

На конкурс «Диалог культур»

Проект внеурочного мероприятия

«Мы дружим, мы играем»



Авторы: Бурдо Е.Д., **Май Ю.В.**,
Лузина Г.П., Киселева С.В.,
Иванова Л.А.,
учителя начальных классов
МАОУ Емуртлинская средняя
общеобразовательная школа

с. Емуртла, 2012 г.

На районный конкурс "Диалог культур"

Проект внеурочного мероприятия "Мы дружим, мы играем"

Школа МАОУ Емуртлинская средняя общеобразовательная

Авторы: группа учителей начальных классов (Май Ю.В., Иванова Л.А., Лузина Г.П., Бурдо Е.Д., Киселева С.В.)

Мероприятие рассчитано на учащихся 1-4 классов

Цель: воспитание национального самосознания в области образования на основе возрождения традиционной и развития современной игровой культуры, духовное совершенствование физически здоровой личности учащегося начальной школы, расширение его историко-культурного кругозора.

Достижение цели обеспечивается решением следующих основных **задач:**

Обучающие:

- приобретение знаний о народных играх, о традициях, истории и культуре народов, проживающих на территории поселения;
- обучение разнообразным правилам игр разных национальностей ;

Развивающие:

- Развитие физических качеств: силы, быстроты, выносливости, ловкости;
- Гармоническое развитие функциональных систем организма ребёнка, повышение жизненного тонуса;
- Повышение физической и умственной работоспособности школьника.

Воспитывающие:

- формировать потребность к систематическим занятиям физическими упражнениями, ответственности за свое здоровье;
- привить учащимся интерес и любовь к занятиям различным видам спортивной и игровой деятельности;

- воспитание культуры общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.
- Воспитание толерантности, формирование способов межэтнического общения.

Оборудование: мультимедийное оборудование, экспозиция кукол в национальных костюмах, маршрутные листы (приложение 1), цветные жетоны, песня «Емуртла», национальные костюмы, перечень национальных игр (приложение 2), видеоролик (приложение 3)

Ход мероприятия:

Учитель. Много стран на нашей планете. Разные люди живут в этих странах по своим собственным законам. А наша большая страна называется Россия. Много людей живет в ней, много народов. Но все они живут единой семьей, помогая друг другу. Потому что у нашей Родины такой смысл – жить и работать вместе, помогать друг другу, уважать и любить друг друга. Мы живем в Упоровском районе в Емуртлинском сельском поселении.

Видеоролик с песней «Емуртла», автор: О.Залогин (приложение 3)

Ученица. Стихотворение о Емуртле в сочинении выпускницы школы.

Мой край родной.
Край роной для меня – Емуртла!
Для меня всех прекрасней она.
Я люблю её всю душой,
И всегда она будет со мной.
По знакомой тропинке иду,
На занятия в школу спешу.
А навстречу – моя Емуртла
В людях, в птицах, в сиянии дня.
Никогда не расстанусь я с ней.
Эта связь всё сильней и сильней.
И люблюсь я её, горжусь неспроста.
Всё моя Емуртла, всё она!

Учитель. Наше поселение богато животным и растительным миром, а также людьми. На его территории проживает человек, разных национальностей, у которых свой язык, своя история, обычаи, песни, танцы, игры. А вы знаете, люди каких национальностей проживают на территории нашего поселения. (ответы детей)

Ученик.

Немцы, татары и русские,
Казахи и ингуши.
Мы русые и смуглые,
Играем от души.
Мы школьники ровесники
Мы верные друзья.
Пускай живем не вместе мы –
но мы одна семья!

Вот на этой экспозиции представлены куклы в национальных костюмах разных народов, проживающих на нашей территории (музей)



Учитель: Я предлагаю познакомиться с играми разных народов. Для этого мы поделимся на группы и отправимся по маршрутным листам. (Дети вытягивают цветные жетоны и объединяются в группы по цветам)

На каждой станции встречают родители в национальных костюмах и проводят игры.

1 станция. «Русские народные игры»

2 станция. «Татарские народные игры»

3 станция. «Казахские народные игры»

4 станция. «Немецкие народные игры»

5 станция. «Ингушские народные игры»

В завершении праздника детям и родителям предлагается отведать национальные блюда.

