

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение №103
«Детский сад комбинированного вида»



ИГРЫ ДОБРОСОСЕДСТВА ПРОЕКТ

Старший воспитатель Покутная Е.В.,
музыкальный руководитель Григорьева Т.В.,
воспитатель Карлина Н.В.

Кемерово, 2020

Содержание

Краткая аннотация проекта	3
Актуальность проекта.....	3
Новизна проекта.....	4
Тип проекта, цель.....	4
Задачи проекта.....	4
Практическая значимость проекта, этапы реализации.....	5
Ожидаемые результаты.....	6
Список используемой литературы.....	7
Приложения.....	8-39

*И лишь добром любой вопрос
Уладить можно непременно -
Не раз так было в старину.
Добрососедство неизменно!*

Краткая аннотация проекта

Проект «Игры добрососедства» представляет собой организацию и проведение народных игр и забав в повседневной жизни детского сада с целью приобщения детей к традициям родного края и народов Кузбасса.

Ведущая идея проекта заключается в воспитании у старших дошкольников уважительного отношения к истории, культуре, обычаям родного края и народов Кузбасса через игровую деятельность и музыкально-хореографическую работу. В проекте представлена картотека народных игр и забав в двух блоках:

1) русские народные игры и забавы, 2) игры народов, населяющих Кузбасс.

Проектная база: МАДОУ №103 «Детский сад комбинированного вида»

Актуальность проекта обусловлена следующими положениями:

1. Кузбасс - очень многонационален. В пределах Кузбасса принято выделять четыре коренные народности: шорцы, телеуты, колмыки и сибирские татары. Подавляющее большинство среди населения, конечно, русские. На втором месте - татары, на третьем - немцы, на четвертом - украинцы. Также среди проживающих встречаются: армяне, азербайджанцы, киргизы, казахи, белорусы, башкиры, таджики, узбеки, удмурты, чувашаи, шорцы, цыгане и много других редко встречающихся народов. Мы вместе отмечаем национальные праздники, воспитываем детей в традициях толерантности и добрососедства. Все мы разные, но в час нелегких испытаний всегда стремимся подставить другу крепкое и надежное плечо, дорожа добрососедскими отношениями, берущими начало из глубин тысячелетий.

2. На этапе реализации ФГОС ДО в МАДОУ №103 реализуется основная образовательная программа дошкольного образования, в содержание которой включен региональный компонент, требующий пополнения и развития, продолжается педагогический поиск.

Анализ анкетирования родителей, а также наблюдение за свободной игровой деятельностью детей показали недостаточный уровень развития духовно-нравственных качеств личности ребенка, а также недостаточный уровень знаний традиций русского народа у детей. Основными причинами таких результатов является то, что родители на первое место в развитии детей ставят раннюю интеллектуализацию ребенка, что не всегда способствует его духовному развитию. В погоне за развитием интеллекта упускается нравственное и духовное развитие маленького человека, без которого все накопленные знания могут оказаться бесполезными. И как результат этого – эмоциональная, волевая и духовная незрелость. Духовно-нравственное воспитание – это формирование ценностного отношения к жизни, обеспечивающего устойчивое, гармоничное развитие человека, включающее в себя воспитание чувства долга, справедливости, ответственности и других качеств, способных придать высокий смысл делам и мыслям человека.

3. *Игра* – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой лежит не в результате, а в процессе. Посредством организации и проведения народных игр и забав создаются оптимальные условия для развития духовно-нравственного потенциала дошкольников через гармоничное построение целостного педагогического процесса в дошкольном учреждении, основанного на культурных ценностях родной страны, родного края.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них отражается образ жизни людей, представление о чести, смелости, мужестве. Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Учитывая этот потенциал необходимо организовывать образовательную деятельность дошкольников, основанную на содержательной подборке народных подвижных и речевых игр, хороводов, которые несут в себе развивающие, коррекционные и воспитывающие функции.

Педагогическая целесообразность проекта обусловлена тем, что не только русские народные игры, но и игры народов Кузбасса обращены к тем сторонам души ребенка, которая связана с родной культурой и культурой самых близких соседей. В игре от ребенка требуется внимание, выдержка, сообразительность, ловкость, слаженность действий, ответственность. Играя, дети осваивают правила межличностного и межгруппового общения, проявляют устойчивый интерес к традициям своего народа и народов, проживающих в Кузбассе.

Новизна проекта заключается в разработке содержательной подборки народных подвижных и речевых игр, хороводов, которые несут в себе краеведческий аспект, развивающие и воспитательные функции в традициях толерантности и добрососедства. В реализации проекта задействованы узкие специалисты: инструктор по физической культуре, хореограф, музыкальный руководитель.

Тип проекта: игровой, групповой, долгосрочный. Участники: сотрудники ДООУ, дети 5-7 лет, родители воспитанников. Реализован проект с сентября 2018 года по май 2019 года.

Цель проекта: формирование у старших дошкольников уважительного отношения к истории, культуре, обычаям народов Кузбасса через организацию и проведение народных игр и забав в повседневной жизни детского сада.

Задачи:

- расширять представления о культуре, обычаях народов Кузбасса, осведомленность детей в сфере общественного добрососедства,
- способствовать формированию духовно-нравственных качеств личности дошкольника на основе изучения культуры и традиций страны, родного края, организации народных игр,
- интегрировать содержание духовно-нравственного воспитания в игровую и музыкальную деятельность детей,
- учить детей использовать разнообразные игры, обогащать словарный запас детей в процессе духовно-нравственного воспитания и диалогического общения,
- самостоятельно организовывать знакомые игры (речевые, малоподвижные и подвижные) со сверстниками, справедливо оценивать свои результаты и результаты товарищей,
- развивать активную жизненную позицию, способность к гармоничному взаимодействию с другими людьми,
- формировать у воспитанников чувства собственного достоинства как представителя своего народа, навыки коммуникации, добрососедства и толерантного отношения к представителям других национальностей.

Практическая значимость проекта: создание условий для развития духовно-нравственных качеств личности средствами народных игр и национального фольклора.

Этапы реализации проекта:

1-ый этап: Подготовительный.

Диагностика знаний детей о духовно-нравственных ценностях, анкетирование родителей о духовно-нравственном воспитании в семье и направленности воспитательного процесса в образовательном учреждении, разработка плана реализации проекта, определение перечня русских народных игр по возрастам, подбор игр народов Кузбасса в соответствии с возрастом старших дошкольников.

2-ой этап: Основной.

Организация и проведение комплекса русских народных игр и игр народов Кузбасса воспитателями старших и подготовительных групп с детьми детского сада в соответствии с предоставленным планом.

3-ий этап: Итоговый.

Оценка проделанной работы. Оформление картотеки народных игр и забав в двух блоках: 1) русские народные игры и забавы, 2) игр народов Кузбасса. Распространение опыта работ по проекту: публикации, участие в семинарах по теме проекта, конкурсы.

Методы изучения эффективности реализации проекта:

- Педагогические наблюдения для выявления ожидаемых результатов в соответствии с поставленными задачами.
- Опрос родителей.

