

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики

Кафедра педагогики и психологии

Юридический адрес: 350040, Краснодарский край, город Краснодар, улица  
Ставропольская, дом 149 Контактные телефоны: +7(861) 219-95-30,  
<https://kubsu.ru/>, e-mail: [rector@kubsu.ru](mailto:rector@kubsu.ru)

---

### РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Игры народов Кубани»  
старшего воспитателя Пикавцовой Марии Сергеевны  
и воспитателя Сизовой Светланы Вячеславовны  
МБДОУ МО г. Краснодар «Центр - детский сад № 101»

Цель данной методической разработки: создание условий для формирования у детей элементарных представлений о культуре и традициях народов Кубани, через игровую деятельность.

Актуальность методической разработки «Игры народов Кубани» заключается в том, что данные игры способствуют расширению кругозора, совершенствованию психических процессов, а также вызывают активную работу мысли.

Методическая разработка «Игры народов Кубани» не требуют спортивного специального инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно и подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки и т.д. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на прогулке, так и в спортзале.

В данной методической разработке «Игры народов Кубани» представлены собранные из различных источников и систематизированные подвижные и малоподвижные игры народов Кубани для детей старшего дошкольного возраста:

1. Аварские народные игры;
2. Адыгейские народные игры;
3. Азербайджанские народные игры;
4. Армянские народные игры;
5. Белорусские народные игры;
6. Греческие народные игры;
7. Грузинские народные игры;
8. Дагестанские народные игры;
9. Еврейские народные игры;
10. Русские народные игры;
11. Туркменские народные игры;
12. Украинские народные игры;
13. Чувашские народные игры.

Испокон веков в народных играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Нельзя забывать и то, что игровая деятельность вызывает много положительных эмоций и улучшает работу внутренних органов. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в народных играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач. Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

Методическая разработка представляет интерес для воспитателей, инструкторов по физической культуре, родителей воспитанников дошкольных образовательных организаций.

Рецензент:

Кандидат психологических наук,

доцент кафедры педагогики и психологии

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

11.09.2023г.

Подпись А.Д. Сафроновой удостоверяется



*А.Д. Сафронова*

*А. Поляков*

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Центр развития ребёнка - детский сад № 101»

## Методическая разработка «Игры народов Кубани»



**Соавторы:**  
старший воспитатель Пикавцова М.С.,  
воспитатель Сизова С.В.

Краснодар  
2023г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Актуальность методической разработки	3
Описание методической разработки	4
Методика проведения игр народов Кубани	4
Цель и задачи методической разработки	5
Заключение	5
<i>Приложение 1</i> Аварские народные игры	7
<i>Приложение 2</i> Адыгейские народные игры	11
<i>Приложение 3</i> Азербайджанские народные игры	13
<i>Приложение 4</i> Армянские народные игры	15
<i>Приложение 5</i> Белорусские народные игры	18
<i>Приложение 6</i> Греческие народные игры	22
<i>Приложение 7</i> Грузинские народные игры	24
<i>Приложение 8</i> Дагестанские народные игры	31
<i>Приложение 9</i> Еврейские народные игры	41
<i>Приложение 10</i> Русские народные игры	44
<i>Приложение 11</i> Чувашские народные игры	51

## *Введение*

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в народных играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Нельзя забывать и то, что игровая деятельность вызывает много положительных эмоций и улучшает работу внутренних органов. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в народных играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач.

Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

В МБДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад № 101» мы давно и углубленно работаем по приобщению детей к кубанской культуре. Традиционно средства регионального компонента использовались нами в художественно-эстетическом и социально-коммуникативном развитии.

Мы решили использовать богатый потенциал подвижных народных игр как средство воспитания активности, самостоятельности, эмоционально-ценностного отношения к здоровому образу жизни. Таким образом, осуществляется интеграция образовательных областей, а именно, физическое развитие, художественно-эстетическое развитие и социально-коммуникативное развитие.

Кубань - многонациональный край, в котором проживают представители более 120 национальностей, но самые большие этнические группы - это русские, армяне, украинцы, адыгейцы. У каждого из народов свои обычаи и традиции и все они передаются из поколения в поколение. Кубань, в силу особенностей исторического развития, является уникальным регионом, где на протяжении двух веков взаимодействовали, взаимопроникали и формировались в одно целое элементы культур различных народов.

Наш детский сад – дом, в котором уютно детям разных народов, а наши группы – многонациональная семья.

Предлагаемая нами методическая разработка «Игры народов Кубани» представлены собранные из различных источников и систематизированные игры народов Кубани для детей старшего дошкольного возраста.

