

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия №1 городского округа Стрежевой»

*Рабочая программа  
по организации внеурочной  
деятельности  
спортивно-оздоровительного  
направления  
«Подвижные игры: народные  
забавы»*

в 1-4 классах

## ***Пояснительная записка.***

«Воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа».

К.Д.Ушинский

### **Актуальность программы.**

Современные дети в силу определенных обстоятельств испытывают недостаток в двигательной активности. Однако, движение – это жизнь. Природа дала ребенку врожденное стремление к движению, снабдив ценнейшим чувством – чувством «мышечной радости», которое он испытывает двигаясь.

Регулярное включение в учебный процесс различных видов игр позволяет направленно развивать и совершенствовать двигательные функции ребенка, в результате чего формируется новый, более высокий уровень развития таких физических качеств, как быстрота, сила, ловкость, выносливость, осваиваются новые виды движений.

Наиболее важную роль игра в жизни ребенка играет как процесс обучения. В игре он начинает учиться общаться со сверстниками, старшими и младшими, познавать законы и правила окружающего мира. Особенности поведения ребенка в игре можно корректировать, усиливая и развивая положительные качества, стараясь подавить и объяснить ребенку плохие стороны его поступков. Роль игрового процесса велика не только для становления физического здоровья, но и важна в становлении правильного психологического стереотипа поведения, умения ребенка общаться с другими людьми.

Подвижные игры, в которых участвует весь коллектив, несут в себе большой эмоциональный заряд. На Руси издавна существовало огромное количество игр, в которые играли их предки, способствовавших воспитанию у ребенка того, что современная педагогика называет «социализацией ребенка» (приучением его к соблюдению этических норм, правил общежития). Игры служили средством самопознания, здесь проявлялись лучшие качества личности: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Знакомство с народными играми является неотъемлемой частью художественного и физического воспитания.

Народная игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются одним из традиционных средств педагогики. Испокон веков в играх

- отражался образ жизни людей, их быт, труд;
- давались представления о чести, смелости, мужестве;
- проявлялось желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений;
- проявлялось стремление показать свою смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе.

Народные игры являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. Через них у детей формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально-положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

Правильно организованные подвижные игры оказывают благотворное влияние на рост, развитие и укрепление костно-мышечного аппарата, на формирование правильной осанки детей и подростков. Большое значение приобретают подвижные игры, вовлекающие в

разнообразную, преимущественно динамическую работу различные крупные и мелкие мышцы тела.

**Цель программы:** создание условий для физического развития детей, формирование личности ребёнка средствами подвижных народных игр через включение их в совместную деятельность.

#### **Задачи, решаемые в рамках данной программы:**

- активизировать двигательную активность младших школьников во внеурочное время;
- познакомить детей с разнообразием народных подвижных игр и возможностью использовать их при организации досуга;
- формировать умение самостоятельно выбирать, организовывать и проводить подходящую игру с учётом особенностей участников, условий и обстоятельств;
- создавать условия для проявления чувства коллективизма;
- развивать сообразительность, речь, воображение, коммуникативные умения, внимание, ловкость, инициативу, быстроту реакции и так же эмоционально-чувственную сферу;
- воспитывать культуру игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни.

#### **Роль и место данного курса**

На внеурочную деятельность учебным планом по курсу «Подвижные игры: народные забавы» отводится 194 часа: в 1 классе 50 часов в год (33 учебные недели по 1,5 часа в неделю), во 2-4 классах 48 часов в год (32 учебные недели по 1,5 часа в неделю).

#### **Алгоритм работы с играми.**

1. Знакомство с содержанием игры.
2. Объяснение содержания игры.
3. Объяснение правил игры.
4. Разучивание игр (на это отводится по 1-2 часа на каждую игру, по усмотрению учителя).
5. Проведение игр.

#### **Планируемые результаты освоения обучающимися курса**

##### **«Подвижные игры: народные забавы»**

**Личностными результатами** курса «Подвижные игры» является формирование следующих умений:

- ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин;
- освоение моральных норм помощи тем, кто в ней нуждается, готовности принять на себя ответственность;
- развитие мотивации достижения и готовности к преодолению трудностей на основе конструктивных стратегий совладания и умения мобилизовать свои личностные и физические ресурсы стрессоустойчивости;
- освоение правил здорового и безопасного образа жизни.

**Метапредметными результатами** является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

##### **Регулятивные УУД:**

- умения планировать, регулировать, контролировать и оценивать свои действия;
- планирование общей цели и пути её достижения;
- распределение функций и ролей в совместной деятельности;
- конструктивное разрешение конфликтов;
- осуществление взаимного контроля;

- оценка собственного поведения и поведения партнёра и внесение необходимых коррективов;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

***Познавательные УУД:***

- добывать новые знания: находить дополнительную информацию по содержанию курса; перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: предлагать свои правила игры на основе знакомых игр;
- устанавливать причинно-следственные связи.

***Коммуникативные УУД:***

- взаимодействие, ориентация на партнёра, сотрудничество и кооперация (в командных видах игры);
- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе.

**В результате освоения программного материала по внеурочной деятельности учащиеся должны:**

**иметь представление:**

- о связи занятий физическими упражнениями с укреплением здоровья и повышением физической подготовленности;
- о народной игре как средстве подвижной игры;
- о соблюдении правил игры.

**уметь:**

- играть в подвижные игры;
- соблюдать правила игры.

**Ожидаемый результат**

1. Укрепление здоровья детей, формирование у них навыков здорового образа жизни.
2. Обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр.
3. Развитие умений работать в коллективе.
4. Формирование у детей уверенности в своих силах.
5. Умение применять игры самостоятельно.

**Описание материально-технического, учебно-методического и информационного обеспечения процесса внеурочной деятельности.**

- Программа внеурочной деятельности младших школьников МБОУ Гимназия №1 «Умландия».
- Карта страны Умландии с обозначениями тропинок и городов.
- Литература:
  1. Гриженя В.Е. Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие – М., Советский спорт, 2005. – 40 с.
  2. Былеев Л.В., Сборник подвижных игр. – М., 1990.
  3. Васильков Г.А., От игр к спорту. – М., 198
  4. Глязер С., Зимние игры и развлечения. – М., 1993.
  5. Дусовицкий А.К., Воспитывая интерес. – М., 2005
  6. Жуков М.Н., Подвижные игры. – М., 2000
  7. Железняк М.Н., Спортивные игры. – М., 2001
  8. Коробейников Н.К., Физическое воспитание. – М., 1989
  9. Коротков И.П., Подвижные игры в занятиях спортом. – М., 1991
  10. Литвинов М.Ф., Русские народные подвижные игры. – М., 1986.
  11. Миньков Н.Б., Игры и воспитание способностей. – М., 1999.
  12. Осокина Т.И., Детские подвижные игры. – М., 1989.
  13. Портных Ю.И., Спортивные и подвижные игры. – М., 1984.
  14. Соловейчик С.Л., От интересов к способностям. – М., 1998.

## Основное содержание обучения

1 класс (50 часов)

### «Подвижные игры русского народа»

#### 1 раздел. Основы знаний о народной подвижной игре. (3 часа)

- Что такое народная игра? Познакомить с историей народной подвижной игры.
- Понятие правил игры. Выработка правил. Считалки для выбора водящего.

#### 2 раздел. Русские народные игры. (43 часа)

#### 3 раздел. Итоговое занятие. (4 часа)

- Уроки любимых игр.
- Праздник подвижной народной игры.

### Тематическое планирование.

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата
<b>I четверть (12 часов)</b>			
1.	Что такое народная игра? Познакомить с историей народной подвижной игры.	1	
2.	Понятие правил игры. Выработка правил.	1	
3.	Считалки для выбора водящего.	1	
4-5.	«Гуси-лебеди»	2	
6-7.	«Обыкновенные жмурки»	2	
8-9.	«У медведя во бору»	2	
10-11.	«Пятнашки»	2	
12.	Урок любимых игр	1	
<b>II четверть (12 часов)</b>			
13-14.	«Волк во рву»	2	
15-16.	«Ловушка»	2	
17-18.	«Совушка»	2	
19-20.	«Классики»	2	
21-22.	«Пастухи и олени»	2	
23.	«Не оступись»	1	
24.	Урок любимых игр	1	
<b>III четверть (14 часов)</b>			
25-26.	«Фанты»	2	
27-28.	«Горелки»	2	
29-30.	«Блуждающий мяч»	2	

31-32.	«Охотник и сторож»	2	
33-34.	«Карусель»	2	
35.	«Заря»	1	
36.	«День и ночь»	1	
37-38.	Урок любимых игр.	1,5	
<b>IV четверть (12 часов)</b>			
39-40.	«Цепи кованные».	2	
41-42.	«Бабка Ёжка»	2	
43-44.	«Петух»	2	
45-46.	«Охотники и утки»	2	
47-48.	«Салки»	2	
49.	«Гори, гори ясно!»	1	
50.	Праздник подвижной народной игры.	1	

**2 класс (48 часов)**

**«Подвижные игры русского народа»**

**1 раздел. Основы знаний о народной подвижной игре. (3 часа)**

- Из истории русской народной подвижной игры.
- Правила игры. Считалки для выбора водящего.