Содержание проекта

<i>Сроки реализации</i>	<i>Этапы проекта, содержание работы</i>	<i>Мероприятия</i>
Сентябрь	1 этап Подготовительный Сбор информации, организация образовательного процесса, планирование	<ul style="list-style-type: none">• Изучение уровня духовно-нравственных качеств у детей старшего дошкольноговозраста• Опрос родителей• Создание развивающей среды в группе (динамичный уголок национальной народной культуры); привлечение родителей к предстоящей творческой работе (консультации, индивидуальные беседы, фотосъемка совместных с детьми игр).• Подбор русских народных игр и игр народов Кузбасса по возрасту детей.
Октябрь	Составление плана работы Календарное планирование	<ul style="list-style-type: none">• Беседы, занятия по ознакомлению детей с историей, культурой, обычаями народов Кузбасса.
Ноябрь - Март	2 этап Основной. Выполнение проекта. Практическая деятельность в соответствии с планом. Контроль над	<ul style="list-style-type: none">• Совместная деятельность с воспитанниками по ознакомлению с народными играми• Интегрированные занятия: - по ознакомлению с окружающим миром и физкультуре,

	реализацией проекта.	<p>- музыкальные занятия + ознакомление с окружающим миром, - хореография + ознакомление с окружающим миром. Все занятия включают в себя работу по решению задач проекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Организация и проведение русских народных игр и игр народов Кузбасса в соответствии с планом совместной деятельности в группах старшего дошкольного возраста
Апрель – Май	3 этап. Итоговый Подведение итогов Анализ результатов деятельности	<ul style="list-style-type: none"> • Презентация проекта для коллег • Оформление картотеки народных игр в двух блоках: 1) русские народные игры и забавы, 2) игры народов Кузбасса • Размещение консультативно-информационного материала на информационных стендах ДОУ • Выступление на методическом совете «Итоги реализации проекта «Игры добрососедства» • Рефлексия, обсуждение и анализ полученных результатов • Изучение уровня духовно-нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста (повторно), опрос родителей (повторно)

Ожидаемые результаты.

Дети:

- имеют представления о культуре, обычаях народов Кузбасса, осведомлены в сфере общественного добрососедства, проявляют активную жизненную позицию, способность к гармоничному взаимодействию с другими людьми,
- проявляют интерес к истории и культуре своей Родины, чувства гордости и достоинства как представители своего народа, навыки коммуникации, добрососедства и толерантное отношение к представителям других национальностей.

Педагоги и родители:

- объединили свои усилия и повысили свою компетентность в вопросах духовно-нравственного воспитания дошкольников.

Перспективы реализации проекта

Изучение с детьми культуры и традиций народов близлежащих территорий (Алтайский край, Хакасия), их народных игр и праздников

Список используемой литературы

- 1.Всемирные игры кочевников. Официальный сайт.
URL: <http://www.worldnomadgames.com/ru/page/O-VIK-37/>
- 2.Егорычева А.Д. Игры с обучением. «РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ - ДОШКОЛЬНИКАМ». Консультация для воспитателей [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Мой детский сад». Адрес доступа: <http://www.ivalex.vistcom.ru/igr37.html>
- 3.История Кузбасса: учебник /Отв. ред. А.В. Палин. – Кемерово, 2014. – С. 18 –19.
- 4.Князева О.Л. Приобщение детей к истокам русской народной культуры / О.Л. Князева, М.Д. Маханева. – СПб.: Детство-Пресс, 2004. – 154 с.
- 5.Русские народные игры для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Дошвозраст.ru». Адрес доступа: http://doshvoznrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm
- 5.Русские народные игры для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Учебно-методический кабинет». Адрес доступа: <http://ped-kopilka.ru/blogs/baizan-elena/podvizhnye-igry.html>
- 6.Шорцы/ Историческая энциклопедия Сибири. Т. 3. /Под ред. А.П. Деревянко. – Новосибирск, 2009. – С. 544
- 7.Шорские национальные игры и виды спорта/ Сост. М.А. Токмашева. – Новокузнецк, 2009. – 10 с. ;Национальные спортивные состязания телеутов / Сост. И.Н. Щелкотунова. – Белово, 2014. – 16 с.

**Конспект
физкультурного развлечения в подготовительной группе
«Игры коренных народов Кузбасса»**

Цель: продолжить знакомить детей с коренным народом Кузбасса – шорцами и телеутами, через народные подвижные игры; расширять знания детей о национальных традициях, фольклоре; прививать чувство уважения и доброжелательного отношения к людям других национальностей.

Образовательные задачи:

- Обобщать и расширять знания детей о красоте и разнообразии игр различных народов.
- Объединение опыта и знаний детей для создания у них целостной картины многонациональности планеты Земля, России, Кузбасс. Формировать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей.
- Формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать у детей сознание «человека мира», чувство патриотизма и сопричастности ко всему, что происходит на Земле, России, Кузбассе.
- Учить осознавать свою индивидуальность, значимость для других людей, стимулировать положительное отношение к сверстникам.
- Воспитывать уважение и терпимость к людям независимо от расовой и национальной принадлежности.

Развивающие задачи:

- Формировать социальные способы поведения в различных ситуациях, опыт доброжелательного отношения друг к другу.
- Формировать понятия о том, что люди не похожи друг на друга, но все равны.

Ход:

- Здравствуйте ребята! Что больше всего вы любите делать? Конечно же, играть? Игра – любимое занятие детей. Игры бывают самые разнообразные: развлекательные, обучающие, спортивные и, конечно же, народные.

Сегодня, как я и обещала, мы уделим время играм коренных народов Кузбасса. Я вас познакомлю с народными играми шорцев и телеутов, и вы сможете проявить свою силу и ловкость в играх «Камчи кнут», «Окрас» и «Плат кабыжарга», а также посоревнуются в меткости, участвуя в игре «Кемзин».

Телеутская игра «Плат кабыжарга» («ловить платок»)

Участники игры выстраиваются в одну шеренгу. Игрок, стоящий в шеренге первым, держит платок. Два игрока из конца шеренги бегут наперегонки, их цель – первым схватить платок. Игрок, схвативший платок, становится первым, а проигравший возвращается в конец шеренги и соревнуется с игроком, который теперь стоит последним.

Агаш тартыжары (телеут.) / тайақ тартқань (шорск.) («перетягивание палки»)

Дети соревнуются по 2 человека. Пара садится друг напротив друга и упираются ногами. Кто перетянет палку на себя, тот и победил.

Орынталаштит («занимать место»)

Для игры необходимо пять пар игроков. Четыре пары занимают углы комнаты или (если игра проводится на свежем воздухе) квадрата на земле, а пятая пара находится в центре. Пары, стоящие в углах, меняются местами, перебегая из угла в угол. Центральная пара старается занять освободившийся во время перебежки угол. Оставшаяся без угла пара занимает центральное место и игра продолжается.

Игра «Окрас»

Дети делятся на две команды (чётное количество). Согласно правилам надо сбить противника ударом плеча, прыгая только на одной ноге и держа руки за спиной. Выигрывает команда, сбившая больше соперников, т. е. поставив соперника на обе ноги.

Игра «Камчи кнут»

Играют по два человека. У каждого ребёнка в руках кнут, а перед ними деревянные цилиндры (или кегли, стоящие в ряд. Кто больше собьет кнутом цилиндров, тот и выиграл.

Игра «Кемзин». (Ловкий охотник).

Дети играют по 2 человека (охотники)

Метание камней (мешочков с песком) в цель (обруч). Кто больше всех закинет мешочков в обруч, тот и победил.