*Актуальность* методической разработки «Игры народов Кубани» заключается в необходимости пробудить с дошкольного возраста в детях любовь к родной земле, уважение к культурному наследию Родины. Современные дети мало знают народных игр, считалок, попевок, обычаев наших предков. В народных играх содержится богатый материал для нравственного воспитания ребенка. В коллективных народных игрищах в форме игры-хоровода слиты и мелодия, и слово, и ритмические (имитационные, плясовые и другие) движения. Они, как показывает многовековой опыт, развивают у детей такие качества, как смелость, ловкость,

выносливость; стимулируют 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, считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Народные игры являются неотъемлемой частью патриотического, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей, у них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края.

Главные преимущества методической разработки «Игры народов Кубани» - это лаконичность, выразительность и доступность.

*Описание методической разработки:*

Методическая разработка «Игры народов Кубани» не требуют спортивного специального инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно и подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки и т.д. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на прогулке, так и в спортзале.

Испокон веков в народных играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Нельзя забывать и то, что игровая деятельность вызывает много положительных эмоций и улучшает работу внутренних органов. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в народных играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач. Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

*Методика проведения игр народов Кубани:*

а) объяснение игры (желательна такая последовательность объяснения: назвать игру и ее замысел, кратко изложить содержание, подчеркнуть правила, напомнить движение, распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия. Если в игре есть слова, то специально их разучивать во время объяснения не следует, дети естественно запомнят их в ходе игры. Если игра знакома детям, то вместо объяснения надо вспомнить с ними отдельные важные моменты. Воспитатель объясняет правила перед игрой, а затем задает вопросы, чтобы убедиться, что все дети поняли правила игры. Дети могут до игры рассказать правила сами или ответить на вопросы воспитателя);

б) распределение ролей, выбор ведущего (выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение, как доверие, как уверенность воспитателя в том, что ребенок выполнит важное поручение. Выбор

воспитателя обязательно должен быть мотивирован. Часто используются считалки (считают сами дети). На кого выпало последнее слово, тот будет водить. Возможен выбор на роль по желанию ребенка. Можно использовать загадку (кто первый отгадал, тот и водит). Можно выбирать на роль при помощи «волшебной стрелки». Как поощрение, по жребию. Для назначения, нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил);

в) руководство ходом игры (воспитатель руководит игрой, наблюдая за ней со стороны. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих. Делает замечания нарушившему правила, подсказывает действия растерявшемуся, подает сигналы, помогает сменить ведущих, поощряет детей, регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно);

г) подведение итогов игры (отмечает тех, кто проявил ловкость, быстроту, соблюдал правила. Называет тех, кто нарушал правила. Воспитатель анализирует, как удалось достичь успеха в игре. К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений. Команде-победителю готовится приз (мяч, скакалки, настольная игра, книга сказок и пр.) и грамота за первое место, проигравшей команде - приз и грамоту за второе/третье место. Всем детям, участвовавшим в играх, готовятся индивидуальные призы (медали, сувениры, жетоны, значки).

*Цель методической разработки:* познакомить детей с играми народов, проживающих в Краснодарском крае.

*Задачи методической разработки:*

- формирование интереса и уважения к другим национальным культурам. Воспитание чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей, живущих в Краснодарском крае.
- обобщение и расширение знаний детей о красоте и разнообразии игр различных народов, живущих в Краснодарском крае.
- развивать двигательные качества: скоростно-силовые, координацию, ловкость.

*Заключение*

Кубань – многонациональный край. Наша малая родина является составной частью российской гражданской нации. И нам необходимо научить воспитанников понимать и принимать культуру и духовные традиции многонационального народа России. Освоение культуры межнационального общения в современном мире – это залог межэтнического мира и согласия в стране, крае, городе и у нас: в детском саду.

Мы постоянно прививаем детям любовь к своей Родине. К своему краю, к своей малой родине, приобщаем к истории Кубани, к кубанскому народному творчеству, укладу жизни народов Кубани, их песням и танцам, и этим даем им легче понять, что каждый народ, населяющий наш край, так же любит

свою культуру и уважает свои традиции, гордится достижениями своего народа.

В своей работе не ограничиваемся формированием знаний об играх народов Кубани, но и пытаемся дать детям элементарные представления о многонациональности нашего общества, многообразии народных культур. Уверены, что знакомство с другой культурой поможет сформировать у наших ребят способность понимать и принимать чужие ценности, сравнивать с ними ценности своего народа, доброжелательно относиться к обычаям разных народов. Считаем, что очень важно дать детям правильные ориентиры в социальном окружении: о человеке судят не по его национальности, а потому, каков он, по его делам и поступкам. Добрые дела – значит и человек добрый, хороший.