**2 раздел. Русские народные игры. (41 час)**

**3 раздел. Итоговое занятие. (4 часа)**

- Уроки любимых игр.
- Праздник подвижной народной игры.

**Тематическое планирование**

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата
<b>I четверть (12 часов)</b>			
1.	Из истории русской народной подвижной игры.	1	
2.	Правила игры.	1	
3.	Считалки для выбора водящего.	1	
4-5.	«Охотники и зайцы»	2	
6-7.	«Мышеловка»	2	
8-9.	«Кот и мышь»	2	
10-11.	«Мячик кверху»	2	
12.	Урок любимой игры		
<b>II четверть (12 часов)</b>			

13-14.	«Ляпка»	2	
15-16.	«Охотники и утки»	2	
17-18.	«Игровая»	2	
19-20.	«Удочка»	2	
21-22.	«Пчелы»	2	
23.	«Кувшинчик»	1	
24.	Урок любимой игры	1	
<b>III четверть (14 часов)</b>			
25-26.	«Золотые ворота»	2	
27-28.	«Ловишка в кругу»	2	
29-30.	«Зеленая репка»	2	
31-32.	«Большой мяч»	2	
33-34.	«Растеряхи»	2	
35.	«В ногу»	1	
36.	«Змейка»	1	
37.	«Наседка и коршун»	1	
38.	Урок любимой игры	1	
<b>IV четверть (10 часов)</b>			
39-40.	«Волк и дети»	2	
41-42.	«Мост »	2	
43-44.	«Огородник»	2	
45.	«Плетень»	2	
46.	«Сковорода»	2	
47.	«Лиска-лиса»	1	
48.	Праздник подвижной народной игры.	1	

### *3 класс (48 часов)*

#### *«Игры народов России»*

#### **1 раздел. Основы знаний о народной подвижной игре. (3 часа)**

- Из истории игр народов России.
- Правила игры. Считалки для выбора водящего.

#### **2 раздел. Подвижные игры народов России. (41 час)**

- Игры мордовского народа «Котел», «Салки»
- Игры татарского народа «Серый волк», «Скок-перескок»
- Игры чувашского народа «Хищник в море», «Рыбки»
- Игры калмыцкого народа «Альчики», «Забрасывание белого мяча»
- Игры народов Севера «Стой, олень!» (коми), «Охота на оленей», «Стрельба в цель с кружением» (якутская), «Каюр и собаки», «Льдинки, ветер и мороз», «Тройной прыжок», «Гонки на собачьих упряжках», «Кто кого забодает?», «Оленьи упряжки»;



- Башкирские народные игры «Палка-кидалка (Сойоштаяк)», «Липкие пеньки», «Стрелок»;
- Бурятские народные игры «Верблюжонка верблюду ловит», «Поиск шила и ножниц», «Рукавицу гнать».

### 3 раздел. Итоговое занятие. (4 часа)

- Уроки любимых игр.
- Праздник подвижной народной игры.

#### *Тематическое планирование.*

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата
<b>I четверть (12 часов)</b>			
1.	Из истории игр народов России.	1	
2.	Правила игры.	1	
3.	Считалки для выбора водящего.	1	
4-5.	«Круговой»	2	
6-7.	«Салки»	2	
8-9.	«Серый волк»	2	
10-11.	«Скок-перескок»	2	
12.	Урок любимой игры	1	
<b>II четверть (12 часов)</b>			
13-14.	«Хищник в море»	2	
15-16.	«Волк или заяц»	2	
17-18.	«Альчики»	2	
19-20.	«Забрасывание белого мяча»	2	
21-22.	«Стой, олень!» (коми)	2	
23.	«Охота на оленей»	1	
24.	Урок любимой игры	1	
<b>III четверть (14 часов)</b>			
25-26.	«Стрельба в цель с кружением» (якутская)	2	
27-28.	«Каюр и собаки»	2	
29-30.	«Льдинки, ветер и мороз»	2	
31-32.	«Тройной прыжок»	2	
33-34.	«Гонки на собачьих упряжках»	2	
35.	«Кто кого забодает?»	1	
36.	«Оленьи упряжки»	1	
37.	«Палка-кидалка» (Сойоштаяк)	1	
38.	Урок любимой игры	1	

<b>IV четверть (10 часов)</b>			
<b>39-40.</b>	«Липкие пеньки»	2	
<b>41-42.</b>	«Стрелок»	2	
<b>43-44.</b>	«Верблюжонка верблюду ловит»	2	
<b>45-46.</b>	«Поиски шила и ножниц»	2	
<b>47.</b>	«Рукавицу гнать»	1	
<b>48.</b>	Праздник подвижной народной игры.	1	

#### **4 класс (48 часов)**

##### **«Подвижные игры народов мира»**

#### **1 раздел. Основы знаний о народной подвижной игре. (3 часа)**

- Из истории игр народов мира.
- Правила игры. Считалки для выбора водящего.

#### **2 раздел. Подвижные игры народов мира. (41 час)**

- Игры белорусского народа: «Колечко», «Просо», «Прела-горела»;
- Игры народов Востока: «Конное состязание» (Байга) - игра казахского народа, «Козы и пастух» (Такаловлов) - узбекская игра, Хромая и горбатая, одетая в лохмотья «бабка» (Аксаккемпирбапалак)- киргизская игра;
- Игры украинского народа: «Волк и козлята (Вовк та козенята)», «Колдун», «Хромая уточка» (Кривенькакачечка);
- Игры азербайджанского народа: «Белый мяч и черный мяч», «Отдай платочек»; «День и ночь» (Геджа ее гюндуз);
- Игры грузинского народа «Игра в колокол» (Заробана), «Игра в лягушек» (Бакакоба), «Ударь жгутом» (Кочинчара);
- Игры эстонского народа: «Зайцы и собаки» (Пейде);
- Игры латвийского народа: «Сосед, подними руку» (Кайминь, цель року);
- Игры молдавского народа: «Лошадка»;
- Игры народов латинской Америки: «По домам» (Калабаса) (Перу);
- Канадская игра «Бег с платком»;
- Игры французского народа: «Охотничий мяч»;
- Японская игра «Аист и лягушки»;
- Китайская игра «Поймай хвост дракона».

#### **3 раздел. Итоговое занятие. (4 часа)**

- Уроки любимых игр.
- Праздник подвижной народной игры.

*Тематическое планирование.*

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата
<b>I четверть (12 часов)</b>			
1.	Из истории игр народов мира.	1	
2.	Правила игры.	1	
3.	Считалки для выбора водящего.	1	
4-5.	«Колечко»	2	
6-7.	«Просо»	2	
8-9.	«Прела-горела»	2	
10-11.	«Конное состязание» (Байга) (казахская игра)	2	
12.	Урок любимой игры.	1	
<b>II четверть (12 часов)</b>			
13-14.	«Козы и пастух (Такаловлов)(узбекская игра)	2	
15-16.	«Хромая и горбатая, одетая в лохмотья «бабка» (Аксаккемпирбапалак) (киргизская игра)	2	
17-18.	«Волк и козлята (Вовк та козенята)»	2	
19-20.	«Колдун»	2	
21-22.	«Хромая уточка» (Кривенькакачечка)	2	
23.	«Белый мяч и черный мяч»	1	
24.	Урок любимой игры.	1	
<b>III четверть (14 часов)</b>			
25-26.	«Отдай платочек»	2	
27-28.	День и ночь (Геджа ее гюндуз)	2	
29-30.	«Игра в колокол» (Заробана)	2	
31-32.	«Игра в лягушек» Бакакоба)	2	
33-34.	«Ударь жгутом» (Кочинчара)	2	
35-36.	«Зайцы и собаки» (Пейде) (эстонская игра)	2	
37.	«Сосед, подними руку» (Кайминь, цель року) (латвийская игра)	1	
38	Урок любимой игры.	1	
<b>IV четверть (10 часов)</b>			
39-40.	«Лошадка» (молдавская игра)	2	
41-42.	«Бег с платком» (Канада)	2	
43-44.	«Охотничий мяч» (французская игра)	2	
45-46.	«Аист и лягушки» (японская игра)	2	
47.	«Поймай хвост дракона» (китайская игра)	1	
48.	Праздник подвижной народной игры.	1	

## 1 класс.

### «Гуси-лебеди»

Количество игроков: любое

Для игры в гусей на площадке на расстоянии 10-15 метров друг от друга чертятся двелинии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами подгорой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя.