Заключительная часть:

- Ребята, мы сегодня с вами замечательно провели время и окунулись в прошлое, познакомились с играми наших предков.

- А на прощанье я не стану говорить «До свидания». А почему?

В языке телеутов, коренных жителей Земли Кузнецкой, нет слова «до свидания». Вместо этого они говорят: «Приходите в гости!». И я вам говорю: «Приходите в гости!» чтобы поиграть, поговорить, узнать новое о нашей малой родине.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijasad/bashkirskie-narodnye-igry-dlja-doshkoljat.html>

http://artemschool-2.narod.ru/ssylki/zrpi_1.pdf

<https://zaribko.ru/childrens-runny-nose/kartoteka-podvizhnye-igry-raznyh-narodov-prezentaciya-igry-narodov/>

<https://docsportal>

Конспект физкультурного развлечения в подготовительной группе «Подвижные игры народов Кузбасса»

Цель: формирование у детей дошкольного возраста чувства толерантности, интереса и уважения к другим национальным культурам.

Образовательные задачи:

- Обобщать и расширять знания детей о красоте и разнообразии игр различных народов.
- Объединять опыт и знания детей для создания у них целостной картины многонациональности планеты Земля, России, Кузбасс. Формировать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей.
- Формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать у детей сознание «человека мира», чувство патриотизма и сопричастности ко всему, что происходит на Земле, России, Кузбассе.

- Учить осознавать свою индивидуальность, значимость для других людей, стимулировать положительное отношение к сверстникам.
- Воспитывать уважение и терпимость к людям независимо от расовой и национальной принадлежности.

Развивающие задачи:

- Формировать социальные способы поведения в различных ситуациях, опыт доброжелательного отношения друг к другу.
- Формировать понятия о том, что люди не похожи друг на друга, но все равны.

Ход:

Вводная часть:

Добрый день, ребята! Я сегодня хотела бы с вами провести необычное занятие.

-Скажите, пожалуйста, где мы с вами проживаем? (в г Кемерово, в Кемеровской области, в Кузбассе, в России).

- На территории Кузбасса проживают люди разных национальностей (можно перечислить...). Все, они дружат между собой. Для каждой народности характерны свои традиции, обычаи и конечно же игры.

-Я вам предлагаю отправиться в небольшое путешествие и поиграть в подвижные игры народов Кузбасса. Вы готовы? Тогда мы отправляемся в путь!

-Ребята, посмотрите на экран. Как вы думаете, игры какого народа представлены на экране? (СЛАЙД 1)

Русские народные игры заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе, или на открытой площадке, а правила их просты и понятны. Например, такие игры: салки, прятки, горелки, казаки – разбойники, мышеловка, городки...

И наша первая игра...

Русская народная игра «Заря - зарница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — заря — ходит сзади с лентой и говорит:

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

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

-В нашем многонациональном Кузбассе проживает много украинцев.

(СЛАЙД 2)

Мы познакомимся и с их народными играми. Их очень много - это карусель, аист, ручеек..., а мы поиграем в игру «Рыбак и рыбки».

Украинская игра «Рыбаки и рыбки»

Участники (рыбки) становятся в круг. У водящего в руках скакалка или длинная верёвка. Водящий (рыбак) начинает вести скакалку по кругу по земле, а участники прыгают через скакалку. Кого скакалка задела, тот выходит из игры.

-Понравилась игра? А раньше мы играли в неё? Правильно, вы уже знакомы с этой игрой, только не знали её истоков.

А вот еще, малоизвестная украинская подвижная игра «Чаклун».

Украинская игра «Чаклун» (колдун)

Колдун вытягивает вперед руку ладонью вниз, участники держат под ней указательные пальцы. На счет «раз, два, три» колдун должен схватить кого-то за палец, а участники —

не допустить этого и разбежаться в стороны. Колдун должен догнать и дотронуться до любого из участников. Тот, кого «засалили» должен замереть с разведенными в стороны руками. Он заколдован, дотронувшиеся до него другие участники могут его расколдовать, но колдун не дремлет... Заколдованный трижды игрок сам становится колдуном.

-Посмотрите на слайд. Как вы думаете, игры какого народа на нем представлены? (СЛАЙД 3)

Татарские народные игры отличаются соревновательным, коллективным характером действий, высокой эмоциональностью, вариативностью и т.п. Татарские игры связаны с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. Это игры битва с горшками, перетягивание каната, борьба на кушаках.

Татарская игра «Займи место»

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие образуют круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит: *Как сорока стрекочу, Никого в дом не пущу. Как гусыня гогочу, Тебя хлопну по плечу - Беги!* Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а оставшийся становится водящим.

Татарская народная игра «Тюбетейка»

Дети становятся в круг. Под национальную татарскую музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.

-Ребята, у каждого народа много игр, но есть игры, которые называются по разному, а вот правила у них одинаковые. Вспомните, какая русско-народная игра похожа на предыдущую игру?

Русская народная игра «Ты катись, веселый бубен!»

Дети становятся в круг. Под русскую народную музыку дети по очереди передают бубен из рук в руки. Музыка прекращается, у кого бубен, тот выполняет задание (пляшет, поет, хлопает в ладоши и т.д.)

- Ребята, а вот еще две игры, которые очень похожи.

Белорусская игра «Потяг»

Участвуют в игре две команды, равные по числу и силе игроков. Перед началом игры на площадке проводят черту - это граница. Сцепившись друг с другом согнутыми в локтях руками, команды образуют цепочки. Во главе каждой цепочки становится наиболее сильный в команде - «заводной» Подведя свои команды к границе, «заводные» берут друг друга под руки, и каждая команда старается перетянуть противников на свою сторону. Побеждает та команда, которая сумеет перетянуть через черту границы не меньше трех игроков из команды противника.

- Кто подскажет, какая же игра очень похожа на игру «Потуг»?

Конечно же, на игру «Перетягивание каната».

Проводиться заключительная игра.

Русская народная игра «Перетягивание каната».

Заключительная часть:

-Вот и подошло к завершению наше небольшое путешествие. С играми каких народов вы познакомились? Надеюсь, что занятие вам понравилось. На наших следующих занятиях мы продолжим знакомиться с культурой и играми других народов проживающих на территории Кемеровской области.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijasad/bashkirskie-narodnye-igry-dlja-doshkoljat.html>
http://artemschool-2.narod.ru/ssylki/zrpi_1.pdf
<https://zaribko.ru/childrens-runny-nose/kartoteka-podvizhnye-igry-raznyh-narodov-prezentaciya-igry-narodov/>
<https://docsportal.net/878405>

Приложение 2

Классификация русских народных подвижных игр

- Хороводные;
- Словесные (интеллектуальные);
- Игры с диалогом;
- Игры-забавы;
- Игры-соревнования;
- Подвижные игры.

Использование русских народных подвижных игр в воспитательно-образовательном процессе дошкольников требует их специального отбора для решения разных педагогических задач. Для этого создаются рабочие группировки игр, сходных по определенным признакам:

- по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт русского народа, игры русских детей, вечная борьба добра против зла);
- по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);
- по типу двигательного действия, преимущественно входящего в игры (с бегом, с прыжками в высоту, в длину с места и с разбега, с метанием в подвижную и неподвижную цель, с бросками и ловлей мяча и т.д.);
- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- с учетом возрастных особенностей детей 5–7 лет. Эти же игры можно использовать на занятиях по физической культуре.