Представленные в методической разработке игры народов Кубани могут быть не только использованы воспитателями ДОО в различных видах деятельности, но и дополнены ими самостоятельно, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.



## АВАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «Защити крепость»

**Цель игры:** развитие координации движений у детей старшего дошкольного возраста. Педагог побуждает детей проявлять смелость, честность, соблюдать правила игры. Воспитание уважения к народам Кубани.

#### **Содержание игры.**

Участники выбирают двух водящих. Между ними проводят жеребьевку, проигравший садится («крепость»), а выигравший становится «часовым». Задача остальных игроков рукой или папашой бить «крепость», а «часовой» охраняет ее, обязательно касаясь ее рукой.

#### ***Правила игры.***

1. Разрешается бить и «часового».
2. Если «часовой» дотронулся до одного из игроков, то тот садится, а «крепость» встает и становится «часовым».
3. Дотронуться можно только ногой, причем, не отрывая руки от «крепости».

### «Жмурки»

**Цель игры:** учить детей соблюдать правила игры, развивать внимание, наблюдательность, быстроту, ловкость. Воспитание уважения к народам Кубани.

#### **Содержание игры:**

Водящий руками закрывает себе глаза, а один из игроков подходит к нему и дает по рукам щелчок, возвращается на место. Водящий открывает глаза и угадывает, кто делал щелчок. Если угадал, тот игрок становится водящим, а

если нет, тогда водящий должен по заказу игрока, который сделал ему щелчок, либо станцевать, либо спеть песню, либо прочитать стихи и т.п. После этого игра начинается сначала, водящий тот же.

Так продолжается до тех пор, пока водящий не угадает, кто делал щелчок.

### ***Правила игры.***

1. Давать щелчок двоим или нескольким игрокам одновременно не разрешается.

2. Водящий открывает глаза только после того, как игрок, сделавший щелчок, встал на свое место и один из игроков дал сигнал: «Смотри!»

### **«Мяч об стенку»**

**Цель игры:** упражнять в умении бросать и ловить мяч из разных положений, развивать ловкость, внимание. Воспитание уважения к народам Кубани, интерес к их игровым традициям.

#### **Содержание игры:**

Игра состоит из четырех упражнений.

1. Сначала игрок 10 раз подряд бьет мячом об стенку
2. Став на расстояние 3-4 метра от стены бьет мячом об стенку с таким расчетом, чтобы он, отскочив, ударился об пол, после чего игрок ловит мяч.
3. Став спиной к стенке на расстоянии 1 метр, игрок бьет мячом об стенку над головой и, не поворачиваясь, ловит его.
4. Став боком на расстоянии 2-3 метра от стены игрок бросает мяч в стену из-за спины и, повернувшись лицом к стене ловит мяч.

#### ***Правила игры:***

Участник прерывает игру, если мяч упал на пол.

Прервавший игру начинает ее с того момента, где была отложена игра.

### **«Ударить рукой по руке»**

**Цель игры:** учить детей взаимодействовать друг с другом тактично, «защищать, но не обижать», формировать стремление к преодолению трудностей. Воспитание уважения к народам Кубани, интерес к их игровым традициям, уважительного отношения к девочкам.

#### **Содержание игры:**

Один из играющих садится на стул, другой «охраняя» его, кладет ему на плечо руку ладонью вниз: он должен другой рукой отгонять тех, кто пытается ударить сидящего. Если «защитник» задевает кого-то из нападавших, тот должен встать в качестве защитника, а место охраняемого занимает кто-то из зрителей.

Исторически в этой игре участвовали и девочки. При этом, сидящим в центре и охраняемым объектом была девочка, а «защитником» мальчик.

### **«Храни очаг»**

**Цель игры:** упражнять в умении бросать и ловить мяч из разных положений, развивать ловкость, внимание, умение владеть мячом. Формирование понятия «очаг», «хранение домашнего очага». Воспитание уважения к народам Кубани, интерес к их игровым традициям.

Играют 4-6 человек.

**Инвентарь:** мяч (один большой)

**Содержание игры:**

Для игры чертится круг диаметром 4-5м. в середине круга находится яма «очаг» диаметром 50-60 см. все игроки произвольно располагаются за кругом, один из игроков бросает мяч в яму.

**Правила игры:**

Защищающий очаг должен палкой отбить мяч за круг, не давая попасть в него. При выбивании мяча за круг игроки, находящиеся за его пределами, пытаются овладеть им и снова бросить в очаг. Игрок, которому удастся это сделать, становится водящим /хозяином очага/.