Серый волк под горой  
не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк" их ловит. Пойманный "гусь" становится "волком"

### «Жмурки»

«Жмурки» - старинная игра, которая проводится у всех народов СССР. Она имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами - «жмурка» - должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Разновидность - «Жмурки с голосом». Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий (по жребию) становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку, можно играть и без нее.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «Стои!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

#### Правила.

1. Требовать подачу голоса можно до 3 раз, после чего водящий должен сказать, кто держит его за руку (или палочку).
2. Если водящий не смог угадать 3 раза, его сменяют новым водящим по жребию или выбору.
3. Когда водящий просит подать голос, должна быть полная тишина.

### «У медведя во бору»

Количество игроков: любое

Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая(приговаривая):

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь сидит,  
И на нас глядит.  
(Варианты: Медведь не спит  
И на нас рычит!  
или: Медведь простыл,  
На печи застыл!)  
Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),  
Медведь за нами кинулся!  
Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится  
"медведем"

### **«Пятнашки по кругу», «Второй лишний», «Третий лишний».**

Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих, один из которых становится «пятнашкой», а другой убегающим. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По сигналу «пятнашка» бежит вдоль круга, стараясь осалить убегающего. Последний же, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками в любое место. В тот момент сосед, оказавшийся справа, становится убегающим, а «пятнашка» продолжает его преследовать. Если «пятнашке» удалось коснуться рукой убегающего, то они меняются местами.

Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило. Если убегающий встал в круг, то сосед, оказавшийся справа, делается «пятнашкой», а бывший «пятнашка», не теряя времени должен от него убежать. Во время игры участникам не разрешается бегать через круг.

Аналогична игра «Второй лишний». Убегающий в любой момент может встать впереди одного из игроков, а тогда оказавшийся сзади становится убегающим. Если игроков много, они становятся парами в затылок друг другу. В этом случае «Третий лишний» убегающий становится впереди любой из пар, и оказавшийся третьим убегает.

### **«Волки во рву»**

Посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра.

«Ров» можно выложить скалками. Выбираются один или два «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище».

По сигналу «козы» перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. «Волки», не выходя из рва, стараются осалить возможно большее количество «коз».

Подсчитываются осаленные «козы», и игра продолжается. «Волки» меняются после 2-3 перебежек.

### **«Ловушка»**

Количество игроков: от восьми и более.

Правила игры. Ловушки открываются и закрываются по сигналу. Новая игра начинается только с новыми ловушками.

Ход игры. Игроки разбиваются на пары. Часть пар становится лицами друг к другу, они поднимают руки вверх и смыкают их, образуя тем самым ловушки. Через ловушки пробегают остальные пары участников, взявшись за руки. Ловушки расставляются на одинаковом расстоянии друг от друга по кругу. Игра начинается по сигналу. По второму сигналу ловушка должна закрыться. Пойманные игроки берутся за руки и делают круг из 3-4 человек. Игра продолжается, пока не останется трое не пойманных игроков.

### **«Совушка»**

Выделяется водящий - «совушка». Играющие – на площадке, а «совушка» - в гнезде(отведенное для этого место).

По сигналу «День наступает» дети, подражая полету бабочек, стрекоз, птиц, жуков и «превращаясь» в других животных, резвятся, стараются наиболее точно показать, кого они изображают. По команде «Ночь наступает» все играющие обязаны «замереть» в той позе, в которой она их застала. «Совушка» выходит «на охоту», шевелящихся уводит в гнездо.

По сигналу «День наступает» «совушка» уходит в гнездо, играющие опять «оживают».

«Совушка» меняется через 2-3 игры

### **«Классики».**

Для этой игры подойдет любая площадка – утоптанная земляная или заасфальтированная. Начертить прямоугольник шириной в 1 метр и длиной 2 метра. Прямоугольник расчертить на классы.

Прежде всего нужно установить очередь – кто за кем будет играть. А правила такие. Играющий становится перед чертой и бросает небольшой камушек в первый прямоугольник – первый класс. Затем необходимо на одной ноге прыгнуть в первый класс и ударом ноги выбить камешек за пределы фигуры, перепрыгнуть через черту назад. Затем камушек бросают во второй класс, допрыгивая до нее на одной ноге, и тоже выгоняют камушек за черту. Так проходят все классы.

В «дом», где разрешается встать на обе ноги, можно попасть только перепрыгнув через «огонь». Вогнавший камешек в «огонь» подвергается «экзаменам» - зажав камушек под коленом, он должен проскакать на одной ноге все классы. Если камушек уйдет не в тот класс или ляжет на черту, то промахнувшийся уступает место другому играющему. Такому же наказанию подвергается наступивший на черту.

В эту игру могут играть как девочки, так и мальчики.

### **«Пастухи и олени»**

Играющие делятся на две группы. Одни - олени, другие - пастухи.

Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

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

### **«Не оступись»**

Участвуют 2-4 команды, прыгают на одной ноге, с выбыванием:

а) Все в команде прыгают сразу, оступившийся выбывает. Чья команда продержится дольше;

б) Первый в команде прыгает, остальные игроки бегут за ним. Оступился – выбывает; начинает прыгать второй игрок и т.д.

в) Не оступись. Соревнуются две команды (по 5 - 6 детей). Первые в каждой команде продвигаются вперед прыжками на одной ноге, остальные идут рядом. Как только прыгающий оступился, начинает прыгать второй ребенок из этой же команды. Выигрывает команда, сумевшая одолеть прыжками более длинную дистанцию. Прыгать надо на одной ноге, вставшего на обе ноги тут же сменяют; сменивший начинает с того места, где ошибся предыдущий играющий.

### **Игра «Фанты с карточками»**

Ведущий достаёт заранее подготовленную колоду карточек с написанными на них заданиями, затем выдаёт каждому игроку карточку с заданием, которое он должен выполнить.

Существует другой вариант этой игры: задания игроки пишут на листочках бумаги сами. Затем эти листочки складывают в коробку (мешок или шляпу) и перемешивают. Все участники по очереди должны подходить к коробке и доставать оттуда по одному листочку, на котором будет написано задание для них.

Важно, чтобы участники понимали, что лучше писать несложные задания: теоретически игроку может попасться тот листочек, на котором писал именно он.

### **«Горелки»**

Для этой игры понадобится красивый платочек.

Дети встают парами друг за другом. Впереди находится водящий, он держит в руке над головой платочек. Все участники хором поют:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара игроков бежит вдоль колонны (один ребенок справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а прибежавший вторым выбывает из игры.

### **«Блуждающий мяч»**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегаёт вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется. Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать

через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

### **«Охотник и сторож»**

Игра «Охотник и сторож» — это разновидность салочек, в которых есть возможность выручать «пострадавших». Принимать участие в ней может довольно большое количество детей. Из их числа жребием либо считалкой выбирают «охотника» и «сторожа». Остальные ребята будут изображать «зверей», которых преследует «охотник». Играть можно во дворе, на спортивной площадке или в большой свободной комнате.

В центре площадки, на которой будет проходить игра, необходимо начертить круг диаметром около двух метров. В середину его становится «сторож». По сигналу «звери» разбегаются в разные стороны площадки, а «сторож» бросается вдогонку. Его цель – поймать или хотя бы запятнать кого-нибудь из игроков. Если это удалось – «зверь» отправляется в центральный круг, где его охраняет «сторож».

В этой игре можно выручать тех, кто попался. Для этого играющему «зверю» нужно подбежать к кругу и ударить пленника по вытянутой руке (переступить линию очерченного круга запятнанные не могут). Однако существует риск того, что или сторож, или охотник запятнают «зверя», который пробует выручать товарища. В таком случае выручающему придётся отправиться в круг к остальным пленникам и ждать подмоги.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все звери.

### **«Карусель»**

#### ***а) Вариант первый.***

Оборудование: обруч.

Ход игры: взрослый предлагает детям взяться за обруч и побегать под слова потешки:

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 кончилась игра.

Игру можно повторить, меняя движение. Можно проводить подобные игры-упражнения на приседание, вставание на носочки, держась за обруч.

#### ***б) вариант второй.***

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле  
Завертелись карусели, а потом кругом,  
А потом кругом-кругом,



Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону. Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,  
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

### **«Заря»**

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.

**Правила игры.** Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

### **«Старинная игра – День и Ночь»**

Играющие выбирают двух маток, которые делят прочих на две партии, равные не только числом, но по возможности проворством и лов-костью. Проводят черту в 20 шагов длиной, и каждая партия становится в ряд в десяти шагах от черты, спиной к ней. Одна партия принимает название День, другая – Ночь. В сорока шагах от черты, по обе стороны, чертят по одному квадрату (со сторонами от 4-х до 8-ми шагов каждый, в зависимости от числа играющих); эти квадраты называются: городки. Городок партии День находится за местом партии Ночь и наоборот, так что каждая партия должна пробежать мимо чужого ряда, чтобы попасть в свой городок. Матки становятся на концах средней черты. Одна матка подбрасывает дощечку, выкрашенную с одной стороны белой, с другой черной краской (можно взять монету или всякую вещь, имеющую две различные стороны). Если дощечка упадет белой стороной вверх, другая матка кричит: «День!», если черной – «Ночь!». Положим, она закричала: «День!». Тогда партия День оборачивается и преследует партию Ночь. Каждый, пойманный или только ударенный Днем, считается убитым и перестает играть. Преследование продолжается до тех пор, пока вся партия Ночь не вбежит в свой городок. Потом обе партии (кроме убитых) становятся на прежние места. Вторая матка кидает дощечку, а первая наблюдает, какой стороной дощечка упадет, и кричит – положим: «Ночь!». Тогда партия Ночь оборачивается для преследования партии День. Если же опять выпадет белая сторона, то День снова преследует партию Ночь. Так продолжают игру,

пока все игроки одной из партий не будут убиты.