Приложение 3

Картотека русских народных игр для развития личностных качеств старших дошкольников

Задачи

1. Объединение участников группы, построение референтных отношений в группе, предупреждение конфликтных ситуаций и агрессивности у детей.
2. Развитие саморефлексии, рефлексии, невербальных средств общения (мимики, жестов).
3. Развитие эмпатии, сопереживания другим, интереса к совместным играм, умения договариваться и решать спорные ситуации безконфликтно.
4. Развитие взаимопонимания, произвольности поведения, способности подчиняться правилам.

1. У дядюшки Трифона...

Задачи: объединение участников группы; развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий.

Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

- У дядюшки Трифона было семеро детей, семеро сыновей.

Они не пили и не ели, друг на друга смотрели.

Разом делали как я!

При последних словах все начинают повторять жесты ведущего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правило игры: при повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

2. Пчелки и ласточка.

Задачи: развитие саморегуляции; подчинять действия по правилам.

Играющие – пчелы – летают на полянке и напевают:

- Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

- Ласточка встанет, пчелку поймает.

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры: пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

3. Молчанка.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; способность к самовыражению.

Перед началом игры все играющие произносят певалочку:

- Первенчики, червенчики, летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе,

Там чашки, орешки, медок, сахарок –

Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями.

Если кто-то засмеется или скажет слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры: ведущему не разрешается дотрагиваться до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

4. Ляпка.

Задачи: развитие саморегуляции; действие по правилам; способность к установлению контакта.

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

- На тебе ляпку, отдай ее другому!

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Вятке. А в смоленской области в этой игре ловящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" – "У тетки". – "Что ел?" –

"Клецки". – "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры: водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящего.

5. Заря.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие саморегуляции; внимание к действиям другого; развитие эмпатии.

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

- Заря-зарница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила,

Ленты голубые, кольца обвитые –

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет на плечо одному из играющих, который, заметив это, берет ленту, и они быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, останется без места, становится зарей. Игра повторяется

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

6. Почта.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; развитие самовыражения; развитие эмпатии.

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант.

Игра заканчивается, как только водящий набирает пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

Правила игры: Задания могут придумывать и сами участники игры.

7. Змейка.

Задачи: развитие эмпатии; развитие самовыражения; развитие сотрудничества; умение чувствовать других.

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу. Делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила игры: 1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. 2. Точно повторять движения ведущего. 3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Чтобы игра проходила веселее, надо учить детей придумывать интересные ситуации, например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребенок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

8. Челночок.

Задачи: умение чувствовать другого; развитие эмпатии.

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки – это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила игры: 1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.

2. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.

Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на высоте плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробежать под ними. Более сложный вариант – когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например, шарик в ложке, или покатывают рукой впереди себя большой мяч.

9. Салка.

Задачи: действие по правилам; развитие саморегуляции.

Водящий бежит за детьми и, стараясь кого-то осалить, приговаривает: "Я осалил тебя, ты осаль другого!" Новый водящий, догоняя одного из играющих, повторяет слова.

Вариант. Водящий ловит кого-то и у пойманного спрашивает: "У кого был?"

– "У тетки". – "Что ел?" – "Клецки". – "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим. Игра повторяется.

Правила игры: 1. Водящий бежит только за одним из игроков. 2. Участники игры должны внимательно наблюдать за сменой водящего.

10. Стадо.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; чувство взаимопомощи.

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные – овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

- Пастушок, пастушок, заиграй во рожок!

Травка мягкая, роса сладкая.

Гони стадо в поле, погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха овцы бегут в дом – на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: 1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. 2. Волк овец не ловит, а салит рукой. 3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

11. Перебежки.

Задачи: развитие саморегуляции; развитие интереса к совместным играм.

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20 метров. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит ведущий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить пробегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой большее число игроков в конце игры.

12. Здравствуй, сосед!

Задачи: развитие сотрудничества; развитие саморегуляции; развитие эмпатии.

Играющие делятся на две равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки – ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скаут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: "Здравствуй, сосед!" Тот, к кому обращается, отвечает: "Здравствуй!" – и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

13. Фанты.

Задачи: развитие интереса к совместным играм; развитие самовыражения.

Ведущий обходит играющих и говорит:

- Нам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, что бы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: "Что продается в булочной?" – "Хлеб". – "Какой?" (Ответ). "А какой хлеб ты больше всего любишь: черный или белый?" (Ответ). "Из какой муки пекут булки?" (Ответ). И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает ведущему фант. В конце игры, все, кто остался без фанта, выкупают его.

14. Веревочек.

Задачи: развитие способности подчиняться правилам; развитие сотрудничества.

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг, и берет веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, он сразу же берет веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила игры: 1. Играющие должны держать веревку двумя руками. 2. По ходу игры веревка не должна податься на землю.

15. Летит – не летит.

Задачи: объединение участников группы; действие по правилам; развитие интереса к совместной деятельности.

Игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых и т.д. При названии летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимает пальцы при названии нелетающего предмета или же не поднимет при названии летающего – платит фант.

Иногда играют так: все становятся в круг и при названии летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет, не летающий, все игроки стоят на месте.

17. Дятел.

Задачи: объединение, раскрепощение участников группы.

Дети собираются на площадке, выбирают водящего – дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу, и все вместе говорят слова:

Ходит дятел у житницы*

Ищет зернышко пшеницы.

*Житница – помещение для зерна.

Дятел отвечает: "Мне не скучно одному, кого хочу, того возьму".

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

18. Солнце и месяц.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не слышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

Участники игры встают друг за другом, кладут руки на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота. Играющие поют песенку:

Шла, шла тетеря, шла, шла рябая,

Шла она лугом, вела детей кругом

Старшего, меньшого, среднего большого.

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: "К кому хочешь – к солнцу или месяцу?"

Играющий также тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

19. Жмурки на местах.

Задачи: развитие произвольности поведения.

Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он поворачивается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: "Где стоишь?" – "На мосту" – "Что продаешь - "квас" – "Ищи три года нас!" После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать.

Правила игры: дети пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут присесть, вставать на коленки или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

20. Дед Сысой.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии; развитие невербальных средств общения; развитие самовыражения.

По жребию выбирают отгадчика – деда Сысою. Остальные игроки отходят в сторону, договариваются, что будут ему показывать, как будут с ним объясняться.

Затем все подходят к отгадчику, кланяются:

- Здравстуй, седой, дедушка Сысой!

Не тряси бородой, словно веничком,

Не стучи клюшечной, словно ступочкой.

А послушай, что мы скажем!

Да смотри, что мы покажем!

21. Заводила.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии; развитие умений соотносить свои действия согласно правилу игры.

Играющие образуют круг, став к центру. Водящий, выбранный по жребию, отходит в сторону, т.к. не должен видеть, кого выберут заводилой.

Задача заводилы – показать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него повторять играющие: хлопать в ладоши, приседать, грозить кому-либо пальцем и т.д.