**«Подними платок»**

**Цель игры:** развивать умение действовать по команде, соблюдать правила игры. Познакомить детей с национальными танцами народов Кубани.

Играет вся группа.

**Содержание игры:**

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная музыка, 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.

**«Выбей из круга»**

**Цель игры:** развитие глазомера, координации в системе «глаз – рука», меткости, ловкости, умению действовать по правилам игры. Воспитание стремления к преодолению трудностей, к победе. Воспитание интереса к игровым традициям народов Кубани.

Играют 5-6 детей.

**Содержание игры:**

Чертят круг диаметром 30 см, на расстоянии 3-4 м от него проводят линию. Играют 5-6 детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5см и двадцать маленьких камешков. Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти – по договору играющих). С помощью считалки определяются, 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 попадает 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.

### «Слепой медведь»

**Цель игры:** развитие ориентации в пространстве, слухового внимания. Воспитание уважения к друг другу, поощрение оказания помощи. Знакомство с традиционными играми народов Кубани.

Играет вся группа.

**Инвентарь:** 2 палки на каждого играющего, одна гладкая, другая с зубцами.

**Содержание игры:**

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего – медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

**Правила игры:**

Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

### «Достань шапку»

**Цель игры:** учить детей взаимодействию в парах, поощрять оказание помощи и взаимовыручки, воспитание сплоченности, стремление к преодолению трудностей. Формирование духовно-нравственных качеств, развитие интереса к игровым традициям народов Кубани.

Играет 20 и более детей.

**Инвентарь:** шапки.

**Содержание игры:**

Игроки делятся на 2 команды, до 10 человек в каждой. На расстоянии 10-15м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т.д., например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках и т.д.

**Правила игры:**

Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.

## АДЫГЕЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



**Цель игры:** развитие скорости, умения ориентироваться, укрепление мышц ног. Воспитание уважения к культурным традициям народов Кубани.

Игра предназначена для детей 4—5 лет. На игровой площадке отмечаются линии старта и финиша (на расстоянии 20—30 м).

Игроки садятся на «коня», то есть пропускают между ног хворостину, придерживая ее рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, пересечь линию старта (финиша).

**Правила игры:**

- выигрывает тот, кто первый пересечет линию финиша;
- если хворостина во время бега окажется в другом положении (то есть не между ног), игроку засчитывается поражение.

### «Прыжок лягушки»

**Цель игры:** укрепление костно-мышечного аппарата ног, туловища. Воспитание нравственно-волевых качеств, самостоятельности и сплоченности, уважения к игровым традициям адыгов.

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

**Правила игры:**



- нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает;
- выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.



**Цель игры:** развитие внимание, координации движений, укрепление мышц туловища, спины, живота. Воспитание чувства ответственности, стремление к победе, интереса к играм народов Кубани.

Для игры выбирается водящий-матка - «журавль». На игровой площадке дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит matka. Колонна все время движется, сначала медленно, потом ускоряя темп. При этом она выполняет указания вожака. Например, когда водящий говорит: «Желтобрюхая змея», колонна «журавлей» выстраивается в клиновидную фигуру. Если говорит о лягушках, то дети в колонне на согнутых ногах прыгают вперед и т. д.

**Правила игры:**

- проигравшим считается тот, кто не смог выполнить задание и разорвал круг;
- проигравший игрок становится на самый конец колонны;
- matka-«журавль» меняется по договоренности

### «Всадник»

**Цель игры:** развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях. Воспитание сплоченности, взаимопомощи, чувства ответственности за успехи и достижения своих товарищей, умения работать в паре. Воспитание уважения и интереса к традициям адыгов.

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.



## АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «День и ночь»

**Цель игры:** развитие силовой выносливости, быстроты реакции. Воспитание чувства ответственности за успехи и достижения своей команды, стремления вносить свой вклад в победу команды. Воспитание уважения к девочкам, познакомить с ролью девочки у разных народов, населяющих Кубань.

На игровой площадке на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Между ними находится ведущий. Команда мальчиков - «ночь», команда девочек - «день». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

**Правила игры:** «осаленные» переходят в команду соперника.

### «Палочка-выручалочка»

**Цель игры:** развитие ловкости, глазомера, координации движений, точности, меткости. Воспитание самоконтроля, умения взаимодействовать в команде.

**Содержание игры:**

В середине игровой площадки чертится круг, в котором на камень кладется доска (длиной - 50 см, шириной - 30 см), а на доску кладется двенадцать палочек.

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8—10 м.