При этой игре соблюдают следующие правила: 1. Никто не должен оборачиваться, чтобы посмотреть, какой стороной упала дощечка. 2. Никто не может преследовать неприятеля, не перебежав через черту; за этим наблюдают матки. 3. Кто в своем городке, того уже нельзя ловить.

### **«Цепи кованные».**

Количество игроков от 6 человек и более. Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10х20 метров.

Игроки должны разделиться на две команды. На ровной площадке игроки команд встают на против друг друга (лицом к лицу) и берутся за руки, образуя цепь. Расстояние между командами 7 - 10 метров. Игроки первой команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас." Игроки второй команды спрашивают "Кем из нас?" Первая команда называет игрока, который, разбежавшись, должен разбить цепь. Если названному игроку удастся разбить цепь противника, он забирает одного игрока по месту разрыва цепи. Если разорвать цепь не удалось, разбивающий игрок становится "звеном" противоположной команды. Команды меняются ролями. Игроки второй команды кричат: "Цепи, цепи кованные, разбейте нас. "..и так далее. Проигрывает та команда, в которой остается один игрок.

### **«Бабка Ёжка»**

В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка Костяная Ножка

С печки упала,

Ногу сломала,

А потом и говорит:

- У меня нога болит.

Пошла она на улицу

Раздавила курицу.

Пошла на базар

Раздавила самовар.

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот и замирает. Игра продолжается до 2-3 играющих.

### **«Петух»**

Все играющие встают в круг и берутся за руки. Игроки идут по кругу, петух в кругу. Дети произносят потешку:

Тух – тух

Ту – ру – рух!

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами, хвост с узорами.

Во дворе стоит, громче всех кричит!

Петух: Ку – ка – ре – ку!

Все разбегаются, петух ловит детей,

Пойманный становится петухом.

### **«Охотники и утки»**

Это очень старая игра. Она и сейчас широко распространена у нас. Раньше в нее играли с малым самодельным мячом, в настоящее время используют волейбольный и баскетбольный мячи. Уже несколько десятилетий эта игра входит в программу по физкультуре в общеобразовательных школах. Ее применяют и в подготовке к спортивным играм.

В «Охотниках и утках» участвуют от 6 до 40 человек. Играют и дети (начиная с 9-10 лет) и взрослые. Для игры нужен мяч среднего размера (лучше волейбольный).

**Описание.** На площадке чертят большой круг диаметром от 6 до 10 м. Если играют в узком зале, то рекомендуется начертить две линии на расстоянии 6-8 м одна от другой, образовав прямоугольник, двумя сторонами которого будут стены и двумя другими - начерченные линии (рис. 7).

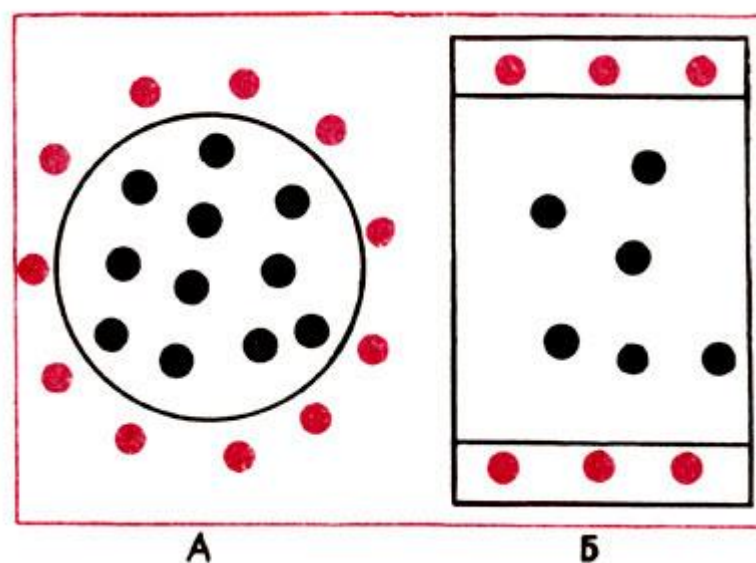


Рис. 7. Охотники и утки

Играющие делятся на две команды - «охотников» и «уток» (могут быть и другие названия). «Охотники» становятся по кругу за чертой или за начерченными линиями, разделившись пополам (см. рис. 7). У одного из них в руках мяч. «Утки» располагаются произвольно в кругу или в прямоугольнике.

«Охотники», не входя в круг, перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают в «уток». Спасаясь, «утки» увертываются от мяча, бегают и прыгают внутри круга. Осаленная мячом («подстреленная») «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями и местами.

После двух игр отмечается победитель - команда «охотников», быстрее другой «перестрелявшая» всех «уток».

Если времени для игры мало, а ее участники хорошо владеют мячом и физически хорошо подготовлены, можно ограничить игру временем. Например, отмечается количество «уток», пойманных за 3 мин. В этом случае считается победительницей команда, которая больше осалит «уток» за установленное время.

#### **Правила.**

1. «Охотники» не имеют права заступать за черту круга (или прямоугольника). В противном случае попадание не засчитывается.
2. Салить мячом можно в любую часть тела, за исключением головы. Если круг или прямоугольник небольшие, то место для попадания может быть ограничено (например, ноги до коленей).

3. Осаливание «уток» мячом, отскочившим от земли или от пола, не засчитывается.
4. «Подстреленная» «утка» временно не участвует в игре (пока не будут осалены все «утки» и команды не поменяются ролями).

### **«Салки»**

*(Другие названия этой игры - «Пятнашки», «Ловишки» и др.)*

Эта игра широко распространена в нашей стране. В разных республиках она имеет свое название и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.

**Описание.** По жребью или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Условно устанавливаются границы площадки игры. Все разбегаются в пределах этой площадки. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

#### **Разновидности «Салок»:**

**«Салки с домом».** Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

**Салки «Ноги от земли».** Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

**Салки «Давай руку».** В этой игре убегающий от «салки» кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

**«Салки-пересекалки».** Убегающие могут выручать друг друга, пересекая дорогу между догоняющим «салкой» и тем, кто убегает. Как только кто-либо перебежит дорогу, «салка» должен ловить его. Тут снова кто-либо стремится выручить товарища и перебежит дорогу, «салка» начинает ловить его, и так все стремятся спасти товарища, за которым бежит «салка». Водящий («салка») должен быстро переключаться и ловить нового игрока перебежавшего дорогу.

#### **Правила ко всем «Салкам».**

1. Ловить (салить) играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.
2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой» - водящим.
3. Каждый новый «салка» - водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

### **Гори, гори ясно!**

Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди. Все хором громко говорят или расппевают:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Глянь на небо -  
Птички летят.  
Колокольчики звенят!  
Раз, два, три - беги!!!

***Другой вариант:***

Гори-гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
И раз, и два, и три.  
Последняя пара, беги!

В любом случае, при слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки. Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.

## 2 класс.

### Охотники и зайцы

Из числа играющих детей выбирают двоих: «охотника» и «бездомного зайца». Остальные дети-«зайцы» чертят для себя на игровой площадке кружки-«домики» диаметром до 50 см.

Каждый заяц занимает свой «домик»-кружок. Воспитатель подает сигнал, по которому охотник начинает преследовать «бездомного» зайца. Убегая от охотника, «заяц» петляет между домиками, а потом неожиданно может заскочить в любой домик и стать за спиной живущего там «зайца». В тот же момент этот «заяц» превращается в «бездомного», должен покинуть «домик» и убегать от гонящегося теперь за ним охотника.

Как только охотник догнал зайца и дотронулся до него рукой, они меняются местами: заяц становится охотником, а охотник — зайцем.

**Вариант игры:** общее число зайцев уменьшается, а вместо кружочков «домиками» для «зайцев» служат дети, по 3—4 взявшиеся за руки. Они открывают «двери» (поднимают руки) перед «бездомным зайцем», пуская его в дом, и закрывают перед «охотником». Одновременно через другие «двери» домик покидает заяц, находившийся в нем. В остальном игра идет по тем же правилам.

### Мышеловка

Дети делятся на две группы: 1-ая группа образует круг - это «мышеловка», остальные изображают «мышей» и располагаются за кругом.