Водящего зовут в круг, и он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же затевает каждый раз новое движение. После того как сменятся три движения, водящий должен угадать заводилу, но тот старается менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий смотрит не на него. Если водящий ошибочно назовет кого-либо заводилой, игра продолжается. Но после трех ошибок водящий уходит из круга, и в это время выбирают нового заводилу. Если водящий угадал заводилу, то меняется с ним местами.

Правило игры: водящему не разрешается долго смотреть, не отрываясь, на одного из игроков (предполагаемого заводилу), надо поворачиваться в разные стороны.

22. Круги.

Задачи: объединение, раскрепощение участников группы; развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

По жребию выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие, держась за руки, ходят вокруг стоящего посередине водящего, при этом приговаривают:

- Отгадай, чей голосок,

Становися во кружок

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись,

Отвечай поскорей,

Отгадать поторопись.

Затем, играющие останавливаются, а водящий ощупывает их головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим.

Правило игры: если водящий не смог угадать три раза, его сменяют новым водящим по жребию или по выбору.

23. Дрема.

Задачи: развитие умений действовать по правилам; развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Считалкой выбирается водящий – "дрема". Он садиться на корточки в центре и закрывает глаза. Играющие, взявшись за руки, идут по кругу по часовой стрелке и приговаривают:

Сидит дрема, сидит дрема,

Сидит дрема со своей дремотой (2 раза).

"Дрема" должен исполнять все, что говорят играющие:

Встает дрема, встает дрема,

Встает дрема со своей дремотой (2раза).

"Дрема" встает, потягиваясь и зевая, начинает идти навстречу общему движению, не отрывая глаз:

Ходит дрема, ходит дрема,

Ходит дрема со своей дремотой (2раза)

Ловит дрема, ловит дрема

Ловит дрема со своей дремотой (2раза).

Как только произнеслось последнее слово, все игроки разбегаются по комнате, а "дрема" ловит их с закрытыми глазами. Если пойманный игрок назван правильно, он становится "дремой", и игра продолжается.

Правила игры: 1. "дрема" не имеет права ловить ребят, пока не сказаны, последние слова приговори. 2. нельзя подглядывать, чтобы угадать пойманного игрока.

24. В слепые Олены.

Задачи: развитие эмпатии; развитие взаимопонимания.

Жеребьевкой выбирается водящий, которому завязывают глаза. Это – "слепая Олена". Водящий встает лицом к стене, спиной к играющим. Рядом встает один из участников, а остальные расходятся по комнате. Оставшийся около "слепой Олены" вызывает одного из играющих, называя его каким-нибудь придуманным именем. Тот подходит к "слепой Олене" и слегка хлопает ее по спине. Стоящий рядом спрашивает "слепую Олену", кто ударил. Если "слепая Олена" отгадывает, ударивший становится водящим.

25. Жгуты (вариант).

Задачи: объединение участников группы.

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от играющих, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий отгадывает, кто ударил его по ладони, то ударивший становится водящим.

26. Узнай – кто.

Задачи: развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

Водящий, выбранный считалкой, отходит в сторону и отворачивается от остальных. Один из играющих подкрадывается к нему сзади и закрывает глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать по имени.

Правило игры: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих.

27. Молчаливое собрание.

Задачи: действие по правилам; развитие самовыражения; развитие взаимопонимания; развитие мимики, пантомимики.

Играющие усаживаются в круг. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, "кошка" или стирать белье). Затем играющий встает и изображает мимикой и жестами сказанное ему соседом. Остальные должны угадывать. Засмеявшийся при этом платит фант.

28. В короли.

Задачи: действие по правилам; развитие самовыражения; развитие мимики, пантомимики.

Один из играющих по желанию или по жребию избирается королем или паном. Остальные участники – работники. Они сговариваются, на какую работу будут наниматься. Сговорившись, подходят к водящему и говорят: "Здравствуй, король!" – "Здравствуйте". – "Нужны вам работники?" – "Нужны". – "Какие?" Играющие знаками показывают какую-либо профессию. Король должен угадать, кого изображают работники. Если король правильно назвал профессию, работники убегают, а он должен их догонять. Если профессия названа неправильно, показывают второй, третий раз, пока король не догадается.

Правила игры: 1. Обговаривается площадь, на которой можно ловить убегающих. 2. Подбирать профессию, которую можно изобразить с помощью жестов.

29. Двое слепых.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Двое играющих с завязанными глазами изображают слепых. Остальные, взявшись за руки, становятся вокруг них. Один слепой ловит другого, причем тот, который ловит, спрашивает все время партнера, о чем либо, а партнер, откликнувшись или ответив на вопрос, быстро меняет место. Игра продолжается, пока первый слепой не поймает второго. Затем слепые выбирают на свое место других. Каждый слепой дотрагивается до одного из участников и, задав какой-нибудь вопрос, старается по голосу узнать его. Если

отгадывает, тот становится на его место, если нет, то слепой подходит к другому участнику и снова пытается отгадывать.

Правило игры: следить, чтобы дети не подсказывали.

30. Со вьюном хожу.

Задачи: объединение участников группы.

Дети становятся по кругу, лицом в центр круга, держа руки за спиной.

Выбирается водящий, который с вьюном (жгутом) в руках находится с внешней стороны круга.

Со вьюном я хожу,

С золотым я хожу

Я не знаю,

Куда вьюн положить. 2 р.

Положу я вьюн,

Положу я вьюн,

Положу я вьюн 2 р.

На правое плечо.

Я к молодцу (я ко девице),

Я к молодцу

Я к молодцу иду, иду, иду.

Поклонюся, да и прочь пойду.

Водящий запекает первый куплет и спокойным шагом проходит мимо детей.

Последние две строчки подхватывают все дети. Водящий незаметно вкладывает вьюн в руки одного из играющих. Дети продолжают песню, а водящий продолжает движение, но уже без вьюна. Водящий входит в круг, не торопясь, подходит к любому из играющих и кланяется. С окончанием пения выбранный участник игры входит в круг (его место занимает водящий) и старается, глядя на детей, угадать у кого из них находится вьюн. Дети незаметно передают вьюн от одного к другому. Выбранный ребенок указывает на игрока, у которого, по его мнению, находится вьюн. Играющий должен при этом показать свои руки. Если в них действительно окажется вьюн или вьюн упадет, то этот играющий должен начать игру сначала.

Приложение 4

Считалки старинные

Во многих играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой - челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке. Дети очень любят шуточные, веселые стихи считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд, один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит на распев считалку.

Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь,

Восемь, девять, десять.

Выплывает белый месяц!

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет.

Тара-бара,

Домой пора

Ребят кормить

Телят поить,

Коров доить

Тебе водить!

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

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела –
Мужу двое, себе трое,
А детишкам по лаптишкам!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
мы помчимся, ты постой!

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты на базар,
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар!

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

Приложение 5

Карточка русских народных игр

Игра «Ведьмина метелка»

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму загадывать.

Летом спят, а зимой бегут.

В гору деревяшка, под гору – коняшка. (Сани)

Упрятались голышки во мохнатые мешки,

Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавичке)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,

Лежит белое суконце (Снег)

Трескучий ядрен

Намостил мостен;

По дворам пробежал,

Все окна расписал (Мороз)

Текло, текло и легло под стекло. (Лед)

Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)

Гуляет в поле, да не конь,

Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)

Белый Тихон

С неба спихан,

Где пробегает –

Ковром устиляет. (Снег)

Игра «Пирог»

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,

Да экий он широкинський,

Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинский» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу. Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов».