По жребью одна из команд начинает игру. Игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1 - 1,5 м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Вторая команда бежит за мячом, а первая в это время должна быстро собрать палочки на доску. Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая команда вернется с мячом, то она считается выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и «осалит» им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

***Правила игры:***

- если игрок начинающей игру команды промахнулся и палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде;
- если игрокам первой команды удастся быстро собрать и положить палочки, то она продолжает игру.

**«Чья шеренга победит?»**

**Цель игры:** развитие силовой выносливости, ловкости. Воспитание уважение к сопернику в игре, стремление к преодолению трудностей.

**Содержание игры:**

Играющие делятся на две равные команды. Два игрока, по одному из каждой команды, становятся лицом друг к другу перед начерченной на игровой площадке линией. Взяв друг друга за пояс, игроки по сигналу стремятся перетянуть на свою сторону противника.

***Правила игры:***

- побеждает тот, кто перетянул соперника на свою сторону;
- проигравший переходит в команду выигравшего.

**«Отдай платочек»**

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, укрепление мускулатуры ног. Поощрять соблюдение правил в подвижной игре. Воспитывать интерес к народным играм, традициям народов, населяющих Кубань.

**Содержание игры:**

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держи 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 одного из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!». Дети должны выбежать и отдать платочек ведущему.

***Правила игры:***

- бежать и отдавать платочек можно только по сигналу;
- побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек;
- побеждает команда, набравшая больше очков;
- платочек надо каждый раз давать разным детям



## АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «Цветы и ветерки»

**Цель игры:** развитие двигательных качеств, внимания, выдержки. Воспитание сплоченности, чувства ответственности за успехи и достижения команды. Развитие интереса к национальным играм, традициям народов, населяющих Кубань.

#### **Содержание игры:**

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10-15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя – название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» - отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», - вновь говорит «цветы». «Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

#### **Правила игры:**

- очки определяются по числу пойманных цветов;
- победителя определяют по условленной сумме очков;
- после одной игры команды меняются ролями.

### «Пастух»

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, быстроты реакции. Поощрение творчества детей, желания придумывать варианты игры, импровизировать, перевоплощаться. Воспитание уважения к народам Кубани, интерес к их игровым традициям.

#### **Содержание игры:**

На игровой площадке чертится линия – ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

#### **Правила игры:**

- волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
- овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

### «Побеги, подбери и скорее вернись»

**Цель игры:** развитие психофизических и личностных качеств, координации движений. Воспитание стремления вносить свой вклад в победу команды, преодолевать трудности. Формирование интереса к игровым традициям народов Кавказа.

#### **Содержание игры:**

Это древняя армянская национальная игра. Игра проводится на большой площадке, на стадионе. Для игры требуются флажки, булавы, мячи, камни и другие предметы (по количеству играющих). На площадке проводится линия старта, на расстоянии 50-100 м от нее чертятся два круга или линия. Предметы кладут за линию (вдоль нее) или в круги. За линией старта тоже чертится по кругу для каждой команды. Играющие делятся на две равные команды, каждая располагается в колонну по одному за стартовой линией. По сигналу руководителя первые номера команд бегут к предметам, подбирают любой из них в своем круге (или за линией), бегут к кругу у линии старта и кладут в него предмет. Затем они дотрагиваются рукой до следующего в колонне игрока и становятся в конец колонны. Второй номер также бежит за предметом и выполняет то же задание. Игра заканчивается, когда последний номер команды вернется за линию старта. Выигрывает команда, игроки которой быстрее перенесут предметы в свой круг за линией старта.

#### **Правила игры:**

- Начинать игру можно только по сигналу руководителя.
- Прежде чем подобрать предмет из круга, игрок должен обязательно обежать круг.
- Очередной игрок может бежать только тогда, когда до него дотронется предыдущий.

### **«Земля, вода, огонь, воздух»**

**Цель игры:** развитие внимания, быстроты реакции. Воспитание интереса к народным играм, культуре народов Кубани, уважения к национальным традициям.

#### **Содержание игры:**

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» — названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.

#### ***Правила игры:***

Ошибающийся не играет.

### **«Дай руку»**

**Цель игры:** педагог продолжает знакомить детей с подвижными играми народов Кубани, развивает координацию движений. Воспитатель побуждает проявлять находчивость, волевые качества, стремление вносить вклад в победу команды, умение играть в паре.

#### **Содержание игры:**

Играющие распределяются на пары на все время игры. Выбирается по жребию водящая пара. Взявшись за руки, она в пределах площадки старается поймать кого-либо, окружив руками. Задача остальных игроков – убежать и не попадать в ловушку. Пойманный игрок со своим партнером становятся водящей парой, а бывшие водящие присоединяются к остальным и убегают от водящей пары.

