

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**дидактического материала для педагогов и родителей старшего дошкольного возраста в области «физическое развитие» на тему:**

### **«Народные подвижные игры»**

**МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад комбинированного вида №6».**

**Инструктор по ФК: Ладыгина Г.В.**

#### **Пояснительная записка**

В задачи нашего МБДОУ МО «Детский сад № 6» входит воспитание гармонично развитой личности, помочь ребенку проявить свою индивидуальность. А игра максимально поможет справиться с этой задачей.

Так как игра — это основной вид деятельности дошкольника, то в ней ребёнок может выразить не только свои впечатления, переживания, физические навыки, но и учиться взаимодействовать с людьми разных национальностей.

В нашем регионе проживает много народностей (казаки, украинцы, армяне, азербайджанцы, таджики, грузины, адыги, чеченцы, дагестанцы и т.д.). Каждая из них имеет свой колорит обычаев, оригинальность самовыражения, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Существует мудрое народное высказывание «Если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и во что играют ваши дети».

Народные игры являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания дошкольников. Представляют собой основу начального этапа формирования гармоничной развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Актуальность разработки заключается в том, что играя в народные подвижные игры дети и родители узнают об особенностях культуры народов, проживающих в нашем крае.

Основной задачей внедрения народных игр в жизнь дошкольника является глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

Для правильного использования народных игр в образовательном процессе нужно чётко представлять цели этого вида деятельности:

1. Расширение культурных границ.
2. Активизация мыслительной деятельности ребёнка.
3. Развитие памяти, речи, воображения.
4. Воспитание бережного отношения к культурному наследию своего народа.

Для реализации этого теоретического базиса необходимо выполнение следующих методических задач:

- пробуждение интереса детей к народной культуре различных этносов, истории своего народа, традициям;
- развитие познавательных способностей детей при помощи фольклорных произведений (закличек, сказок, считалок и пр.);
- развитие чувств эстетического характера при помощи различных художественных образов;
- воспитание чувства партнёрства в совместной деятельности.

Реализовать поставленные задачи помогает соблюдение следующих принципов введения игр в процесс воспитания и обучения:

1. Наглядность в достаточном объёме. Необходимо помнить, что лучше всего дети воспринимают информацию зрительно.
2. Демонстрация должна быть последовательной, нужно также предусмотреть возможность вариативного сочетания её элементов. То есть, например, сначала дети учатся выбирать ведущего с помощью считалочек, а потом это становится неотъемлемой частью начала большинства игр.
3. Обязательно включение детей в анализ наблюдений за теми или иными объектами игры (например, пересказ действий ведущего в игре «Дятел»).
4. Необходимость соблюдения культуры показа и оформления наглядности (аккуратность, подходящий размер и т. д.).

Разработка представлена в виде картотек с подвижными играми для каждой народности (кубанские, адыгейские, армянские, грузинские, украинские, дагестанские, азербайджанские, таджикские, чеченские).

*Когда ребенок слышит, что игра именно его национальности он испытывает чувства гордости и счастья. Особый эмоциональный отклик дети получают, когда в игре предусмотрена национальная музыка. Например, как в дагестанской игре «Подними платок».*



***Адыгейская подвижная игры «Драчливый баран»***



*Грузинская подвижная игра «Конное поло»*

**Используемая литература:**

1. Детские народные подвижные игры. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина. Изд. «Просвещение» 1988 г.
2. Народные игры в детском саду. Методические рекомендации. – М.: ТЦ Сфера, 2008. Л. А. Лямина.
3. Народные детские игры в системе физического воспитания адыгов. // УЗМИИ. – Майкоп. – Т.8.1988 г.

## Приложение

# Кубанские народные игры

### «Хлибчик»

*Правила игры.* Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий — хлибчик (хлебец) становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик!
- А выпечешь?
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлибчиком. Игра повторяется.

### «Вихотка»

Атрибут – «вихотка» (тряпочка)

**Цель:** развивать быстроту реакции, скоростные качества, выносливость.

*Правила игры.* Играющие сидят в кругу на «присядках» (упор присев). Водящий, спрятав в ладонях «вихотку» обегает круг, приседая у каждого игрока имитирует, что оставил «вихотку» за спиной сидящего. Тот, за кем действительно будет оставлена «вихотка», должен быстро схватить её и догнать водящего. Если водящий успеет сесть на место «вихотки» - он выиграл. «Вихотка» - водит.

## «Ярочки»

Атрибут: мяч.

