

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №1»**

**Подвижные игры
народов России
в рамках проекта
«Уголок России - Отчий дом»**

**Составила:
воспитатель
Кузнецова А.В.**

МО «город Свирск», 2024г

Подвижные игры народов Крыма

Игры народов Крыма помогают лучше понять, а может и по-иному взглянуть на другие народности. Игры народов Крыма отражают культуру и самобытность народа. Можно отметить, что у одного народа преобладают подвижные, командные игры, а у другого настольные, логические. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.

Подвижная игра: «Журавлик» (младшая группа)

Цель: Совершенствование пространственной ориентации у детей.

Задачи: закрепление задержки дыхания в воде; совершенствование выполнения умения быстро сгруппироваться в воде «поплавок»; развитие быстрой реакции, решительности и выносливости; знакомство с названием северного журавля - стерхом по иллюстрации.

Описание игры:

Дети в воде с масками лягушек на голове встают в круг. Считалкой выбирают ловишку - журавля, который встает в центр круга (в руках шнур с привязанным на конце «журавликом»).

«Мы лягушки ква-ква-ква
Прячемся от журавля
Только в небо он взлетит
Спрячемся в водичку мы!»

«Журавлик» (из мягкого материала), взлетает над головами, дети - лягушки должны быстро спрятаться, сгруппироваться в «поплавок», кто не успел спрятаться, становится журавлем. Выигрывает тот, кто ни разу не был «журавликом».

Правила игры:

Игра проводится в заключительной части занятия, на закрепление пройденного материала с детьми старшего и подготовительного возраста.

Крымско-татарская народная игра «Продаем горшки» (Чулмак уены) (средняя группа)

Цель: Развитие умения бегать в определенном направлении.

Ход игры:

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 обегают 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.

Подвижная игра «Бабочки и птицы» (старшая группа)

Цель: Развитие у детей сообразительности, ориентировки в пространстве и ритмичности движений.

Ход игры:

Выбираются четыре игрока, взявшись за руки, они изображают птицу. Остальные дети – бабочки. На слова «Бабочки, бабочки на лужок полетели» дети-бабочки легко бегают, взмахивая руками.

На слова: «Птицы летят» дети-птицы, держась за руки, пытаются поймать бабочку: окружить ее, соединив руки. Пойманные дети, выбывают из игры. За один раз можно поймать только одну бабочку.

Азербайджанская народная игра «Дети и петух» (подготовительная группа)

Цель: Развитие двигательной активности детей.

Описание игры:

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки, находящиеся в "домиках" (начерченных мелом кругах диаметром 1 м), в ответ:

- Петушок, петушок,

Золотой гребешок!

Что так рано встаешь,

Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке.

Правила игры: Если не получилось поймать ребят, то он опять изображает петуха.

Подвижные игры Карелии

Испокон веков в Карельских играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о смелости, мужестве, выносливости, быстроте и красоте движений.

По содержанию Карельские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических

процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

В Карельских играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Игра «Ворона на поле» (младшая группа)

Цель: Развитие ловкости, быстроты бега.

Ход игры:

Выбирают водящего. Это - «хозяин», а все остальные – «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Поле топчем, зерна клюём». Так повторяют несколько раз. Наконец, «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы, улетают за территорию квадрата. Там их трогать нельзя. Но вот какая то из ворон зазевалась и «хозяин» успеваеет её поймать. Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит засеянное поле и не переловит «ворон».

Игра «Заяц и волк» (средняя группа)

Цель: Развитие быстроты реакции, ловкости.

Ход игры:

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый заяц делает себе домик, защиту от «волка» - чертит вокруг себя круг. Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк - охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «заяц» старается удраить от него, если волк его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей -нибудь домик. Вдвоем там оставаться нельзя. Хозяин обязан «выскочить» на улицу. «Волк» продолжает уже погоню за ним. И так, пока кто -нибудь не попадет волку в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями и игра продолжается.

Игра «Ворона на поле» (старшая группа)

Цель: Развитие ловкости, быстроты, выносливости.

Ход игры:

Выбирается водящий – «хозяин», остальные «вороны». Чертятся (определяются) границы поля.

«Хозяин» садится на корточки в центре поля.

«Вороны» слетаются на поле и начинают каркать:

«Кар-кар, пеладолла поллеммё, ювя сюёммё»

- «Поле топчем, зерна клюём».

Так повторяют несколько раз. Просыпается «хозяин» и начинает гонять «ворон». «Вороны» улетают за границы поля. Там их трогать нельзя. Если какая-то «ворона» зазевалась, «хозяин» успевает её поймать.

Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не переловит всех «ворон».

Игра «Кислый круг» (подготовительная группа)

Цель: развитие ловкости, выносливости.

Ход игры:

Играющие делятся на две группы. В каждой из них выделяют капитана. Капитаны подходят к арбитру, у которого в руках зажаты две спички – одна короткая, другая подлиннее. Если капитану достается короткая спичка, его команде водить.