Маршрутный лист

1 группа	2 группа	3 группа	4 группа	5 группа
Станция «Русские народные игры»	Станция «Ингушские народные игры»	Станция «Немецкие народные игры»	Станция «Казахские народные игры»	Станция «Татарские народные игры»
Станция «Татарские народные игры»	Станция «Русские народные игры»	Станция «Ингушские народные игры»	Станция «Немецкие народные игры»	Станция «Казахские народные игры»
Станция «Казахские народные игры»	Станция «Татарские народные игры»	Станция «Русские народные игры»	Станция «Ингушские народные игры»	Станция «Немецкие народные игры»
Станция «Немецкие народные игры»	Станция «Казахские народные игры»	Станция «Татарские народные игры»	Станция «Русские народные игры»	Станция «Ингушские народные игры»
Станция «Ингушские народные игры»	Станция «Немецкие народные игры»	Станция «Казахские народные игры»	Станция «Татарские народные игры»	Станция «Русские народные игры»

Перечень национальных игр

Русские народные игры

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- *Гуси-гуси!*
- *Га-га-га.*
- *Есть хотите?*
- *Да, да, да.*
- *Гуси-лебеди! Домой!*
- *Серый волк под горой!*
- *Что он там делает?*
- *Рябчиков щиплет.*
- *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Чехарда

Встаньте друг за другом с промежутками до пяти шагов. Голову пригните и сами присядьте, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний разгибается и по очереди перепрыгивает через каждого стоящего впереди, опираясь руками о его спину. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Кому прыжок не удастся, выбывает из игры.

Достань камешек

Для игры требуется крепкая веревка длиной в два-три метра и два небольших камешка. Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек. По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

Царь горы

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно.

Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я - царь горы!».

Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пятачке.

Шутливая борьба продолжается!

Правила:

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

У медведя во бору

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку: *У медведя во бору Грибы, ягоды беру! Медведь постыл На печи застыл!*

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

П р а в и л а и г р ы. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

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

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

П р а в и л а и г р ы. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Палочка-выручалочка

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (*имя игрока*)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (*называет по имени того, кого выручает*)» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

Почта

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- *Линь, динь, динь!*
- *Кто там?*
- *Почта!*
- *Откуда?*
- *Из города...*
- *А что в городе делают?*

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

П р а в и л а и г р ы. Задания могут придумывать и сами участники игры.

Пчелки и ласточка

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

П р а в и л а и г р ы. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Коршун

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: *Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копейке, По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

— *Коршун, коршун, что ты делаешь? — Ямку рою.*

На что тебе ямка?

Копеечку ищу.

На что тебе копейка?

Иголочку куплю.

— *Зачем тебе иголочка?*
_Мешочек сшить.

Зачем мешочек?

Камешки класть.

Зачем тебе камешки?

В твоих деток кидать.

—- *За что?*

— *Ко мне в огород лезят!*

— *Ты бы делал забор выше,
Коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

П р а в и л а и г р ы. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- *Гуси, вы гуси!*
- *Га-га-га, га-га-га!*
- *Вы, серые гуси!*

Га-га-га, га-га-га!

Где, гуси, бывали?

Га-га-га, га-га-га!

Кого, гуси, видали?

~~ Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают: *Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего, Самого большого.*

Далее следует переключка хоровода и гусей:

- *А, гуси, вы гуси!*

- *Га-га-га, га-га-га!*
- *Щиплите-ка волка,*

Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком *га-га* бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

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 середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекачивают его только ногами.

Волк

Все играющие — овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: *Шиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку Грязи на лопату!*

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

Птицелов

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке, Ца зеленом дубочке. Птички весело поют, Аи! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

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.

Шар

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3—5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удачного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лунку. В чью лунку шар попадет, тот и становится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний.

Правила игры. Бросая битую, играющие не должны выходить за линию. Водящему следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

Посигутки

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к

другу лицом на расстоянии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. **Вариант.** Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

Коршун

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

- Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».
- Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».
- Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.
- Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».

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

Цепи кованые

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

Вышибалы

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Немецкие народные игры

Автогонки

В эту игру могут играть от 2 человек. Необходимо взять две игрушки-автомобиля, две деревянные палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м). Игрушечные автомобили следует привязать к шнурам, которые, в свою очередь, привязать к палкам. Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув таким образом машину к себе.

Штандар

Ребята строятся в колонну по двое, каждая пара берет за руки. Впереди становится водящий - "свеча". Все хором нараспев говорят: "Гори, гори ясно, чтобы не погасло, глянь на небо, птички летят, колокольчики звенят!". После слова "звенят" ребята, стоящие в первой паре, разъединяют руки и мчатся назад, стараясь убежать от водящего и снова взяться за руки. Водящий бежит за ними, пытаясь помешать им соединиться.

Если водящему удастся догнать одного из игроков, он становится в паре с ним позади колонны, а оставшийся без пары "водит". Бежит каждый раз новая пара, стоящая впереди колонны.

Название происходит от немецкого слова *Ständer* - стойка. Играющих - сколько угодно. Снаряжение - небольшой мяч, но не теннисный: он слишком твердый - игра может закончиться слезами, что, безусловно, нежелательно.