Дети, изображающие «мышеловку», берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая следующие слова:

«Ах, как мышки надоели!  
Развелось их просто страсть?  
Все погрызли, все поели,  
Всюду лезут, вот напасть?  
Берегитесь же, плутовки,  
Доберемся мы до вас.  
Мы поставим мышеловку.  
Переловим всех сейчас».

На две последние фразы дети, составляющие «мышеловку», останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши начинают перебегать через мышеловку. По сигналу руководителя: «Хлоп!» - стоящие в кругу присаживаются и опускают руки: мышеловка захлопнулась. Те из детей, которые не успели выбежать из круга, становятся в круг «мышеловки». Игра оканчивается, когда будут пойманы все «мыши». После этого играющие меняются местами.

**Варианты:** Передвигаются играющие разными способами и в разные стороны: влево, вправо, приставными шагами» спиной вперед, высоко поднимая колени и т.д.

### Кот и мышь

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход-нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными

руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

**Правила игры.** Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

### **Мячик кверху**

Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

### **Ляпка**

Один из играющих – водящий, его называют «ляпкой». Водящий бежит 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 Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий 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 водящих.

### **«Охотники и утки»**

Количество играющих 20-40 чел. Место зал, площадка. В центре чертят большой круг. Играющих делят на две команды - "охотников" и "уток". "Охотники" встают за чертой круга и получают мяч(волейбол), "утки" располагаются внутри круга "озера". В ходе игры, "охотники", не заходя в круг, стараются попасть мячом в "уток". Те уворачиваются, перебегая внутри круга в более безопасное место. "Утка" выходит из игры, как только в неё попадают мячом. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все "утки". После этого играющие меняются ролями. Выигрывает команда, которая затратит меньше времени или в установленное время выбьет больше игроков другой команды. Правила; 1."Охотники" не имеют права заступать внутрь круга. 2."Утки" не имеют права покидать круг, нарушивший это правило выбывает из игры. 3. Попадание засчитывается, если мяч коснулся любой части тела, кроме головы, и не отскочил от пола или от другого партнёра. 4. Игрок, в которого попал мяч, выбывает из игры до смены команд.

### **Игровая**

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, не ели,  
Друг на друга смотрели.  
Разом делали, как я!

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

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

### Удочка

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры два.

**1-ый вариант:** без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3 – 4 человека).

**2-ой вариант:** со сменой водящего. Та «рыбка», которая попадется на удочку, занимает место в центре круга и становится «рыбаком».

### Пчелы

Играющие дети – цветочки - сидят на корточках. Выбирают из числа играющих 5 пчел и ласточку. Пчелки сидят на полянке и поют: Пчелки летают, медок собирают! Зум, зум, зум, зум, зум, зум! Ласточка в своем гнезде слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелок поймает». Она вылетает из гнезда и ловит пчел, пойманный становится ласточкой.

**Правила игры:** Пчелы летают по всей площадке, гнездо ласточки находится на возвышении.

### Кувшинчик

Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:  
Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.

Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его. Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:

Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:

Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!



И бросает мяч кому–нибудь в «круг–колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

### **Золотые ворота**

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,  
Наши руки мы сплели.  
Мы их подняли повыше,  
Получилась красота!  
Получились не простые,  
Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй - запрещается.  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

**Правила игры:** Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

### **Ловишка в кругу**

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них – ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

**Правила игры.** Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

### **Зеленая репка**

Все играющие встают в круг, берутся за руки, поют песню:

Зелёная репка, держись крепко,  
Кто оборвётся, тот не вернётся.  
Раз, два, три.

На счёт «три» все проворачиваются вокруг себя, кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвёт руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.

### **Большой мяч**

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга

ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середине встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Правила игры:** играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

### **Растеряхи**

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто, кроме вожака, не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не разорвать цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

### **В ногу**

Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

**Правила игры:** во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

### **Змейка**

Участники 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, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

**Правила игры:** играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась, точно повторять движения ведущего, ведущему не разрешается бегать быстро.

### **Наседка и коршун**

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- На что тебе ямка?ё
- Копеечку ищу.
- На что тебе копеечка?

- Иголочку куплю.
- На что тебе иголочка?
- Мешочек сшить.
- На что тебе мешочек?
- Камешки класть.
- На что тебе камешки?
- В твоих деток кидать.
- За что?
- Они потоптали капусту у меня в огороде.
- А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

- Вот какая!
- Нет, мои цыплята через такую не перелетят.
- А я их все-таки поймаю.
- Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

### **Волк и дети**

Один из играющих, по считалке, изображает волка, остальные – детей. Волк, подперши лицо руками, сгорбленный, сидит в стороне и молчит. Дети разбегаются в разные стороны, делают вид, будто собирают ягоды в лесу и поют:

Щипали, щипали по ягодку  
 По черную смородинку  
 Батюшке на вставчик  
 Матушке на рукавчик  
 Серому волку  
 Травки на лопату  
 Дай бог умыться  
 Дай бог убежать  
 И дай бог убраться.

С последними словами дети бросают в волка травку и бегут от него в рассыпную, а волк ловит их. Пойманный делается волком; если волку не удалось никого поймать, он возвращается на свое место и снова изображает волка, остальные игроки вновь начинают собирать около него ягоды.

### **Мост**

Играют трое: два мальчика и девочка или две девочки и мальчик. Девочка и мальчик становятся друг к другу лицом. Девочка протягивает обе руки к мальчику, который крепко держит каждую руку в своей так, что их руки образуют мост из двух перекладин. Этот мост старается разрушить третий игрок, бросаясь на него всю тяжестью своего тела и повисая на нем, пока пара не разнимет своих рук, что, как правило, влечет за собой падение висящего. Когда мост разрушен, один из пары остается на месте, а другой игрок убегает.

Разрушивший мост, поднявшись с земли, бросается догонять убегающего, чтобы составить новую пару, которую будет разбивать оставшийся на месте.

### **Огородник**

Чертят круг радиусом 5 метров. В центр круга кладут какие-нибудь вещи (например, гимнастические булавы), которые могли бы играть роль морковки. Выбирается Огородник. Он встает к морковкам и начинает их охранять. Он не может выходить за пределы круга. Задача зайцев подобраться к морковке и унести ее из круга. Каждый раз можно унести только 1 морковку. Но если огородник осалит зайца, то он выходит из игры. Побеждает Огородник, если ему удалось пересалить всех зайцев и побеждают зайцы, если они утащили всю морковку.

### **Плетень**

Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии – коридор шириной 10– 15 см. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы – на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

Заяц, заяц не войдет  
В наш зеленый огород!  
Плетень, заплетайся,  
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес, осинку погрызи!» И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

Не войдет и другой раз,  
Нас плетень от зайцев спас.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

**Правила игры.** Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

### **Сковорода**

Две команды. Играющие встают через одного от каждой команды лицом к центру круга, который они образуют. Они берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга — «сажать на сковороду» — своих соседей-противников. Делать это надо, упираясь ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся». Иногда на «сковороду» кладут комки снега — «оладьи». Тогда можно наступать на круг, главное — не наступить на «оладьи».

### **Лиска – лиса**

Играют небольшими группами 5-10 человек. Выбирают водящего - «Лиску-лису». Остальные дети - «Куры». «Куры» поют хором, песня-кричалка исполняется трижды, и в этот момент «Лиска» не может двигаться.

«Куры», кудахча, изображая куриную походку, дразнят «лису»:

Лиска-лиса,  
Дивья краса,  
Долгий нос,  
Рыжий хвост.

Песню пропели и бросились врассыпную, а «Лиска-лиса» побежала ловить. Кого поймают, тот будет водить. Игра начинается сначала.

### 3 класс.

#### **Игры мордовского народа.**

##### **Круговой**

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запяtnает всех детей, играющие меняются местами.

**Правила игры.** Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

##### **Салки**

По жребию или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

##### **Виды «салок»:**

**1. Круговые салочки.** На земле чертится большой круг. Играющие становятся по кругу. По сигналу все бегут по кругу друг за другом. Если кто-то кого-то догонит и осалит, тот выходит из игры. Неожиданно дается громкий сигнал. При этом все должны повернуться и бежать в противоположную сторону, стараясь осалить бегущего впереди. Выигрывают те, кого не смогли осалить.

**2. «Салки с домом».** Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

**3. Салки «Ноги от земли».** Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

**4. Ценные салочки.** Игрок, которого осалили, берет за руку водящего и так бежит за другими игроками. Следующий осаленный берет за руку кого-то из этой пары и так далее. Составляется длинная цепь водящих, которая может окружать убегающих. Если на бегу цепь разрывается, то водит кто-то из тех игроков, которые расцепили руки. Кто из двух - решают по жребию.

**5. Салки с приседанием.** Салки, напоминают салки ножки на весу, но являются их упрощенной версией. В этих салках нельзя салить игрока, который успел сесть на корточки.