**Цель:** развивать глазомер, мелкую моторику рук. Обучать счёту.

*Правила игры.* На ровной площадке делают лунку (ярочку). Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу. Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку.

Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

## «Самовар»

Атрибуты – нет

**Цель:** развивать слуховое восприятие, артикуляционный аппарат, коммуникативные качества.

*Правила игры.* играющие становятся в шеренгу (или сидят на скамейке). Первый игрок загадывает слово и шепотом передает его соседнему игроку. Слово по цепочке передают каждому. В конце игры, последний игрок озвучивает дошедшее до него слово.

## «Ляпка»

Атрибуты - нет

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?» - «Клёцки» - «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.

## Адыгейские подвижные игры

### «Драчливый баран»

**Цель игры:** развитие выносливости, укрепление мышц туловища.

На игровой площадке очерчивается круг диаметром. 1,5—3,5 м (в зависимости от возраста детей).

Два игрока становятся на четвереньки друг перед другом так, чтобы правое (левое) плечо упиралось в правое (левое) плечо соперника. По условному сигналу судьи соперники стараются вытолкнуть друг друга из круга.

*Правила игры.* По договоренности можно менять плечи. Для этого нужно поднять руку, чтобы судья остановил встречу. Проигравшим считается тот, кто коснется какой-нибудь частью тела земли за очерченным участком; упадет или перейдет в другое положение, чем на четвереньках.

### «Всадник»

**Цель игры:** развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Играющие распределяются по парам: один — «конь», другой — «наездник». Игрок - «конь» вытягивает руки назад-вниз, игрок - «наездник» берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

*Правила игры.* Побеждает пара, которая ни разу не проиграла заезд.

## **«Скачки на одной ноге»**

*Подготовка:* Игра проводится на ровной площадке. Участвуют два человека. На земле чертится круг диаметром 3 метра.

*Описание:* Не выходя из круга, один игрок делает скачки на одной ноге и стремится догнать другого игрока. Если ему это удаётся, то игроки меняются местами.

*Правила игры:* Игроку, за которым ведётся преследование, не разрешается покидать пределы круга. Не разрешается игроку нападения делать смену ног во время соперничества.

## **«Метание снежков»**

*Подготовка:* На стене мелом отмечаются круги диаметром 25-30 см по количеству команд. Игроки делятся на команды по 3-5 человек в каждой и становятся за общей линией старта в 5 метрах. Заранее заготавливаются снежки.

*Описание игры:* По команде все участники одновременно стараются попасть снежками в мишень.

*Правила игры:* нельзя наступать или переступить за линию старта. Выигрывает команда, которая быстрее залепит свою мишень.



# Армянские подвижные игры

## «Башня»

В середину начерченного круга ставят три цилиндрические фигуры - одну на другую. Выбирают водящего, который стоит у круга. Другие отходят на 3 - 5 м за линию, откуда бьют мячиками по банкам. Впереди этой линии отмечают границу другой линией, до которой водящий может ловить игрока. Не попав в банку, игрок бежит к своему мячику, берет его и старается вернуться на место. Если водящий поймает его в этот момент, они меняются ролями. Если игрок добежит до мяча и поставит на него ногу, водящий не должен ловить его, но он может поймать игрока, когда тот побежит с мячом обратно. Если же игрок попал в банки, он получает право спокойно вернуться на свое место.

В течение игры можно несколько раз попадать в башню из банок, разрушая ее. Разрушенную башню складывает водящий. Пока башня не восстановлена, водящий не имеет права бежать за игроками, поэтому игроки стараются отбить банки как можно дальше. Если водящий не успеет никого поймать, то все возвращаются на свои места и снова бьют по банкам. Но если он успеет поставить башню и поймать кого-нибудь из игроков, то меняется с ним ролями.

*Правила игры.* В башню из цилиндров бьют, не заходя за линию. Преследовать игрока можно до условной линии, начерченной перед линией броска. Игроки должны брать только свой мячик.

## «Прятки»

Играют две команды, которые возглавляют два капитана. Жеребьевкой определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры определяют «город» - дерево, стену, дверь и т. д.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Он ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (называет местонахождение)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город». Если же разыскивающие заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Прячущаяся команда может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

*Правила игры.* При повторении игры, если выиграли искатели, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

### «Пастух»

Из числа играющих выбираются пастух и волк, остальные - овцы. Чертится линия-ручеек, по одну сторону от которого собираются пастух и овцы, по другую сторону сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «Я пастух смелый, не отдам!»