Игра «Петушинный бой»

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Игра «Перетяни веревку»

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами.

Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Игра «Курочки и петушки»

Три пары в течение одной минуты собирают зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

Игра «Горелки»

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
-Динь-дон, динь-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

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

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегающих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

Игра «Звонарь»

Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:
Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.

Игра «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь! – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята» Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Игра с Солнцем.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Игра с платочком.

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,
Я не падчерица,
Со платочком хожу,
К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Игра «Ловишка»

Дети и скоморохи (обращаются к одному из скоморохов, на котором надета шапочка козлика).

Козлик серенький,
Хвостик беленький,
Мы тебя напоим,
Мы тебя накормим,
Ты нас не бодай,
А в «Ловишку» поиграй.

После слов, обращенных к «козлику», дети разбегаются, а «козлик» старается их заботать.

Игра «Карусели»

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. «Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.

Игра «Жмурки»

Скок-поскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.
Проводится игра «Жмурки».

Ход игры. Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас!
- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит.

Игра «Пройди в воротца»

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иголочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и

взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образу «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

Игра с «козлик»

Ход игры. В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети поизносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,

Свои ножки поразмять.

Козлик ножками стучит,

По-козлиному кричит:

«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу, а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.

Игра с «петушком»

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка.

Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам – со шпорами,

Хвост – с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

Кто услышит –

Тот беит!

- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по круг, но противходом. Дети разворачиваются лицом в круг, преодолевая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Игра «Колечко»

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,

Чист серебро хороню!

В высоком терему

Гадай, гадай, девица.

Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

Игра «У медведя во бору»

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во боу

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

Все на нас рычит.

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их догоняет.

В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору

Грибы-ягоды я рву.

А медведь не спит,

Все на нас глядит,

А потом как зарычит

И за нами побежит!

А мы ягоды берем

И медведю не даем,

Идем в бор с дубинкой,

Бить медведю в спинку!

Игра «Дедушка Мазай»

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют:

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были – мы не скажем,

А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если не отгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!

- Здравствуйте, дети! Где вы были?

- На работе.

- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Ход игры. По жребию (считалкой) выбирают «Жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,

С зеленым я хожу.

Я не знаю, куда

Вьюн положить

С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.

Положи ты вьюн,

Положи ты вьюн,

Положи ты вьюн

На правое плечо.

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,

А со правого,

А со правого

На левое положи.

К концу песни со «вьюном» ходят четверо. Затем «вьюн» кладут в центр круга. Под веселую плясовую четверо детей танцуют, выполняя любые танцевальные движения. С окончанием музыки дети стараются взять «вьюн». Самый ловкий становится ведущим, и игра повторяется.

Игра «Веселые музыканты»

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Игра «Заря-заряница»

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты расписные.

Один, два, три – не воронь,

А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

Игра «Двойные горелки»

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

Игра «Жмурки «Ваня» и «Маня»

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя. Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти. Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих. Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится. Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая. Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

Игра «Земля – вода – небо» (или «Зверь – рыба – птица»)

Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным). Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет). Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим. Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое. Нельзя повторяться в названиях животных.

Игра «Третий – лишний с гребешком»

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убегать от второго водящего. У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем. Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробегает около держащего ремень игрока, тот торжествуя «стегают» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару. Заканчивается игра по договоренности. Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

Игра «Золотые ворота»

Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной» («месяцем»). Затем «солнце» и «месяц» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». При этом играющие поют любимые песни. Когда через «ворота» идет последний, они «закрываются». Попавшегося тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание каната. Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто остался в них. Чтобы не быть пойманным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается она также перетягиванием каната.

Другая разновидность игры состоит в том, что «ворот» - 2 пары. Игроки, изображавшие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Игра «Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки. «Капканы» образуют круг

и открыты, пока играет музыка (или звучит бубуен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук. Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3- 4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останутся всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра «Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала.

Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченься, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побегит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать. В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

Игра «Золото хороню»

Дети садятся по кругу на пол, скрестив ноги, руки у них находятся за спиной.

Одному из играющих кладут в руки предмет, который должен найти выбранный считалкой водящий. При этом участники игры напевают знакомую песню тихо, если водящий удаляется от предмета, и громко, если он к нему приближается.

Можно вместо песни использовать приговорку:

Уж я золото хороню,

Чисто серебро хороню

В высоком терему.

Гадай, гадай, красная,

Через поле идучи,

Руссу косу плетучи,

Шелком первиваючи,

Златом приплетаючи.

Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

Игра «Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего. Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку. Играющие произносят:

Колечко, колечко, катись на крылечко,
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!

Вариант игры с несколько иным названием «В перстни» предлагает

Г.Науменко.

Дети садятся в ряд и складывают ладони «лодочкой». Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом он приговаривает:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уж гадали,
Мы давно перстень искали –
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают:

Покатилось колечко с красного крылечка –
По овинам, по клетям, по амбарам, по сениям.
Найди золотое колечко!

Если он найдет, у кого спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

Приложение 6

Игры самых многочисленных национальных групп Кузбасса

№	Название игры	Ход игры
1	Татарская народная игра «Тимербай»	(выполняется под татарскую музыку «Шома Бас»). Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего. Он встает в центре круга и выполняет движения, характерные для татарских танцев. Дети идут по кругу под слова песни: <i>Пять детей у Тимербая, Дружно, весело играют.</i>

		<p><i>В речке быстрой искупались, нашалились, наплескались, Хорошенечко отмылись И красиво нарядились. И ни есть, ни пить не стали, В лес под вечер прибежали, Друг на друга поглядели, Сделали вот так! Друг на друга поглядели, Сделали вот так!</i></p> <p>С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.</p>
2	Татарская народная игра «Буш урын» (Займи место)	<p>Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие образуют круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит: <i>Как сорока стрекочу, Никого в дом не пуцу. Как гусыня гогочу, Тебя хлопну по плечу - Беги!</i> Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а оставшийся становится водящим.</p>
3	Татарская народная игра «Тюбетейка»	<p>Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.</p>
4	Татарская игра «Читанме, бузме» (Угадай и догони)	<p>Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.</p>
5	Чувашская народная игра «Муйуш алыш» (Уголки)	<p>По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос: - <i>Хозяйка, можно истопить у тебя баню?</i> 1 играющий отвечает: <i>«Моя баня занята».</i> 2 играющий отвечает: <i>«Моя собака оценилась»</i> 3 играющий отвечает: <i>«Печка обвалилась»</i> 4 играющий отвечает: <i>«Воды нет»</i> Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: <i>Хоп, хоп, хоп!</i> За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.</p>
6	Чувашская народная игра Курай	<p>Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну</p>