Игра предельно проста, динамична и привлекательна быстрой сменой ролей: каждый ежеминутно может оказаться водящим. Как и всякое произведение народного творчества, игра изобилует вариантами. Вот один из них.

Все собираются в кучку. Кто-нибудь подкидывает мяч как можно выше и при этом выкрикивает имя одного из игроков, назовем его Ваней. С этого момента Ваня - водящий.

Пока мяч в воздухе - все разбегаются, однако не слишком далеко: если Ваня поймал мяч с лета, он уже не водящий; подкинув мяч, он выкрикивает нового водящего, разумеется, того, кто отбежал дальше всех и у кого поэтому мало шансов поймать мяч с лету.

Если мяч не пойман, а подобран с земли, то как только он окажется в руках у водящего, тот кричит: - Штандер!

Все останавливаются и замирают. Водящий пытается осалить кого-нибудь мячом с того места, где был подобран мяч. Попал - отводился, водить будет осаленный.

Промахнулся - снова води! И в том и в другом случае все снова сбегается в кучку, снова подбрасывается мяч и выкрикивается имя осаленного или же незадачливого водящего. Бывает, что тот, кого салют, ловит мяч. В этом случае он тут же салит мячом или водящего, или любого из игроков - кто ближе стоит. Игра прекращается по взаимному согласию.

Татарские народные игры

Продаем горшки

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *Эй, дружок, продай горшок!*
- *Покупай.*
- *Сколько дать тебе рублей?*
- *Три отдай.*

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

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Кто первый? (*Узышуены?*)

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры. Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

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 за тем, кто раньше вступил в него.

Тимербай

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит: *Пять детей у Тимербая, Дружно, весело играют. В речке быстрой искупались, Нашалились, наплескались, Хорошенечко отмылись И красиво нарядились. И ни есть, ни пить не стали, В лес под вечер прибежали, Друг на друга поглядели, Сделали вот так!*

С последними словами *вот так* водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

Лисички и курочки

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном— стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Угадай и догони

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

Мяч по кругу

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

Спутанные кони

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила игры. Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами

одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

Кто дальше бросит?

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Продаем цветы

Играющие («продавцы») образуют круг, водящий - за кругом. Водящий, подходя к одному из «продавцов», начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок.
- Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

«Продавец» называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько «продавец» согласился продать цветок; затем и водящий, и «продавец» оббегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится «продавцом», а игрок, оставшийся без места, - водящим.

Чечено-ингушские народные игры

Игра в башню

На ровной утрамбованной площадке чертится квадрат размером 50X50 см. От квадрата на расстоянии 1,5—2 м проводится черта — это первый полукон, от полукона чертятся еще шесть линий — полуконов с промежутками в один шаг.

В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15—18 см, диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Водящий стоит с противоположной стороны квадрата на таком расстоянии от него, чтобы его не задела бита и палочка. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий — за палочкой. Если водящий раньше успеет подбежать к квадрату и произнести слово *башня*, он становится играющим, а играющий — водящим.

Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать *башня*, он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить.

Украинские народные игры

Высокий дуб (*Високий дуб*)

В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку — дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой.

Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются его поймать в воздухе. Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати детей.

Правила игры. При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

Колдун (*Чаклун*)

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Дети разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

Хлебец (*Хлибчик*)

Бее желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется *хлибчиком*.

- *Пеку-пеку хлибчик!* (Выкрикивает хлибчик.)
- *А выпечешь?* (Спрашивает задняя пара.)
- *Выпеку.'*
- *А убежишь?*
- *Посмотрю!*

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе спойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры. Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

Печки (Пички)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч наступил играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры. Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

Круглый хрещик

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

Чур, в «Круглого хрещика» играть! На горе стоять, пойманным не бывать! Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

П р а в и л а и г р ы. В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Казахские народные игры

Белая кость

Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевают:

— Белая кость — знак счастья, ключ,

Лети до луны,

До белых снежных вершин!

Находчив и счастлив тот,

Кто тебя в миг найдет!

После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

— Ищите кость,

Найдете счастье скорей!

А найдет его тот,

Кто быстрее и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть незамеченным и без препятствий донести кость до ведущего, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекая тем самым, внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.

Правила игры: замеченный игрок с белой костью обязан сразу же передать её; оглядываться во время передачи кости нельзя; искать ее разрешается только после

сигнала ведущего; тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

Айголек

Чтобы сыграть в эту игру, нужно разделиться на две команды, взяться за руки и выстроиться друг против друга на расстоянии 20-30 шагов. Первая команда начинает игру:

«Айголек, Айголек
Луна белая, как снег.
Выше гор, быстрее рек,
Начинаем свой забег.
Выше гор, быстрее рек,
Кто, тот нужный человек?»

