

Картотека игр для детей старшего дошкольного возраста «Игры народов России»

Подготовила: Трушина Е.В.

Методист

МКДОУ Сортавальского МО РКДС №23

№ п/п	Название игры	Цель	Инвентарь/что нужно	Ход игры
1.	«Ловкий оленевод» (ненецкая игра)	Развитие меткости и координации	Небольшие мячики или снежки(зимой), мишень (обруч или нарисованный круг).	Дети по очереди бросают мячик/снежок с мишень с разного расстояния. За попадание очко. Побеждает самый меткий.
2.	«Охота на куропаток» (якутская игра)	Тренировка реакции и скорости.	Мел (на улице) или верёвка/лента (в помещении) для очерчивания «гнезд», небольшие предметы (мячики, кубики).	На земле рисуют несколько кругов «гнезда». Один ребенок «охотник», остальные дети - «куропатки» В каждом гнезде – 2 или 3 «куропатки». По сигналу ведущего «куропатки» выбегают из «гнезд» и разбегаются. «Охотник» старается поймать их. Пойманные «куропатки» выходят из игры. После 2-3 раундов, выбирают нового «охотника».
3.3.	«Важенка и оленята» (саамская игра)	Развитие внимания и умение действовать по правилам.	Пространство для бега.	Выбирают «волка» и «важенку» (олениху), остальные дети «оленята». Оленята свободно бегают по площадке. По сигналу: «Волк!» - «оленята» бегут к «важенке» и берутся за руки. «Волк» старается поймать «оленька», который не успел присоединиться. Пойманный становится «волком».
4.4.	«Рыбаки и рыбки» (игра народов Севера)	Развивает ловкость и умение действовать в команде.	Верёвка или скакалка (сеть), открытое пространство.	Двое детей («рыбаки») держат концы верёвки и ходят по кругу приподнимая и опуская её («забрасывают сеть») Остальные «рыбки», прыгают через верёвку или перебегают, когда она на земле. Кого заденет верёвка – выбывает. Можно усложнить: «рыбаки» вращают верёвку быстрее.
5.	«Меткий охотник» (популярная игра коренных жителей Сибири и Дальнего востока)	Развивает меткость и глазомер.	Мишень (мишленка), снаряды для броска, верёвки или другие крепления.	Дети делятся на команды. Каждая команда получает равное количество снарядов для броска. Игроки встают за определённую черту (стоп-линию), оттуда выполняют броски. Заступать за линию запрещено. Каждый игрок делает один бросок, бросать нужно одной рукой. Цель - попасть в нарисованный силуэт животного или другую

				обозначенную зону. За каждое попадание команда получает очко. Побеждает та команда, у кого больше очков.
6.	«Весёлый тюлень» (Юнгатыран) (традиционная чукотская игра)	Развитие координации движений у детей посредством нестандартного способа передачи предмета (с использованием только ног).	Небольшая мягкая игрушка в виде тюленя (либо любая другая мягкая игрушка). Можно сшить самодельную игрушку из ткани.	Дети делятся на две команды. Каждая команда садится на пол, образуя замкнутый круг. Ноги всех игроков вытянуты вперёд – так, чтобы они частично перекрывали пространство между соседями. Игрушечный тюлень помещается в центр круга. По сигналу ведущего начинается игра. Задача каждого игрока – подтолкнуть игрушку своему соседу слева, передавая её по кругу (использовать руки запрещено, нельзя вставать с места или менять основную позу, нельзя передавать против часовой стрелки). Если игрушка вышла за пределы круга. Ведущий возвращает её в круг, и игра продолжается с того игрока, кто допустил ошибку. 1. Игра проводится в двух вариантах: 2. На скорость – побеждает та команда, которая завершит полный круг передачи игрушки. На аккуратность: ведётся подсчёт ошибок, побеждает группа с наименьшим числом нарушений (выхода игрушки за круг).
7.	«Рыболов» (эвенкская народная игра)	Развитие внимательности и реакции у участников. Тренировка ловкости и скорости движений. Формирование навыков взаимодействия в группе. Знакомство с элементами традиционной культуры эвенков.	Специальный инвентарь не требуется.	С помощью считалки определяется участник, который будет исполнять роль рыбы. Остальные игроки становятся «рыбаками». 1. Рыбаки встают в ряд, берутся за руки – это «сеть». Они должны оставаться соединёнными в процессе игры. 2. «Рыба» располагается на некотором расстоянии от «сети» рыбаков. По сигналу ведущего начинается игра. 3. «Рыба» свободно перемещается вокруг «сети», пытаясь пробежать сквозь линию рыбаков, так, чтобы ее не поймали. Рыбаки держатся за руки не разрывая цепь, могут протягивать свободные руки (не отпуская общей цепи), чтобы поймать «рыбу», стараются окружить «рыбу» или перекрыть ей путь. Если рыбаку удаётся коснуться «рыбы» рукой (или схватить её), она считается пойманной. Пойманная «рыба» присоединяется к рыбакам, становясь новым членом «сети». Теперь она тоже участвует в ловле. «Рыбой» становится один из бывших рыбаков (по договоренности). Игра продолжается до тех пор, пока это интересно участникам.

				Можно установить временной лимит или пока все участники не побывают «рыбами».
8.	«Подними платок» (дагестанская игра)	Развитие чувства ритма, координации, ловкости.	Яркие платки по количеству пар.	Игроки становятся в круг парами, лицом друг к другу. Между каждой парой на пол кладут платок. Звучит национальная музыка. По сигналу ведущего пары начинают танцевать, не выходя из своего круга. Внезапно музыка останавливается. Нужно быстро поднять платок. Тот, кто не успел выбывает. Оставшиеся пары сдвигаются ближе к центру, игра повторяется.
9.	«Собери яблоки» (Йыгнаал малары) (туркменская, распространена на юге)	Развитие ловкости, быстроты реакции, координации движений и умение действовать по сигналу.	Табурет (стул), яблоко (любой предмет), мяч	На табурет кладут яблоки. Ребята по очереди берут мяч и подбрасывают его вверх. Пока мяч не коснется земли, надо успеть собрать урожай: взять с табурета яблоко. Те, кому это удастся, продолжают игру (если ребенок пока летит мяч не успел взять с табурета яблоко, предает мяч следующему игроку). Побеждает тот, кто собрал больше яблок за то время пока мяч в воздухе.
10.	«Юрта» (башкирская татарская игра)	Развитие командного духа, скорости реакции.	Стулья (на 1 меньше, чем игроков), платки.	Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. На каждый стул кладут платок (или кусок ткани). Дети ходят вокруг стульев и поют (или под музыку) 2. Мы, весёлые ребята, Соберёмся все в кружок. Поиграем и попляшем, И помчимся на восток! 3. На последних словах все бегут к стульям, берут платок и натягивают его над головой, как натёр (юрту). Кому не хватило стула – выбывает, один стул убирают. Игра продолжается, пока не останется один победитель.
11.	«Иголлка, нитка, узелок» (бурятская игра)	Скорость, внимание, координацию.	Инвентарь не требуется	Игроки встают в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку», и «узелок». Они бегут друг за другом, забегая и выбегая из круга. Если «нитка» или «узелок» отстали или запутались – начинают заново.
12.	«Ящерица» (Колескен) (алтайская игра)	Ловкость, меткость, командную игру	Мячик	Дети делятся на две команды. Одна образует круг («Охотники»), вторая – колонну, держась за пояс («ящерица»). Охотники пытаются попасть мячом в последнего игрока («хвост»), а голова ящерицы защищает его.