	(Дудочка)	<p>сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:</p> <p><i>«Услыхали наш курай, Собрались мы все сюда. Наигравшись с кураистом, Разбежались кто куда. Хай, хай, хай, хай На зеленом, на лугу Мы попляшем под курай»</i></p> <p>Дети разбегаются в рассыпную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:</p> <p><i>«Ты, курай задорный, веселей играй. Тех, кто лучше пляшет, выбирай»</i></p> <p>Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.</p>
7	Чувашская народная игра «Липкие пеньки»	<p>Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные дети бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. Пеньки должны коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками». «Пеньки» не должны вставать с места.</p>
8	Шорская национальная игра Перетягивание палки (агаш тартыжары (телеут.) / тайак тартканы (шорск.)	<p>Для состязания используются доска и палка длиной не менее метра, желательно гладкая и круглая. Доска устанавливается на ребро. Двое участников садятся напротив друг друга на землю. Ноги сгибают в коленях, а стопами упираются в доску. Обеими руками обхватывают палку, которая при исходном положении находится ровно над ребром доски. По сигналу участники начинают тянуть палку в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет палку или вырвет её у соперника. Соревнование продолжается, пока не определится самый сильный и ловкий.</p>
9	Шорская национальная игра «Окрас»	<p>Дети делятся на две команды (чётное количество). Согласно правилам надо сбить противника ударом плеча, прыгая только на одной ноге и держа руки за спиной. Выигрывает команда, сбившая больше соперников, т. е. поставив соперника на обе ноги.</p>
10	Шорская национальная игра «Камчи кнут»	<p>Играют по два человека. У каждого ребёнка в руках кнут, а перед ними деревянные цилиндры (или кегли), стоящие в ряд. Кто больше собьет кнутом цилиндров, тот и выиграл.</p>
11	Шорская национальная игра «Ловкий охотник».	<p>Дети играют по 2 человека (охотники) Метание камней (мешочков с песком) в цель (обруч). Кто больше всех закинет мешочков в обруч, тот и победил.</p>
12	Народная игра телеутов Плат кабыжарга («ловить платок»)	<p>Участники игры выстраиваются в одну шеренгу. Игрок, стоящий в шеренге первым, держит платок. Два игрока из конца шеренги бегут наперегонки, их цель – первым схватить платок. Игрок, схвативший платок, становится первым, а</p>

		проигравший возвращается в конец шеренги и соревнуется с игроком, который теперь стоит последним.
13	Народная игра телеутов Орынталаштит («Занимать место»)	Для игры необходимо пять пар игроков. Четыре пары занимают углы комнаты или (если игра проводится на свежем воздухе) квадрата на земле, а пятая пара находится в центре. Пары, стоящие в углах, меняются местами, перебегая из угла в угол. Центральная пара старается занять освободившийся во время перебежки угол. Оставшаяся без угла пара занимает центральное место и игра продолжается.
14	Народная игра телеутов Сыргатажыргар («спрятанное кольцо»)	Игроки делятся на две команды и выбирают своего старшего. Старший одной из команд, незаметно для другой, прячет в руку одного из игроков своей команды кольцо. Старший другой команды пытается с трёх попыток угадать, у кого находится кольцо. Если угадывает, то поёт песню и получает кольцо, а его команда получает право прятать кольцо. Если старший не угадал, у кого спрятано кольцо, то команда, прятавшая кольцо, поёт ему смешную песню и вновь прячет кольцо.
15	Народная игра телеутов «Оионок»	Игроки образуют круг. В центре круга с завязанными глазами сидит водящий. Кто-нибудь из игроков задевает водящего. Водящий должен узнать, кто к нему прикоснулся. Если ему это удаётся, то его место занимает опознанный игрок, и игра продолжается.
16	Украинская народная игра «Чаклун»	«Колдун» вытягивает вперед руку ладонью вниз, участники держат под ней указательные пальцы. На счет «раз, два, три» колдун должен схватить кого-то за палец, а участники — не допустить этого и разбежаться в стороны. Колдун должен догнать и дотронуться до любого из участников. Тот, кого «засалили» должен замереть с разведенными в стороны руками. Он заколдован, дотронувшиеся до него другие участники могут его расколдовать, но колдун не дремлет... Заколдованный трижды игрок сам становится колдуном.
17	Украинская народная игра «Колир»	Водящий становится спиной к игрокам. Неожиданно он должен выкрикнуть название какого-то цвета (красный, синий, желтый), игроки быстро находят его на своей одежде и держатся за цвет так, чтобы водящий видел. Те, у кого на одежде названного цвета нет, начинают убегать. Кого водящий поймает, тот им и становится.
18	Украинская народная игра «Скрытый звоночек»	Эта игра также хорошо подходит для любого времени года и для любого места. Для нее нужен небольшой звоночек, который участники, стоя в кругу или в линии, будут передавать друг другу. Важно передать звоночек так, чтобы он не зазвенел. Водящий должен определить, у кого находится звоночек. Тот, кто выдал себя звоном, становится водящим
19	Украинская народная игра «Веточка»	В эту оригинальную игру можно играть большими компаниями. Единственным инвентарем, который необходим для этой забавы, является веточка вербы или другого дерева. Участники этой игры образуют неплотный круг, они

		<p>держат руки за спиной и передают друг другу веточку. В центре этого круга находится тот, кто водит. Его задача – найти веточку и выхватить ее. Когда водящему удастся захватить веточку, тот, у кого он ее забрал, становится в круг, и игра начинается снова.</p>
20	Армянская народная игра «Пастух»	<p>На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.</p> <p>Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.</p>
21	Армянская народная игра «Крепость»	<p>Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.</p> <p>В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.</p> <p>По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.</p> <p>Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом, нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.</p>
22	Армянская народная игра «Эц-эц» (Козлик-козлик)	<p>У всех участников имеются палки длиной 1 м. Дети становятся шеренгой в центре площадки перед прямой линией. Один конец палки они ставят на носок ноги, а другой ее конец придерживают указательным пальцем правой руки. По сигналу ведущего игроки отрывают правую ногу от земли, отводят ее немного назад и с силой отбрасывают ею каждый свою палку. Чья палка упадет ближе, тот, очень быстро повторяя козлик-козлик, собирает все палки и передает ведущему.</p> <p>Игру начинают сначала, т.е. играют два раза подряд. Второму проигравшему завязывают глаза. Он, размахивая палкой, должен по сигналу пойти вперед и постараться сбить палку, воткнутую в землю на расстоянии десяти – пятнадцати шагов от линии.</p> <p>При удаче он возвращается и продолжает игру. В случае проигрыша он соревнуется в беге с тем, чья палка была</p>