**6. Салки - стойка на одной ноге.** Водящий не может салить игрока, который успел занять позу, стоя на одной ноге и держащих другую, отведенную назад ногу двумя руками

**7. Колдунчики или салки «Чай-чай-выручай».** Выбирается вода, игроки разбегаются, в случае, если вода осалит кого-то, игрок замирает, расставив руки в стороны и кричит «Чай-чай-выручай». Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре.

##### **Правила:**

1. "Салить" играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или предметом, но не хвататься за игрока и не тащить его.
2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.
3. Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

## **Игры татарского народа.**

### **«Серый волк»(Сары буре)**

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

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

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

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

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

**Правила игры.** Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

### **«Скок-перескок» (Кучтем-куч)**

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

Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: «Перескок!»

После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

**Правила игры.** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается затем, кто раньше вступил в него.

## **Игры чувашского народа**

### **«Хищник в море» (Сётканкайактинэсрэ)**

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

**Правила игры.** Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

### **Волк или заяц? (Кашкар емулкач?)**

Играют обычно в летнее время на открытой площадке или в зале размером 20х30 м. Как правило, в игре участвуют и мальчики, и девочки 8-14 лет, 10-12 человек.

**Описание.** Играющие образуют круг, став лицом к центру. Выбранный водящий ходит за кругом, быстро говоря слова: «Огонь горит, самовар кипит, так, так, так и надо. Дед, чем ты занят?» После этих слов дотрагивается до плеча игрока, позади которого оказался. Тот закрывает глаза ладонями. Так повторяется, пока не окажутся закрытыми глаза у всех. Теперь водящий ходит уже с другими словами: «Волк или заяц? Волк или заяц?» При этом трогает любого игрока за плечо и заглядывает ему в лицо. А игрок отнимает от лица руки. Если выражение у него на лице «грозное», «хищное», водящий молча отправляет игрока в одну сторону круга, где будут стоять «волки». Другим предлагает идти на противоположную сторону. Они становятся «зайцами». Как только последний игрок займет свое место на одной из сторон, «волки» бросаются ловить «зайцев» по всей площадке, о границах которой договариваются заранее. Побеждает «заяц», пойманный последним. Он и начинает игру.

#### **Правила.**

1. Нельзя подглядывать.
2. Игроки, которые уже распределены, стоят молча, чтобы остальные не знали, сколько «волков» и «зайцев».
3. «Заяц» считается пойманным, если «волк» дотронулся до него рукой.

## **Игры калмыцкого народа**

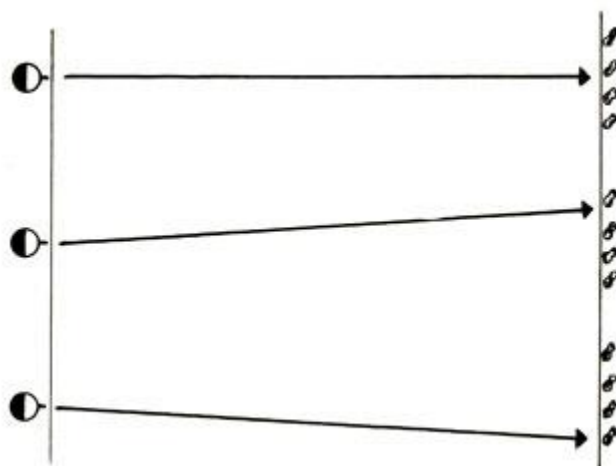
### **Альчики** (Альчики - игральные кости).

Каждый из участников игры ставит условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной 1 м и более. Игроки отходят от этого места на значительное расстояние (до 10 - 15 м) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик на расстояние шага (50 - 70 см). Тот, кто выбил три альчика подряд, считается выигравшим и забирает либо все кости, поставленные в кон, либо те из них, которые он сумел выбить.

Игра развивает у детей глазомер, большую точность броска и силу удара. Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в качестве биты.

**Правила игры.** Бросать биты следует поочередно.





### **Игра «Забрасывание белого мяча»**

В центре небольшой площадки вбивают палку (высота 1 м), наряжают ее в куколку. Играют две команды. Один из игроков, которому дано право закидывать мяч, отделяется от группы и забрасывает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо стоят и слушают, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его. Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

**Правила игры.** Нельзя подсматривать и долго задерживать мяч в руках. Разбежаться и искать мяч можно только после его отскока.

## **Игры народов Севера**

### **«Стой, олень» (коми).**

Играющие находятся в разных местах утоптанной снежной площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

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

**Правила игры.** Разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!». Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

### **«Охота на оленей»**

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов\* (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя. Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем принять участие в этой игре, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

**Варианты.** Ловить одного оленя, то есть набрасывать аркан на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу.

Для усложнения игра может проводиться на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки; у каждой

команды по мауту (аркану). Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

### **«Стрельба в цель с кружением»** (якутская народная игра).

Берется картонный диск диаметром 20–25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3–5 м от него ставится шест (или тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз пробежать с мячом и бросить его в диск (цель). Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав шест (или тумбочку) большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

**Правила игры.** Следует заранее договариваться, сколько раз надо обежать шест. Бросать в цель точно с определенного расстояния.

### **«Каюр и собаки»**(игры народов Сибири и Дальнего Востока)

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое – собаки, третий – каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут друг другу навстречу, от одного шнура до другого.

**Правила игры.** Бежать надо только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

### **«Льдинки, ветер и мороз»**

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,  
Прозрачные льдинки  
Сверкают, звенят:  
Дзинь-дзинь...

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши товарища. Хлопают и говорят дзинь-дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг – большую льдинку. По сигналу «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

**Правила игры.** Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться о том, кто с кем будет строить большую льдинку, надо тихо. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т.д.

### **«Тройной прыжок»**

На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

**Правила игры.** Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом.

**Варианты.** Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входят от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте

одновременно. По сигналу все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше.

Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т.д. мест заняли участники каждого звена.

### **«Гонки на собачьих упряжках»**

Состязание в силе для двух игроков. Игроки становятся на четвереньки, спиной друг к другу. Затем игроков соединяют между собой веревкой, прикрепляя ее к талии каждого игрока (нужна веревка длиной 4-5 метров). Посередине между позициями игроков проводится линия. По сигналу каждый игрок пытается вытащить своего соперника за линию.

### **«Кто кого забодает?»**

Два игрока становятся на четвереньки лицом к лицу, касаясь друг друга лбами. Между ними прочерчена линия. По сигналу ведущего каждый игрок пытается вытолкнуть соперника назад, при этом их лбы должны касаться друг друга на протяжении всего соревнования. Выигрывает тот, кто полностью пересечет линию.

### **«Олень упряжки»**

Играющие стоят вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой – каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (противоположной стороны площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

**Правила игры.** Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

**Вариант.** Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки – флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает.

## **Башкирские народные игры**

### **«Палка-кидалка» (Сойоштаяк)**

Чертится круг диаметром 1, 5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

**Правила игры.** Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

### **«Липкие пеньки» (Йэбешкэкбүкэндэр)**

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

**Правила игры.** Пеньки не должны вставать с мест.

### **«Стрелок» (Уксы)**

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды "Сесть! " присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

## **Бурятские народные игры**

### **Верблюжонок верблюд ловит (Ботогонбуурашалга)**

В игре участвует 10-30 и более человек, чаще дошкольники или младшие школьники. Играть можно на небольшой площадке (5-7 м в поперечнике).

**Описание.** Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюжонок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонок» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонок». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонок», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

#### **Правила.**

1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.
2. «Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.

### **«Поиски шила и ножниц» («Шүбгэшоолгэ»)**

Участвует в этой игре 7-15 человек, чаще младшие школьники.

**Описание.** Из игроков выбираются по желанию «баба» и ее «дочь». Они отходят в сторону и ждут, когда придет время их действий. Остальные играющие, став в затылок один другому и держа друг друга за пояс, садятся на корточки. К ним подходит «баба». Она говорит, что ищет шило и ножницы, чтобы вытащить занозу из носа верблюда. Играющие прячут от нее пучок травы или палочку - «ножницы» и «шило». Когда «баба» просит «ножницы» и «шило» у первого играющего, тот отвечает, что надо искать в задних рядах. Она толкает его, стараясь вывести из равновесия, чтобы ему пришлось опереться рукой о землю, а сама подходит к

следующему и т. д. В это время играющие говорят: «Поднимается ветер, он гонит сюда дождевую тучу. Баба, баба, собирай аргал» (сухой навоз, который служит в степи для топлива). «Баба» уходит. Тогда один из игроков встает и, «похитив» «дочку», «прячет» ее (сажает среди остальных игроков).. «Баба», вернувшись, спрашивает: «Где моя дочь?» Ей отвечают: «Там, за западной канавой, женщина ищет свою дочь».

Вся игра ведется в комическом тоне: «баба» ищет то «дочь», то «шило» и «ножницы». В некоторых вариантах игра так и продолжается, пока не надоест играющим.