#### ***Правила игры:***

1. Игра начинается по команде водящих игроков.
2. Игрок считается пойманным, если водящая пара окружит его, не разъединив руки. Если во время ловли водящие разъединят руки, игрок не считается пойманным.
3. Все играющие, кроме водящих, свободно бегают по площадке до тех пор, пока один из них не будет пойман.

## БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «Михасик»

**Цель игры:** развитие ловкости, внимания. Формирование интереса к народным играм, воспитание любви и уважения к своему историческому прошлому, формирование основ патриотизма.

**Содержание игры:**

Для проведения игры по кругу ставятся шесть пар «лаптей». Семь участников игры располагаются вокруг «лаптей», водят хоровод, а ведущий в это время произносит слова: «Ты, Михасик, не зевай, не зевай – лапоточки обувай, обувай!» После этих слов участники игры останавливаются и каждый старается быстрее обусть «лапти». Ребенок, оставшийся без «лаптей», выбывает из игры. Убирается одна пара «лаптей», и игра продолжается до тех пор, пока останется один ребенок. Он и считается победителем.

### «Хлоп, хлоп, убегай!»

**Цель игры:** развитие имитационных движений, быстроты. Формирование уважения к народным традициям, интереса к историческому прошлому и играм, в которые играли дети раньше. Воспитание основ патриотизма.

**Содержание игры:**

Играющие ходят по игровой площадке – собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

*«Хлоп, хлоп, убегай,  
Тебя кони стопчут»*

несколько игроков произносят:

*«А я коней не боюсь,  
По дороге прокачусь.»*

и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

**Правила игры:**

- убежать можно лишь после слова «прокачусь»;
- тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

### «Мельница»

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, мышц плечевого пояса, рук. Формирование духовно-нравственных качеств, основ гражданской идентичности путем приобщения к подвижным играм народов, населяющих Кубань.

**Содержание игры:**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

**Правила игры:**

- игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры;
- побеждает тот, кто остается в игре последним.

### «Посадка картофеля»

**Цель игры:** развитие быстроты, силовой выносливости. Обучение детей взаимодействию в команде, поощрения оказания помощи, формирование потребности в социально-значимом труде. Знакомство детей с традицией белорусского народа выращивать картофель. Воспитание чувства

идентичности через приобщение дошкольников к народным игровым традициям.

**Содержание игры:**

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, – капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии 20-30 шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны команд бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружочек, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку, и т. д.

**Правила игры:**

- капитаны стартуют по сигналу;
- игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать;
- подбегать к команде надо с левой стороны.

**«Ленок»**

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости. Знакомство детей с традицией белорусского народа выращивать лён. Воспитание чувства идентичности через приобщение дошкольников к народным игровым традициям.

**Содержание игры:**

На игровой площадке рисуются кружки-гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки.

Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лён» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

**Правила игры:**

- побеждает тот, кто займет последнее свободное место.

**«Иванка»**

**Цель игры:** развитие силовой выносливости, внимания, укрепление опорно-двигательного аппарата. Формирование интереса к традициям народов, населяющих Кубань.

**Содержание игры:**

На игровой площадке чертят круг диаметром 5-10 м. Это лес, а в середине квадратик – это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные – лебеди.

Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик – поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

**Правила игры:**

- забегать в дом лесовика нельзя;
- пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей;



- лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.



## ГРЕЧЕСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «Поймай того, у кого камешек»

**Цель игры:** развитие внимательности, быстроты. Развития интереса к занятиям физической культурой через древнюю историю спортивных соревнований в Древней Греции. Формировать мотивацию детей на сохранение и укрепление здоровья с помощью занятий физической культурой.

#### **Содержание игры:**

В игре принимают участие не менее пяти человек. Игроки выстраиваются на игровой площадке в одну шеренгу, против них становится руководитель игры или выбранный ведущий. Игроки держат вытянутые вперед руки со сложенными ладонями.

У ведущего игры есть камешек, он ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить его в ладони игроков. Затем незаметно опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Тот, кому достанется камень, бежит до заранее намеченного пункта и обратно, чтобы вернуть камешек ведущему. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя.



### ***Правила игры:***

- если игрок вернется обратно и его никто не сможет поймать, в следующем туре он занимает место ведущего;
- если игрока поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал.

### **«Пронеси факел»**

**Цель игры:** пробуждать интерес к занятиям физической культурой через древнюю история спортивных соревнований в Древней Греции, развивать интерес к играм-эстафетам и физическим упражнениям с использованием разных предметов. Формировать дружеские отношения в коллективе, чувство сопереживания за своих товарищей в команде.