В центре поля рисуют большой круг. Играющие заходят внутрь, а водящие остаются снаружи.

Задача водящих – «запятнать» мячом стоящих в кругу. Кого коснется мяч, тот выходит из игры. Играющие, конечно стараются поймать мяч, тогда на их счету прибавится «свеча», которая дает право следующий меткий удар по играющим не засчитывать. Поэтому водящие стараются попасть мячом по ногам или по спине играющих – так поймать мяч сложнее.

Как только начинается игра, все приходит в непрерывное движение. Мяч перелетает высоко над кругом от одного игрока к другому. Водящие бегают по внешнему кругу то вправо, то влево, стремясь выбрать выгодную позицию и «запятнать» играющих. И все-таки случается, что на счету играющих скапливается столько «свечей», что отыграть их уже невозможно. Тогда оставляют круг «киснуть» (ассоциация с молоком, которое киснет, если долго стоит). Игра прекращается.

Потом заводят новую игру, оставляя тех же водящих.

Подвижные игры Сибири

Народные подвижные игры Сибири выражают образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор. По содержанию игры лаконичны, выразительны, разнообразны и доступны детям.

Игра Солнце (хейро) **(младшая и средняя группа)**

Цель: Развивать умение реагировать на сигнал, быстроту, бег с увертыванием.

Ход игры:

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Игра «Волк и ягнята» **(средний возраст)**

Цель: Развитие умения быстро двигаться, держась друг за друга.

Ход игры:

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

– *Что ты здесь делаешь?*

– *Вас жду.*

– *А зачем нас ждешь?*

– *Чтобы всех вас съесть!*

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

Бурятская игра «Иголка, нитка, узелок» (Зун, ушахн, заншлоа) **(старший возраст)**

Цель: Развитие ловкости, умения двигаться не отрываясь друг от друга.

Ход игры:

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Игра «Попади в нерпу» (подготовительная группа)

Цель: Развитие меткости в бросках по движущему предмету, реакции, ловкости, зоркости.

Ход игры:

В игре участвуют мальчики.

Игрок бежит с "нерпой" на веревке (мягкая игрушка). Охотники с копьями (пластиковые бутылки) располагаются на одной стороне вдоль условного коридора. Задача игроков - поразить "копьем" движущуюся "нерпу". Кто попадал в "нерпу", тот считался самым метким, ловким, быстрым.

Игра «Льдинки, ветер и мороз» (подготовительная группа)

Цель: Развитие ловкости, быстроты, умения действовать по сигналу.

Ход игры:

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

Холодные льдинка,

Прозрачные льдинки,

Сверкают, звенят.

Дзинь, дзинь.

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши 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. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Бурятская игра Ловля тарбаганов (тарбагашаалга)

Цель: Развитие ловкости, быстроты.

Ход игры:

Все играющие – тарбаганы, один - волк. Тарбаганы очерчивают на земле две норки, которые расположены друг от друга на расстоянии 30-50 метров. «Волк» старается напасть на тарбаганов во время перебежек из одной «норки» в другую. Сидя в своей «норке» тарбаганы дразнят волка выкриками:

«Твоя нора, серый волк, грязная, земляная, а наши норки золотые».

Это вызывает у волка еще большую ярость, и он стремится отомстить им за непочтительность.

Подвижные игры Дальнего Востока

Игры коренных народов Дальнего Востока являются важнейшей частью национальной культуры. Они связаны с конкретными историческими событиями. Игра - это "хранилище информации", которое воспринималось у этносов как магическое действие, оказывающее влияние на судьбу человека.

Игра «Рыбаки и рыбки» (младшая группа)

Цель: Развитие ловкости, быстроты.

Ход игры:

На полу лежит шнур в форме круга - это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки - рыбки. Дети - рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети - рыбаки ловят их.

Правила игры. Ловить детей - рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

Игра «Каюр и собаки» (средняя группа)

Цель: Развитие ловкости, умения действовать по сигналу.

Ход игры:

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

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

Игра «Ловля оленей» (старшая группа)

Цель игры: Развитие умения действовать по сигналу.

Ход игры:

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.

Игра «Куропатки и охотники» (старшая группа)

Цель игры: Развитие ловкости, быстроты.

Ход игры:

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.

Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

Подвижная игра «Белый шаман» (подготовительная группа)

Цель: Развитие чувства ритма.

Ход игры:

Описание игры:

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман - добрый человек. Он становится на колени и бьёт в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдаёт ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры:

Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Подвижные игры Кавказа

(для детей старшего дошкольного возраста)

В играх народов Кавказа заключено духовное богатство многонационального края. В них отражено прошлое игровой культуры. В памяти народа сохранились игры, накопленные многими поколениями. Игры народов Кавказа позволяют определить действительное значение национальных традиций каждого народа в развитии игровой деятельности, выявить самобытность и многообразие национальных форм игр. Национальная форма подвижных игр выражается в том, что по своему происхождению и развитию она является характерной для конкретной нации, определена общественно-историческим ее развитием, своеобразием быта, культуры, традиций. Многие игры народов Кавказа были повторениями деятельности взрослых, вырабатывающих необходимые при этом силу, ловкость, выносливость.