		воткнута в землю.
23	Немецкая народная игра «Topfschlagen»	Topfschlagen (перевод: попал в банке) – традиционная немецкая детская игра очень популярная в Германии. Для игры, один ребенок с завязанными глазами берет столовую ложку. Приз (как правило, конфета или маленькая игрушка) внутри горшка и помещается на пол комнаты. Ребенок с завязанными глазами перемещается по комнате на руках и коленях, и пытается найти «банк» (горшочек). Другие дети кричат и подсказывают ему направления движения. Когда ребенок попадает в банк, он имеет право забрать приз. Дети по очереди с завязанными глазами играют в эту игру.
24	Немецкая народная игра «Der Fuchs im Garten» (Лиса в саду)	Выбирают двух водящих -«лису» и«садовника». Остальные игроки образуют круг, взявшись за руки. «Лиса» становится в середине круга, садовник - вне его. «Лиса» подходит к любому игроку и делает движения рукой, как бы срывая что-то и кладя в рот. «Садовник», видя это, спрашивает: - <i>Что ты там в моем саду делаешь?</i> - <i>Яблоки кушаю.</i> - <i>Кто тебе разрешил?</i> - <i>Никто не разрешил.</i> После последнего слова «не разрешил» «садовник» заходит в «сад» (круг), пролезая под руками стоящих в кругу игроков, а «лиса» выбегает из «сада». «Садовник» гонится за ней, но только по ее «следу» (пути), то вбегая в круг, то выбегая из него, пока не поймает «лису». Если «садовник» сбивается с пути то считается, что «лисе» удалось убежать. Тогда выбирают новую «лису» («садовник» остается тот же) и игра продолжается. Если же «садовник» поймает «лису», то выбирают и новую «лису», и нового «садовника».
25	Немецкая народная игра «Blumen» (Цветы)	Это своеобразный вариант «Салок», который распространен в Германии. По считалке или иным способом выбирают водящего. Каждый игрок выбирает себе название цветка и говорит его вслух. Водящий бежит за кем-либо из разбегающихся игроков, чтобы осалить. Игрок, которого он вот-вот догонит, может назвать другой цветок. Тот, чей цветок назвали, поднимает вверх руку или по-другому привлекает к себе внимание. Тогда водящий сразу бежит за тем игроком. Игрок, не успевший назвать новый цветок прежде, чем его осалит (коснется) водящий, сменяет водящего.

http://arctic-megapedia.ru/wiki/Игры_и_спортивные_соревнования_телеутов

<https://www.maam.ru/detskijasad/konspekt-razvlechenija-den-shorskih-narodnyh-igr.html>

<https://pustunchik.ua/games/podvizhnyye-igry/ukrainski-narodni-igry-dlia-ditei>

http://azbuka-igr.ru/category/world_game/armyanskie/

<https://trepsy.net/play/stat.php?stat=677>

https://kazinosalon.ucoz.ru/publ/nemeckie_igry/1-1-0-8

Зазывалочки на подвижную игру

Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую – не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!

1, 2, 3, 4, 5 –
Выходи со мной играть!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?

Собирайся, народ,
Кто со мной играть идет?

1, 2, 3, 4 –
Руки выше, ноги шире!
1, 2, 3, 4, 5 –
Будем мы сейчас играть!
Веселиться до обеда

И друг друга забавлять!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!

Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое задание:
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!

Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое задание!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?

Эй, девчонки и мальчишки,
Молчуны и шалунишки,
Подбегайте все скорей
Вместе будет веселей!

1, 2, 3, 4, 5 –
Будем вместе мы играть!

Эй, народ, веселей!
Поиграть беги скорей:
В прятки, салки и футбол,
Подбегай ко мне гурьбой!

1, 2, 3, 4, 5 –
Все бегите в круг вставать!
Поиграем, порезвимся
И со скукой мы простимся!

Кто не хочет скучать –
Все бегите к нам играть!
От души мы порезвимся,
Вместе все повеселимся!

Эй, дружок, не робей!
Подходи ко мне скорей!
Ты не будешь здесь скучать –
Будешь весело играть!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
В прятки, жмурки, догонялки...

Соберитесь-ка, ребятки.
Будем бегать и скакать –
Силу, ловкость развивать!

Кому скучно стоять,
Кто хочет бегать и скакать –

Подходите все сюда,
Собирайтесь детвора!
Веселиться будем вместе,
Так нам будет интересней!

Эй, дружок, не зевай!
Подходи и поиграй!
Игры наши разные,
Веселые все классные!

Эй, ребята, поскорей
Собирай своих друзей!
Будем мы играть сейчас –
Посмотрите все на нас!

1, 2, 3, 4, 5 –
Собираемся играть!

Будем прыгать, будем бегать,
Будем вместе отдыхать.
Все скорей ко мне бегите
Вашу ловкость покажите!

Первый, первый, я четвертый,
Я уже сейчас в полете,
Кто летит за мной скорей
Побежали веселей!
(Вместе будет веселей!)

Будем бегать и скакать,
Чтобы сильными нам стать!

1, 2, 3, 4, 5 –
Детвора, давай играть!
Не ленитесь, улыбнитесь
И ко мне гурьбой стремитесь!

Заклички. Зазывалки. Приглашения.

(на праздники, ярмарки, развлечения, спортивные мероприятия, вечера,
посиделки для детей)

Ярмарка

Что за шум, что за крик?
Это ярмарка шумит,
Шумит, зазывает,
В гости приглашает:
По рядам скорей пройдите,
На товар любой дивитесь!
Что понравилось – берите.
Берите со скидкой и так –
Все отдаем за пятак.
А коль жалко пятака,
Так пляшите «трепака».
И частушка подойдет –
Веселит она народ.
Заходи, народ, в ряды,
Вон здесь сколько красоты:
Есть соленья и варенья,
Много сладких угощений,
Есть и овощи, и мед...
Не скупись, бери, народ!
Наша ярмарка богата.
Покупай скорей, ребята!

Ярмарочное представление.

Слушай, маленький народ!
В гости ярмарка зовет:
Балалаечки играют,
На концерт всех приглашают.
И гармошка заливается,
Веселить народ старается.
Хоровод и тут, и там...
Рада ярмарка друзьям!

Спортивный парад

Всех малышей, малышат
Приглашаем на парад!
Ничего не нужно делать –
Только прыгать, только бегать.
И на месте не сидеть –
Очень громко песни петь.
Не грустить, не унывать,
И под музыку шагать.
Приглашаем всех ребят
На спортивный наш парад!

Масленица

Как на масленой неделе
Каждый день блины мы ели.
И мальчишки, и девчонки
Собирались на вечерки:
Песни пели и плясали,
Весну радостно встречали!
Весну радостно встречали,
Зиму на год провожали.
Встали дружно в хоровод –
В гости к нам весна идет!

Блины

Как на масленой неделе
Из печи блины летели:
Мы их ртом ловили,
- Спасибо! – говорили.
Сто блинов с друзьями съели,
Дружно песенки запели!

На ярмарку!

Эй, народ, народ, народ!
В гости ярмарка идет!
В гости ярмарка идет,
Зазывает и поет!
Приглашает, веселит,
Улыбаться всем велит!
Карусели, балаган
И на разный вкус товар:
Есть и овощи, и фрукты,
И отличные продукты.
Открывайте кошельки,
Доставайте денежки!
Ярмарка богата,
Заходи, ребята!

Встреча весны

Ты приди, Весна – веснянка,
Выходи к нам на полянку!
Дружно, дружно, всем народом,
Мы пройдемся хороводом.
Песни, пляски заведем,
Игры разные начнем...
Не дадим Весне скучать,
Будем праздник отмечать!

Проводы зимы

Спешите, спешите, всех приглашаем!
Сегодня всем миром Веснянку
встречаем!
Будем Зиму провожать,
Весну в гости зазывать!
Ты иди, Весна, скорей!
Солнце, Землю обогрей.
Растопи скорей снега,
В зелень убери луга,
Ручейкам дорогу дай,
Дружно игры затевай!

День смеха. 1 апреля

Смех с утра и смех кругом –
Ходит сад наш ходуном!
Хи-хи-хи да ха-ха-ха,
Раздуваются бока!
Всюду игры, шутки, смех –
Это праздник зовет всех!
Шуткам здесь – зеленый свет,
А слезам – дороги нет!
На праздник – проказник
Всех приглашаем,
Веселья и радости всем обещаем!