### **Содержание игры:**

Дети выстраиваются в одну шеренгу и вытягивают вперед руки со сложенными ладонями. Воспитатель проходит вдоль шеренги и делает вид, будто вкладывает в чьи-то ладони камешек. Кому достанется камешек бежит до условного знака и назад, чтобы вернуть камешек воспитателю. Остальные ребята его преследуют. Если его никто не поймают, то он становится ведущим и повторяет действия воспитателя.



## ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты и реакции. Развитие интереса к игровым традициям грузинского народа. Формирование нравственно-волевых качеств.

**Содержание игры:**

Для этой игры надо иметь десять деревянных палочек длиной около метра, палочки раскладывают на ровной игровой площадке параллельно друг другу на расстоянии 50 см. С обоих концов ряда кладут по плоскому камню (на расстоянии 50 см от палочек).

Игрок становится к одному из камней, начальному, и начинает прыгать. Ему нужно сделать несколько упражнений, которые постепенно усложняются.

1. От начального камня нужно пропрыгать на одной ноге до второго камня, обскакивая лежащие деревянные палочки, справа и слева, совершая по площадке своего рода слалом, а затем вернуться к начальному камню. Второй ногой касаться земли нельзя.

2. Повторить первое упражнение, прыгая на другой ноге.

3. На одной ноге пропрыгать от одного камня до другого и обратно таким образом, чтобы палочки перескочить посередине. Нельзя менять ноги и, перепрыгивая каждую палку, делать больше одного прыжка.

4. На одной ноге совершить по площадке слалом, как в первом упражнении, но теперь прыгать боком, так, чтобы каждым след ноги был параллелен предыдущему. Таким же образом вернуться обратно.

5. Обеими ногами перепрыгнуть через все палочки по очереди и возвратиться обратно.

6. Предыдущее упражнение повторить, прыгая спиной. Здесь также каждую палку нужно перепрыгивать одним прыжком.

7. Обеими ногами перепрыгивать через палки от одного камня до другого и обратно, но на этот раз так, чтобы перепрыгивать сразу через две палочки. Порядок упражнения таков: от начального камня прыгнуть ко второй палочке, оттуда за третью, пятую, седьмую и девятую. Через десятую ко второму камню и обратно таким же образом.

#### ***Правила игры:***

- когда устраиваются соревнования, заранее договариваются, сколько упражнений будет выполнено;
- игра всегда идет на время;
- тот, кто раньше других закончит все упражнения, выигрывает.

### **«Снятие шапки»**

**Цель игры:** воспитание ловкости, внимательности, укрепление мышц ног. Продолжить знакомство с подвижными играми народов Кубани. Воспитатель побуждает проявлять смелость, находчивость, волевые качества, воспитывает сплоченность, взаимопомощь, чувство ответственности за успехи и достижения команды, стремление вносить свой вклад в победу команду, преодолевать трудности.

#### **Содержание игры:**

На одном конце игровой площадки у стартовой линии на расстоянии 3-4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2-3 м, а дальние – 7- 8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке.

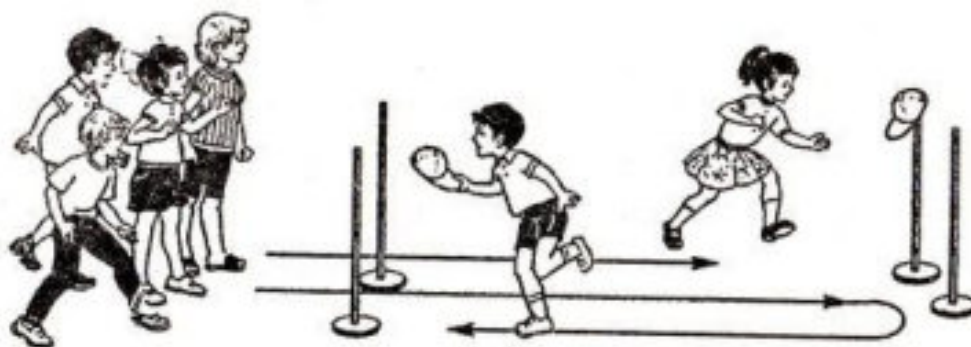
Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают шапки на них. После этого они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети не примут участия в игре.

#### ***Правила игры:***

- последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий;

- если игрок уронит шапку, он обязан подобрать её и повесить на палку.



### «Игра в лягушек»

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты движения, укрепление мускулатуры ног. Воспитание сплоченности, взаимопомощи, чувства ответственности за успехи своей команды. Формирование духовно-нравственных качеств, основ патриотизма, чувства идентичности, ценности каждого народа, населяющего Кубань.