Дагестанская народная игра «ВОЛК И ОВЦЫ» (старшая группа)

Цель: Совершенствование умения играть в команде

Ход игры:

Выбирают “волка”. Остальные игроки называют пастуха, становятся за ним в колонну, причем каждый держится за талию впереди стоящего. Волк

обращается к “пастуху”: «Целую зиму ничего не ел и страшно проголодался, дай мне одну овцу!»

Пастух: «Не дам!»

Волк: «Тогда отберу силой».

Пастух: «Попробуй, если сможешь!»

После этих слов “волк” старается ловить “овец”, нападая на хвост колонны. “Пастух” должен защищать “овец” от “волка”. Пойманные “овцы” выходят из круга. Игра считается законченной, когда остается одна “овца”, она становится “волком”, а “волк” “пастухом”.

Игра начинается сначала.

Правила игры: Число участников от 5 до 20-25 человек.

Овцы не должны разбегаться, а взяв друг друга за талию обязаны следовать за “пастухом”.

Дагестанская народная игра «ДЖИГИТОВКА» (подготовительная группа)

Цель: Развитие силы воли, быстроты, чувства коллективизма, патриотизма

Ход игры:

Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.

Правила игры:

Начинать игру вместе только по команде воспитателя.

Выигрывает тройка, пришедшая к финишу первой.

На каждом этапе бегуны в тройке меняются местами.

Аналогичную игру встречаем и у народов Средней Азии, в частности, в Туркмении.

«КЪОНОРЕЧІЧИ» - аварская народная игра. (къоно – плоский камень)

Цель: Развитие глазомера, меткости.

Ход игры:

Для игры необходимы два плоских камня четырехугольной формы и небольшие камушки для метания в цель. Местность должна быть ровной.

Перед началом игры выбирают по жеребьевке из команд по одному человеку.

Игроки должны договориться о количестве метания. Чертят 2 линии: на одну расставляют плоские камни, а от другой линии начинают метать в них.

Выигрывает та команда, которая не только попала в цель, но и передвинула плоский камень при наименьшем количестве метаний на большое расстояние.

Правила игры:

Играет 2-10 детей.

Метать камень можно, только касаясь земли.

Если игрок при метании не попал в цель, то он не имеет права на вторую попытку, уступает место другому члену команды.

Выходить за линию не допускается.

Победителей должны проигравшие перенести на спине от одной линии до другой.

Игра распространена среди девочек и мальчиков. Может быть индивидуальной и командной. Необходимо регулировать нагрузку исходя из возрастных особенностей детей: увеличить или уменьшить расстояние для метания и т.д.

Старинная даргинская игра «ИГРА СМЯЧОМ»

Цель: Умение бросать мяч ногой .

Ход игры:

В начале игры определяют штрафного игрока. Это можно сделать жеребьевкой или любым другим способом. Проштрафившийся игрок бросает мяч и старается ногами попасть в кого-либо из играющих. Тот в кого он попадает, становится на его место.

Правила игры:

Участники игры не могут выходить за пределы обговоренного в начале игры участка местности.

Примечание: Эта игра найдена в с. Кутиша Левашинского района.

Кумыкская народная игра «ДЖАВГАН ТОП» (мяч ногой).

Цель: Умение выводить мяч ногой.

Ход игры:

Для игры чертится круг диаметром 3-4 метра, в кругу большой мяч, который охраняется 1-2 защитниками. Задача нападающих выбить этот мяч ногой, но при этом не оказаться осаженным защитой. Если это произойдет, этот игрок становится защитником.

Кумыкская народная игра «Белый тополь, зелёный тополь» («Акь терек, гоьк терек»)

Цель: Умение распределять силу.

Ход игры:

Каждая команда выстраивается за свою линию в шеренги лицом друг к другу. Расстояние между ними 10м. и они соответственно называются “Белый тополь”, “Зеленый тополь”. Дети произносят слова: “Кто вам нужен?” Воспитатель отвечает: белый тополь или зеленый. Это является сигналом, и первый ребенок из названной команды бежит и старается прорвать цепь другой команды. Если это удастся, то уводит одного ребенка, если нет, то остается в этой команде. Где окажется больше играющих, та команда побеждает.

Команда выстраивается по 12 человек.

Рутульская подвижная игра «Совушка» («Тяб Ваара»)

Цель: Развитие умения отбивать мяч с помощью палки, быстроты, ловкости,

Ход игры:

Команды выстраиваются друг против друга. Один из команды с помощью дощечки подает мяч на другую сторону, где другая команда должна поймать его. Бросивший мяч бежит до определенного места, а поймавший бросает мяч в бежавшего. При попадании бросивший мяч и его команда получают очко.

В старину играли в эту игру с мячом, сделанным из шерстяных ниток (подобие русской лапты). Была распространена среди мальчиков.