Услышав не отдам, волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не позволяя ему дотронуться до них. Волк в случае удачи уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

*Правила игры.* Волк переходит линию только после слов не отдам. Овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

### «Семь камней»

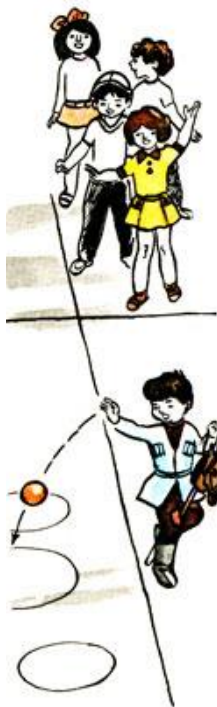
Игроки делятся на две команды. В центре площадки чертят круг диаметром 15 - 20 м, в кругу складывают башню из семи камней (семи плоских предметов). На расстоянии 3 - 5 м отмечают линию, за которой собираются члены первой команды. Начиная игру и остальные участники его команды поочередно стараются разрушить башню с помощью мяча. Вторая команда расходится по площадке, назначив сторожа у камней.

Если первым удастся разрушить башню, сторож обязан тут же поймать мяч и бросить игрокам из своей команды, чтобы они, передавая мяч друг другу, запятали мячом убегающих игроков. Последние, добежав до камней, быстро складывают их друг на друга. Выстроив башню, команда выигрывает. Игра начинается сначала.

*Правила игры.* По башне из камней игроки нападающей команды бьют поочередно. Нельзя бежать за игроком с мячом в руке. Мяч всегда передается. Тот, кого осалили мячом, выбывает из игры.

# Грузинские подвижные игры.

## «Конное поло»



Оборудование. Малые мячи или мешочки для метания по выбору.

На площадке длиной 8 - 10 м проводят стартовую и финишную линии. В середине площадки на расстоянии 1 м друг от друга чертят 2-3 круга диаметром 40 - 50 см. Между стартовой и финишной линиями вдоль этих кругов с обеих сторон на расстоянии 1 - 1,5 м проводят линии метания.

Игроки делятся на две команды, по пять-шесть человек в каждой, и строятся в колонны у стартовой линии. Команды играют поочередно, у каждого игрока мяч малого размера. Игрок первой команды по сигналу скачет на лошади (палке с изображением головы лошади) вдоль линии метания и на ходу старается попасть мячом в один из начерченных кругов, после чего скачет до линии финиша и останавливается за ней. Игру продолжает второй игрок первой команды и так далее, пока все игроки не выстроятся в колонну за финишной линией. Затем в игру поочередно вступают игроки второй команды также выстраиваются в колонну за линией финиша. При повторении игры всадники скачут в обратном направлении и вновь выстраиваются за стартовой линией. Каждое

попадание в круг дает команде одно очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

*Правила игры.* Последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий пересечет линию финиша (при повторении - линию старта). Метание мяча в круг должно происходить в движении. При броске нельзя заступать за линию метания.

**Вариант.** Игру можно проводить на время. В этом случае побеждает команда, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

### «Мяч в кругу»

В центре площадки чертят два concentрических круга: малый диаметром 1,5 - 2 м, большой - 3 - 4 м. Из центра круга на расстоянии 5 -- 6 м по обе стороны площадки обозначаются домики.

В игре участвуют десять - двенадцать детей. Несколько из них по жребию становятся в малый круг, остальные равномерно располагаются за линией большого круга. Один из игроков, находящийся в малом кругу, по сигналу передает мяч (среднего размера) одному из игроков большого круга, который сразу же возвращает ему мяч. Последний игрок посылает мяч тому же игроку, а сам быстро бежит в один из домиков. Его напарник, поймав мяч руками, старается осалить убегающего. В случае, если ему удастся попасть мячом в убегающего, осаленный остается в домике, а салка занимает место в малом кругу.

Игру продолжает следующий игрок из малого круга. Если же игроку не удастся осалить убегающего, то оба возвращаются на свои места. Игру также продолжает следующий игрок из малого круга. Игра длится 5 - 6 минут.

*Правила игры.* Игрок считается осаленным, если мяч коснулся его до входа в домик. Если при передачах в паре игроки два-три раза теряют мяч, игру продолжает следующая пара. Салить разрешается и с места, и в движении. Пойманный игрок возвращается в игру и становится за линией большого круга после того, как будет осален следующий игрок. Игроки не должны заступать за линию круга.