У бурят, живущих в Агинском автономном округе, конец этой игры иной: после «похищения дочери» «баба» находит ее в цепочке играющих и пытается отнять. Играющие встают, сохраняя цепочку. Передний игрок расставляет широко руки, не давая водящей приблизиться к «дочке». Водящая мечется из стороны в сторону, но вся цепочка увертывается от нее. Начинается игра, в сущности похожая на известную игру «Коршун и наседка», где у водящей цель - отрывать игроков от цепочки, защищаемой первым игроком. Игра продолжается до тех пор, пока «баба» не поймает свою «дочь».

#### **Правила.**

1. Игрок, которого «баба» оторвала от цепочки, должен сразу выйти из колонны, а остальные вновь берут друг друга за пояс.

2. Во время движения отрываться от цепи нельзя. Если это произойдет, то игра приостанавливается и все опять берутся за пояс.

### **Рукавицу гнать (Бээлэйтууха)**

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и младшие школьники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

**Описание.** Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать: «Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэйтуу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

#### **Правила.**

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.

2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.

3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

4 класс.

**Игры белорусского народа**

**«Колечко»**

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

– Вот по кругу я иду,  
 Всем колечко вам кладу,  
 Ручки крепче зажимайте,  
 Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит:

– Колечко, колечко, выйди на крылечко!

Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

**Правила игры.** После слов: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

**Просо (Проса)**

Эта игра распространена среди мальчиков и девочек 8-14 лет. Количество участников - 10-30 человек.

**Описание.** По жребию или просто по желанию выбирают «хозяина» (или «хозяйку») и становятся в одну шеренгу, взявшись за руки. «Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается возле кого-либо и говорит:

- Приходи ко мне просо полоть.  
 - Не хочу!  
 - А кашу есть?  
 - Хоть сейчас!  
 - Ах ты, лодырь! - восклицает «хозяин» и бежит к любому концу шеренги.

«Лодырь» тоже бежит к этому концу шеренги, но за спинами играющих. Кто из них первый схватит за руку крайнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся меняется ролью с «хозяином».

**Правила.** После слов «ах ты, лодырь» «хозяин» имеет право сделать несколько обманных движений и только после этого бежать к какому-либо концу шеренги. Соревнующийся с ним игрок должен бежать непременно к тому же концу.

Если бегущие схватят за руку крайнего игрока одновременно, то водить продолжает прежний «хозяин».

**«Прела-горела»**

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

— Прела-горела, за море летела,  
 А как прилетела,  
 Так где-то и села,  
 Кто первый найдет,

Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

**Правила игры.** Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

## **Игры народов Востока:**

### **Конное состязание (Байга)(казахская игра)**

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок—конь — вытягивает руки назад-вниз, второй — наездник — берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать узорный платочек, подвешенный на стойке.

**Правила игры.** Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

### **Козы и пастух (Такаловлов) (узбекская игра)**

Игра проводится на воздухе и в помещении большого размера. В игре участвуют дети среднего школьного возраста, до 20 человек. Посредине площадки чертится круг диаметром 8 м. (Если есть возможность и играющих более 20 человек, можно одновременно проводить игру и во втором круге.)

**Описание.** Играющие делятся на две группы. Согласно жребию одна группа называется «козы», другая - «пастухи». «Козы» становятся внутрь круга, а команда «пастухов» - за кругом. Игроки-«пастухи» рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера.

По сигналу руководителя (вожака) в круг входит один из названных руководителем «пастухов» и, прыгая на одной ноге, старается осалить как можно больше «коз». Через некоторое время руководитель вызывает следующего «пастуха», а первый возвращается на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «козы». Затем группы меняются ролями и игра продолжается.

Можно играть до условного числа пойманных «коз», тогда выигрывает группа, быстрее поймавшая это количество.

#### **Правила.**

1. «Козы» не имеют права выходить за пределы круга. Нарушивший это правило считается пойманным.
2. При ловле «коз» «пастухи» могут прыгать то на левой, то на правой ноге.
3. Осаленный выходит из круга и садится в стороне или продолжает участвовать в игре, но при этом команде «пастухов» за каждую запятнанную «козу» начисляется 1 очко и подсчет ведется не по количеству вышедших из игры, а по количеству очков.
4. Новый «пастух» выходит в круг только тогда, когда предыдущий вернется на место.
5. Если «пастух» встал на две ноги в кругу, то он не имеет права ловить и возвращается на свое место.

## Хромая и горбатая, одетая в лохмотья «бабка» (Аксаккемпирбапалак)(киргизская игра)

В игре участвуют младшие школьники, от 5 до 30 человек. Играют на площадке, которая ограничивается по договоренности. Для организации этой игры нужен руководитель или судья, чтобы следить за строгим выполнением условий.

**Описание.** В начале игры выбирают «аксаккемпир» («бабку»). Остальные дети садятся в один или два ряда на корточках. К сидящим подходит «аксаккемпир» и спрашивает:

- Как мне переправиться через речку?
- Можно вплавь, а можно и вброд, - отвечает один из играющих.

«Бабка» подходит совсем близко к ним и начинает дуть в ладони, как бы раздувая огонь.

- Кто это в темноте раздувает огонь? - спрашивает один из играющих.
- Это я, «аксаккемпирбапалак», - отвечает «бабка».
- А что ищешь?
- Не видели ли вы моего ребенка?
- Твой ребенок вон там в речке.

После этих слов «аксаккемпир», рассерженная, бросается догонять детей, но те быстро разбегаются. Если ей удастся кого-либо поймать, то устраивается заранее договоренное наказание (раньше чаще всего водящий щекотал пойманного). Теперь принято давать различные задания: спеть, сплясать, отгадать загадку и др. Затем игра начинается сначала и продолжается до тех пор, пока не поймано условленное количество участников (3-5). После этого выбирают новую «бабку».

**Правило.** Убежавший за установленные пределы площадки считается пойманным.

## **Игры украинского народа:**

### Волк и козлята (Вовк та козенята)

Играют дети 7-12 лет (5-10 человек), на площадке размером примерно 20x20 м.

**Описание.** На площадке чертят круг диаметром 5-10 м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3 м - кружки диаметром 1 м - «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трех, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волк» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достается «домика». Он убегает (между «домиками» и большим кругом) от «волка», который стремится его осалить. Осалил - меняются ролями, не осалил - останется «волком», и игра начинается сначала.

#### **Правила.**

1. После счета «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.
2. Если преследуемый «волком» «козленок» 3 раза обежит большой круг и «волк» не догонит его, то «волк» должен прекратить погоню и остаться в той же роли на следующий кон игры.

### «Колдун»

#### **а) Первый вариант.**

На открытом и ровном месте обозначают чертами или камешками продолговатый



четыреугольник, в котором с двух сторон проводят еще по черте – для городков. При этом от краев отступают на один шаг или более, по числу играющих. По жребью (или по выбору) один из игроков принимает название колдуна и становится в городок А; прочие становятся в городок Б. Колдун спрашивает: «Боитесь ли вы колдуна?» Прочие отвечают: «Нет!» – и бегут в городок А. Колдун же бежит им навстречу, стараясь «осалить». Каждый, кого он, на счет «Раз, два, три!», успеет ударить три раза по плечу, считается пойманным и принадлежит ему. Пойманный обязан помогать колдуну ловить других. Колдун переходит к пойманным в городок Б и задает тот же вопрос находящимся в городке А. Получив тот же ответ, он вместе с помощником бежит им навстречу. Оба они ловят, сколько успеют, и со вновь пойманными продолжают игру, пока все не будут переловлены. Пойманный позже всех делается колдуном в следующую игру. Условия игры: никто не может выбежать из-за черты; кто выбежит, тот считается пойманным; нельзя никого ловить в городке. Для мальчиков до 14-летнего возраста эта игра занимательна, доставляет им полезное движение и приучает к ловкости, увертливости. Каждый старается не дать поймать себя, чтобы занять почетное место колдуна.

#### **б) Второй вариант.**

Выбранному по жребью водящему — Дедушке — рожку (Колдун), отводится дом. Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома, на расстояние 15-25 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем.

Ход игры: Колдун — Дедушка — рожок из своего дома спрашивает:

- Кто меня боится?

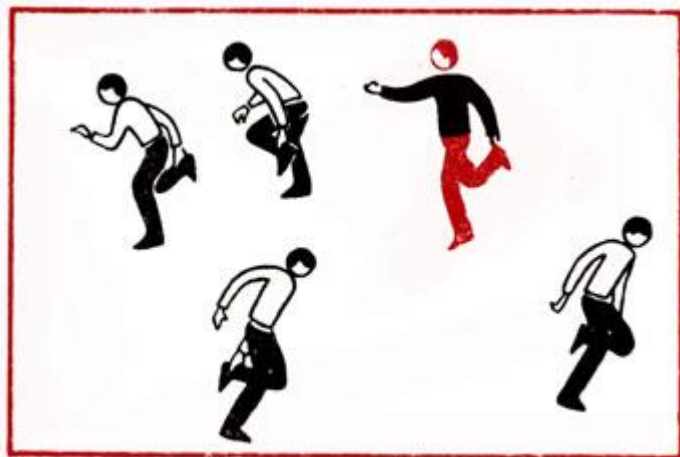
- Никто! — отвечают игроки, перебегая через поле, и дразня водящего:

- Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!