На что вторая команда отвечает:

«Айголек, Айголек
Луна белая, как снег.
Выше гор, быстрее рек
Тот... (имя одного из ребят)
Нужный человек.»

Игрок, которого назвали, разбежавшись, должен постараться на бегу разорвать сомкнутые в цепи руки второй команды. Если ему это удастся, он выбирает кого -нибудь из их команды и вместе с ним возвращается в свою команду. Ну, а если ему не удастся - остается в этой команде. В какой из этих двух команд в конце игры останется больше игроков, та команда и будет считаться победившей.

Хан «алчи»

В этой игре могут принимать участие от 5 до 10 детей. Вам потребуется достаточное количество асыков. Из них вам нужно будет выбрать самый крупный и перекрасить его в красный цвет. Этот асык будет «ханом». Вначале с помощью считалочки выберете ведущего. Он должен собрать все асыки в горсть, затем бросить их перед остальными игроками, сидящими по кругу. После - внимательно посмотреть, какой стороной выпал «хан». Если «хан» выпал стороной «бук», «шик» или «тайки» (см. рисунок), то ведущий должен указательным пальцем, при помощи большого пальца, выбить близлежащие асыки. Выбитые асыки он забирает себе. Не забывайте, что «хана» можно выбить лишь самым последним асыком, который выпал той же стороной, что и сам «хан». Если ведущий случайно заденет другие асыки рукой или асыком, то право вести игру переходит к другому игроку. Если «хан» выпадает стороной «алчи», то каждый из вас должен постараться заполучить его себе. Тот, кому попадет «хан», и будет победителем. Следующую игру начинает победитель.

Омпы

«Омпы» - вертикальное положение асыка. В эту игру могут играть от 2 до 10 детей. Начертите на земле две черты, а между ними ровно по середине проведите

линию. На этой линии будет кон. Каждый из игроков ставит на кон по два асыка. В центр кона поставьте один асык в положении «омпы». А теперь, выстроившись у черты, по очереди выбивайте своим асыком асыки на кону. Выбитые вами асыки, забирайте себе. Тот, кому удастся выбить «омпы», забирает себе все асыки на кону. Тот, у которого окажется большее, чем у всех количество асыков, будет победителем в этой игре.

Атбакыл (наездники)

В эту игру можете играть вдвоем. Один из вас бросает в определенном направлении свой асык-сака («сака» - крупный по размеру асык). А другой должен попасть в него. Если он сумеет попасть, то несет первого игрока на своей спине до того места, где лежат асыки. Теперь (по очереди) асыки кидает второй игрок, а первый старается выбить его асык. Так можно идти вперед, выбивая друг у друга асыки. Игру можно закончить, когда вы сами захотите.

Котермек (подними-ка)

На середину выходят два игрока. Опираясь друг на друга спинами, они соединяют свои локти. Тот из них, который сразу после сигнала, сможет первым поднять второго игрока и будет считаться победителем. Победитель остается в игре, но теперь он уже пробует свои силы с новым игроком. Игра продолжается до окончательного выявления победителя.

Такия тастамак (тюбтейка-невидимка)

В игре принимают участие несколько детей. Вначале всем нужно сесть, образуя круг. Обходя этот круг с внешней стороны, ведущий незаметно оставляет тюбтейку сзади кого-нибудь из детей и убегает. Если игрок, за спиной которого оставили тюбтейку, заметил это - он должен догнать ведущего, а ведущий должен постараться занять место игрока в круге. Если игроку так и не удастся догнать ведущего, то он должен будет показать свое искусство, например, спеть песню, рассказать стихотворение или станцевать.

Туилген орамал (завязанный платок)

Возьмите любой платок и завяжите его узлом так, чтобы он стал похож на мяч. Один из игроков встает в центре, все остальные его окружают. Сразу после сигнала игроки должны разбежаться и начать перебрасывать друг другу платок, не давая поймать его центрному. В свою очередь центрному должен постараться перехватить «мяч». Тот игрок, у которого центрному смог отобрать платок, занимает место в центре. Игра начинается заново.

«Октау тартыс» (перетяни-ка)

Эта игра выявит, кто из вас сильнее. Для этой игры двое должны выйти на середину. Вначале проведите на земле черту и встаньте по разные ее стороны. Возьмите скалку за оба ее конца и тяните каждый на себя. Тот, кто сможет перетянуть соперника на свою сторону, и будет победителем. С незапамятных времен на различных праздниках и торжествах проводятся народные игры, среди взрослых и детей