## «Захвати палку!»

Игроки делятся на две команды, по восемь-десять человек в каждой, и строятся в параллельные колонны на расстоянии 3 - 4 м. Перед ними проводится стартовая линия. От нее на расстоянии 2 - 3 м, наискось, по обе стороны площадки втыкают палки (длина 1 м, один конец заостренный), которые очерчивают кружками диаметром 25 - 30 см. (В условиях зала или асфальтированной площадки вместо палок можно использовать кегли, булавы.) По сигналу первые игроки обеих команд бегут к своим палкам, оббегают их, после чего они спешат к палке соперника. Ее тоже оббегают. Затем вынимают палку из земли и, пробегая перед обеими командами, втыкают в кружок, где находилась (или еще находится) палка своей команды. Затем игрок бежит к следующему партнеру по команде, касается рукой его вытянутой ладони и становится в конец своей колонны. Игру продолжает следующий игрок команды и т. д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

Правила игры. Следующий игрок вступает в игру лишь после того, как предыдущий коснулся его вытянутой ладони. Если игрок нарушил последовательность игры, он должен вернуться на то место, где допустил ошибку, и продолжить игру.

## «Защитник»

На площадке чертится круг диаметром 2 - 3 м. В игре участвуют восемь - десять человек.

Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удастся это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам.

Игра каждой пары длится не более 2 - 3 минут.

*Правила игры.* Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена.

Мешать защитнику (толкать, дергать) запрещается. В случае некорректного поведения игрок выводится из игры.

## **Украинские подвижные игры**

### **«Колдун»**

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.

Все 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.

### **«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.

*Правила игры.* В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

## Дагестанские подвижные игры

### «Выбей из круга»

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3 - 4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек). Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти - по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

*Правила игры.* Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.



### «Подними платок»

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

*Правила игры.* Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

## Азербайджанские подвижные игры

### «Дети и петух»

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

**Петушок, петушок,**

**Золотой гребешок,**

**Масляна головушка,**

**Шелкова бородушка!**

**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. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

*Правила игры.* Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукареканья. Ловить детей в их домике нельзя.

### **«Белый мяч и черный мяч»**

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.

### **«Отдай платочек»**

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

**Правила игры.** Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

### **«Палочка-выручалочка»**



Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга, на расстоянии 8 - 10 м. В середине площадки чертится круг, в котором на камень кладется доска (длиной 50 см, шириной 30 см), а на доску - двенадцать палочек. По жребию одна из команд получает право начать игру. Один игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1 - 1,5 м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока вторая команда бежит за мячом, первая команда, бросившая мяч, должна быстро собрать палочки на доску. Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая команда принесет мяч, то она считается выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

*Правила игры.* Если начинающий игру промахнулся, палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде. Команда, начавшая игру, может продолжить ее, если игрокам удастся быстро собрать и положить палочки.

# Таджикские подвижные игры

## «Охота на куропаток»

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10 - 15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4 - 5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки - в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охотники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куропатки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше половины куропаток, то игра начинается снова. Игроки меняются местами.

*Правила игры.* За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления переходить на сторону охотников.

## «Немая игра»

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание.

*Правила игры.* Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

## «Горный козел»

Играющие собираются на широкой площадке. Двух-трех детей назначают охотниками, остальные - горные козлы. Дети, изображающие горных козлов, ходят или бегают по всей площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (бросают мячи). Осаленный горный козел садится на землю, к нему подбегает охотник и дотрагивается до его спины. Это означает, что он пойман. Игра повторяется несколько раз.

*Правила игры.* Осаленный игрок должен сесть там, где в него попал мяч. В одного игрока могут бросать мяч сразу два игрока-охотника. Если игра проводится на площадке и в ней участвует много детей, можно выбрать двух-трех охотников. Охотники могут на талии завязать себе национальные платки.

## «Прыгай через костер!»

Игра устраивается весной и летом на большой открытой площадке.

Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

*Правила игры.* Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

## Чеченские подвижные 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 - полуконцов 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.

Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата. Выигравшему дается право начинать игру. Играющих может быть от двух до восьми человек. Играющие могут иметь одну битку на всех или столько, сколько играющих.

*Правила игры.* Игра начинается с последнего (дальнего) полукона. Промах считается потерей хода.

### **«Утушка»**

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой:

**Быстрее, быстрее, утятки,**

**Быстрее, быстрее, дикие перышки.**

Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

*Правила игры.* Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.