Тому надо поймать игроков и отвести их в свой дом. Такие игроки считаются заколдованными и покидать дом не могут.

#### **«Хромая утка» (Кривенькакачечка)**

Играют 5-10 детей школьного возраста на площадке 10-15 м в поперечнике. Обозначаются границы площадки.



**Описание.** Выбирается «хромая утка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов: «Солнце разгорается, игра начинается» - «утка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить

кого-нибудь из играющих (рис. 3). Осаленные помогают ей салить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой».

**Правило.** Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

## **Игры азербайджанского народа**

### **«Белый мяч и черный мяч» (Аг тон вэ гара тон)**

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т. е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

**Правила игры.** Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

### **«Дай платок» (Десмалы вер)**

Играют дети младшего и среднего школьного возраста, от 6 до 40 человек. Для игры требуются 2 маленьких платка. Описание. Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10-15 м друг от друга. Руки держат за спиной. Выбранные капитаны команд, получив от руководителя по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок. Затем руководитель игры (вожак) говорит: «Дай платок!» Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посередине у боковой линии. Кто из выбежавших участников первым и передаст руководителю платок, тот получает 1 очко для своей команды.

Игра продолжается определенное время, после чего подсчитываются очки. Выигрывает команда, у которой больше очков.

#### **Правила.**

1. Два раза одному и тому же игроку выбегать нельзя (т. е. один и тот же игрок не должен получать платок более 1 раза - за это отвечает капитан).
2. Без команды руководителя выбегать из шеренги не разрешается.

### **«День и ночь» (Геджа ее гюндюз)**

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек - «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

**Правила игры.** Осаленные переходят в команду соперника.

## **Игры грузинского народа**

### **Игра в колокол (Заробана)**

На площадке чертится круг диаметром 5 м, от которого на расстоянии 10 - 12 м ставится флажок на подставке (или стойке высотой 1 - 1,5 м).

Десять - двенадцать игроков становятся внутри круга (у самой линии), берутся за руки и, расставив их в стороны, образуют колокол. Один игрок назначается языком колокола, который двигается внутри круга и повторяет: «Сломаю колокол...» Внезапно он подбегает к какой-нибудь паре детей и пытается разорвать их сцепленные руки - сломать колокол. В случае если языку это удастся, он бежит по направлению к флажку, а его преследуют те двое игроков, между которыми он разорвал круг.

Если убегающий успеет дотронуться до флажка раньше, чем его осалят преследователи, он имеет право еще раз выполнить эту же роль. В случае, если его осалят (коснутся рукой), то ловишка занимает место языка, а остальные двое игроков встают в круг. Если же убегающего одновременно осалят оба догоняющих, то языком становится один из них по жребию, а другой вместе с бывшим языком становится в круг.

**Правила игры.** Языка можно салить только до того, пока он не коснулся флажка. Во время преследования языка пробегать через круг запрещается. Прорывать круг между одними и теми же игроками запрещается. После каждого прорыва рекомендуется смещать колокол вправо или влево на несколько мест. С целью усложнения игры колокол может постоянно медленно двигаться вправо или влево (по указанию ведущего).

### **Игра в лягушек (Бакакоба)**

На площадке чертится круг диаметром 3 - 4 м, от которого на расстоянии 6 - 8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6 - 8 детей. Одна из них по жребию становится в круг на четвереньки: они - лягушки - скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести, их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются осалить убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик. Если это им удастся, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они осалили. В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3 - 4 минуты команды меняются местами.

**Правила игры.** Лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки. В кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом. Снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут осаливать любого из убегающих и даже нескольких игроков.

### **Ударь жгутом! (Кочинчара)**

На площадке чертится круг диаметром 6 - 10 м (в зависимости от количества участников). Игроки становятся в круг. Один из них по жребию или по назначению - кочинчара, который на одной ноге преследует игроков и ударом мягкого жгута (длиной 50 - 60 см) старается осалить их. Игроки, используя обманные движения, стараются избежать ударов. После осаливания одного-двух игроков избирается новый кочинчара. Если кочинчаре не удалось в течение 10 - 15 секунд осалить кого-нибудь из игроков, его заменяют другим, более ловким. При смене кочинчара новому передается жгут, а старый кочинчара присоединяется к остальным игрокам.

**Правила игры.** Игрокам, кроме кочинчары, не разрешается выходить за пределы круга. Кто выйдет за круг, считается осаленным и он временно выходит из игры до смены кочинчары. Кочинчара не имеет права менять ногу. Осаливать жгутом разрешается только ниже колена.

### **Зайцы и собаки (Пейде) (эстонская игра)**

Играющие выбирают двух-трех охотников, двух-трех собак, остальные - зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев мячами или снежками (зимой). Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победителем. При повторении игры дети меняются ролями.

**Правила игры.** Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Бросать мячи надо играющим в ноги.

### **«Сосед, подними руку» (Кайминь, цель року) (латвийская игра)**

В игре участвуют подростки и молодежь, от 7 до 40 человек.

**Описание.** Игроки образуют круг (можно стоять или сидеть). Выбирается (по жребию) водящий. Он становится внутри круга. Водящий ходит по кругу внутри его и, останавливаясь напротив любого игрока, говорит: «Руки!» Этот игрок продолжает стоять (или сидеть), а оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа - левую, сосед слева - правую. Игрок, который поднял не ту руку или вообще не поднял, меняется с водящим ролью.

Играют установленное время. Выигрывают игроки, которые ни разу не были водящими.

#### **Правила.**

1. Игрок считается проигравшим, если поднял не ту руку или попытался поднять ее.
2. Водящий должен точно остановиться напротив игрока, которому отдает команду «Руки!», иначе команда его не исполняется.

### **«Лошадка»(молдавская игра)**

Играет весь класс.

Инвентарь: Повязки для лошадок.

Ход игры: По считалке ребята делятся на «лошадок» и «кучеров». На земле проводят черту, по одну сторону которой становятся «лошадки», по другую – «кучера». «Лошадки», взявшись за руки, подходят к черте и говорят: Та-ра-ра, та-ра-ра, Ушли кони со двора. После этого они разбегаются, а «кучера» их ловят и уводят в огороженное место «двор». Дети, играющие лошадок, должны все время, пока их не поймают, шелкать языком: «цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить. Когда всех «лошадок» переловят, дети меняются ролями.

**Правило:** Ловить «лошадок» можно только после слов: «... со двора».

### **«По домам» (Калабаса)(Перу)**

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.

### **«Бег с платком» (Канада)**

В этой игре могут участвовать от 10 человек и более. Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встают в круг, ведущий с платком обегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.

### **«Охотничий мяч»(французская игра)**

Инвентарь: Мяч.

Ход игры: Игроки собираются кучкой. Посреди игроков стоит «охотник», который потом будет охотиться за всеми. Охотник подбрасывает мяч вверх и ловит его, когда он отскакивает от земли. Так он подбрасывает мяч 3 раза. За это время игроки разбегаются по площадке, т.к. охотник, в третий раз, схватив отскочивший мяч, сразу же бросает его в ближайшего игрока. Тот, кого он выбьет, становится его «собакой» и должен ему помогать. «Собаки» не могут выбивать игроков, но могут схватить отскочивший мяч и бросить его охотнику. Постепенно число «собак» увеличивается. Однако игроки могут защищаться. Если им удастся поймать мяч, которым их хотели выбить, они могут передавать его друг другу и даже выбить «собаку». Выбитая «собака» снова становится полноценным игроком, игра заканчивается, когда охотник с помощью «собак» выбьет всех или признается в своем поражении.

### **«Аист и лягушки» (японская игра)**

Ход игры: На земле рисуется игровое поле. Оно представляет собой большое озеро с бухтами, мысами, островками. «Лягушки» сидят в озере. Они не могут выпрыгивать на сушу. Вокруг озера на суше бегают «аист». Ему нельзя заходить в воду, но он может прыгать с острова на остров. При этом «аист» пытается поймать «лягушку». Каждая пойманная «лягушка» выходит из игры. Последняя «лягушка» становится «аистом».

### **«Поймай хвост дракона» (китайская игра)**

Ход игры: Игроки стоят друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, - «голова дракона», последний в цепочке – это «хвост дракона».

«Голова дракона» пытается поймать свой «хвост», шеренга находится в постоянном движении, «тело» послушно следует за «головой», а «голова» пытается схватить последнего игрока. Шеренга не должна разрываться. Если же «голова» ухватит себя за «хвост», последний идет вперед, становится «головой», а новым «хвостом» - игрок, бывший в шеренге предпоследним.