игра в фанты» (русская народная игра)**

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 английский язык для детей – залог их успеха во взрослой жизни, и об этом не следует забывать.

*Правила:*

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» (русская народная игра)**

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

*Правила:*

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.

### **«Кости» (устный счет) (тувинская народная игра)**

Дети делятся на две команды, и каждая команда выбирает своего водящего. Водящие получают одинаковое количество косточек (лодыжек).

Может быть использован и счетный материал для дошкольников.

Каждый водящий распределяет «косточки» между игроками своей команды, а часть косточек может спрятать в другом месте, но так, чтобы игроки другой команды не видели, сколько косточек выбыло из игры. То же самое делает и другой водящий.

Затем каждая команда пытается угадать, сколько всего косточек спрятано в руках их соперников. Водящий называет предполагаемое число. Если оно правильное, то все спрятанные в руках косточки переходят к игрокам другой команды.

Игроки обеих команд опять перепрятывают косточки. У игроков проигравшей команды их могло остаться мало (мы не знаем, сколько косточек отложил в сторону водящий до начала игры), и тогда у некоторых игроков в команде может вообще не остаться косточек. Но они все равно должны сжимать кулачки и всем своим видом показывать, что и у них есть косточки.

Игра продолжается до тех пор, пока у игроков одной команды совсем не останется косточек.

*Правило:*

1. Надо громко, для всех игроков объявить количество косточек, выданных командам

2. Водящие не должны называть одно и то же число, когда угадывают количество косточек, находящихся в руках игроков.

3. Игра продолжается до тех пор, пока у команды есть хотя бы одна косточка.

По взаимной договоренности можно прервать игру и определить команду-победителя: она должна собрать больше косточек, чем команда соперников.

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

Секрет этой игры: 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.

### **«Почта» (русская народная игра)**

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?» — «Ездят 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:*

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 Воронеже «танцуют». Тогда все игроки будут изображать танцы.