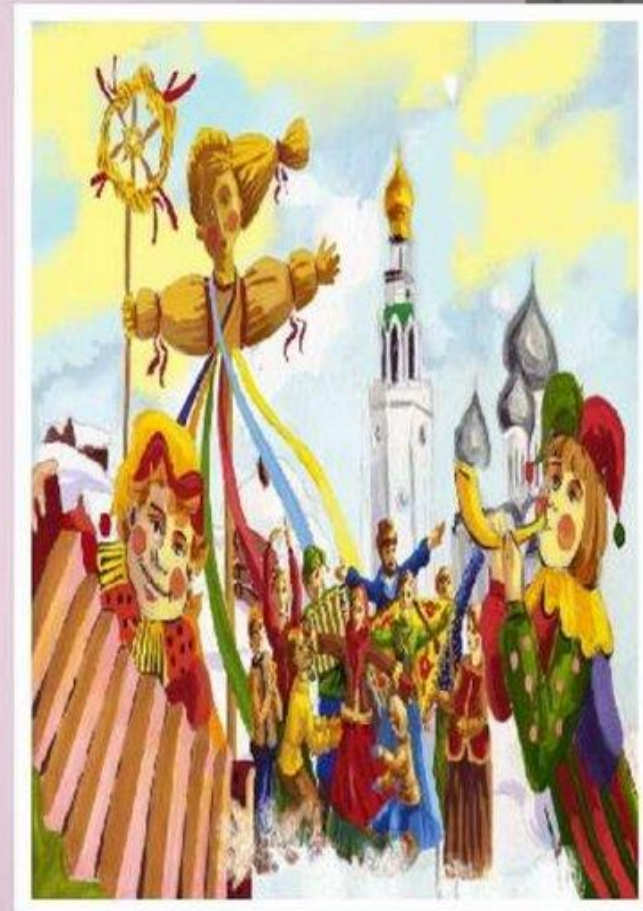


Игры народов мира



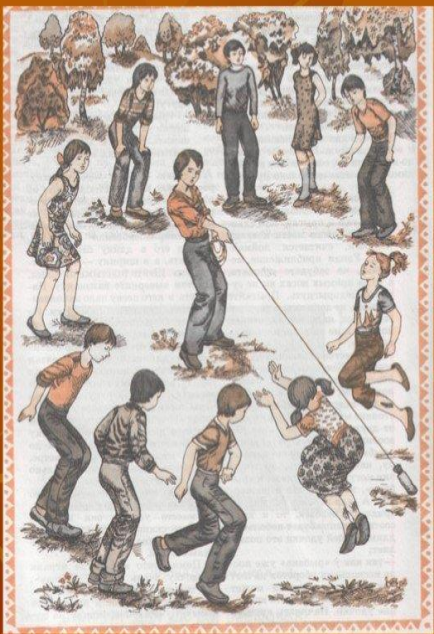
Заря (Русские народные игры)

- ▣ Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих- заря- ходит сзади с лентой и говорит:
- ▣ *Заря-заряница,*
- ▣ *Красная девица,*
- ▣ *По полю ходила,*
- ▣ *Ключи оборонила,*
- ▣ *Ключи золотые,*
- ▣ *Ленты голубые,*
- ▣ *Кольца обвитые-*
- ▣ *За водой пошла!*
- ▣ С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и она оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.
- ▣ *Правила:* 1. Бегущие не должны пересекать круг. 2. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает,



Русская народная игра удочка

«УДОЧКА»



Игроки становятся по кругу «рыбки», а ведущий в центре круга «рыбак».
Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки удочку и начинает поворачиваться вокруг своей оси, а «рыбки» должны перепрыгивать через удочку, а «рыбы» поочередно начинают подсакивать, стараясь не попасться на крючок. А кто пойман выходит из круга.



Русские народные игры

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет». — «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.



По материалам сборника Марии Литвиновой
"Русские народные подвижные игры"

Русская народная игра «Наш платочек голубой».

Цель игры: развивать внимание, быстроту реакции.

Правила игры: Дети стоят в кругу, передают по кругу платок и поют:

Наш платочек голубой, поиграть хотим с тобой.
Ты беги платок по кругу, выбирай скорее друга.
Покружись, попляши и платочек покажи!

(У кого платок окажется, тот выходит в круг и пляшет)



Башкирские народные игры

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Юрта (Тирмэ)

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 идет четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок.

Попляшем, и попляшем, и помчимся на лужок.

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

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



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Волк и зайцы

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети – зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

Белый заяц, мягкий заяц

в гости к нам пришел.

Ушки – длинные. Короткий хвост.

На сигнал ведущего «Буре» («Волк»)

дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк

старается поймать как можно

больше детей. Правила: передвигаться по

площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом только после

сигнала водящего; ловить, касаясь

игрока рукой.



Китайские народные игры

«Поймай за хвост дракона» (Китай)

Количество участников: чем больше — тем лучше

Правила игры: все выстраиваются в колонну и кладут руку на плечи или пояс впереди стоящему. Тот, кто стоит первым — голова дракона, последний — его хвост. Голова дракона начинает охотиться за своим хвостом. Те игроки, кто ближе к хвосту, могут всячески помогать ему «смьгаться» от головы, ловко убегая всем хвостом. Однако в попытках ухватить хвостик и убежать от охотника важно, чтобы колонна не рассыпалась и «дракон» не развалился.



Татарская народная игра

-
- **Жмурки (Кузбьяляуены)**
- **Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.**
- **Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.**
-



Спасибо за внимание