#### **Содержание игры:**

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

Игроки делятся на две команды по 6-8 детей. Одна из них, выбранная по жребью, становится в круг на четвереньки: они лягушки – скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются «осалить» убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик.

Если им это удастся, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они «осалили». В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3-4 минуты команды меняются местами.

Развивает: быстроту движения, ловкость, мускулатуру ног

#### **Правила игры:**

- лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки;
- в кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом;
- снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут «осаливать» любого из убегающих и даже нескольких игроков.



### «Плоский камень и мяч»

**Цель игры:** развитие глазомера, ловкости, укрепление костно-мышечного аппарата туловища. Знакомство с национальными игровыми традициями грузинского народа, воспитание уважения к культуре народов, населяющих Кубань.

**Содержание игры:**

В одном конце игровой площадки вертикально устанавливается «бера» (плоский камень или фанерный щит размером 30\*30 см), от которого на расстоянии 2—3 м проводится линия метания.

Играют две команды, по шесть-десять детей в каждой. По жребию выбирается команда, которая будет начинать игру. Эта команда выстраивается за «бера» у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив «бера». Первый игрок первой команды подбрасывает мяч среднего размера вверх одной рукой и ударом ладони другой сильно отбивает его, стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков). Если это им удастся, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае, если игрокам не удастся поймать мяч на лету, и он упадет на площадку, один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в «бера». За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполнят отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

Развивает: глазомер, ловкость

**Правила игры:**

- метание в «бера» игроки выполняют поочередно, удобным для себя способом;
- засчитывается лишь прямое попадание в «бера» (после отскока от площадки попадание в «бера» не засчитывается).



### **«Конно-спортивная игра»**

**Цель игры:** развитие меткости, глазомера, укрепление мышц плечевого пояса. Воспитание сплоченности, взаимопомощи, чувства ответственности за успехи своей команды. Формирование духовно-нравственных качеств, основ патриотизма, чувства идентичности, ценности каждого народа, населяющего Кубань.

#### **Содержание игры:**

В середине игровой площадки длиной 12-16 м ставится стойка высотой 1-1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2-3 м проводится линия метания.

Игроки делятся на две команды по шесть-восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на воображаемых лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера.

Игрок первой команды скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

#### ***Правила игры:***

- побеждает команда, набравшая большее количество очков;
- переступить за линию метания запрещается.

**Вариант игры:** с целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.



## «Конное поло»

**Цель игры:** развитие глазомера, меткости, укрепление мышц плечевого пояса, туловища. Воспитание стремления к преодолению трудностей, к победе. Воспитание интереса к игровым традициям народов Кубани.



### **Содержание игры:**

На игровой площадке длиной 8-12 м проводят две линии: старт и финиш. В середине площадки на расстоянии 1 м друг от друга чертят 23 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 т. д., пока все игроки не выстроятся в колонну за финишной прямой. Затем в игру вступают игроки второй команды и 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.

***Правила игры:***

- побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков;
- последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий пересечет линию финиша (при повторении линию старта);
- при броске нельзя заступать за линию метания.

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





## ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.



### «Волк и овцы»

**Цель игры:** воспитание ловкости, внимательности. Продолжить знакомство с подвижными играми народов Кубани. Воспитатель побуждает проявлять смелость, находчивость, волевые качества, воспитывает сплоченность, взаимопомощь, чувство ответственности за успехи и достижения команды, преодолевать трудности.

**Содержание 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:**

1. Число участников от 5 до 20-25 человек.
2. Овцы не должны разбегаться, а взяв друг друга за талию обязаны следовать за «пастухом».

**Примечание:** Этот вариант игры для детей старшего дошкольного возраста. Для более старших детей можно усложнить, назначив двух «волков».

Игра распространена как среди мальчиков, так и среди девочек.

### «Пастух и овцы»

**Цель игры:** развитие умения действовать по команде, соблюдать правила игры. Знакомство детей с национальными играми народов Кубани.

**Содержание игры:**

Дети изображают овец. Из числа играющих детей выбираются двое на роли «пастуха» и «волка». На площадке очерчивается место – «логово волка». На противоположной – место для овец.

Пастух пасет овец в середине площадки. По сигналу «пастуха» «волк», «овцы», бегут к нему за черту, а «волк» ловит заблудившихся «овец», которые не успели подбежать к «пастуху».

Пойманные дети вновь включаются при ее повторении.

Рекомендуется для детей старшего дошкольного возраста.

### «Есть в ауле детский сад»

**Цель игры:** знакомство детей с историческим прошлым, культурой народов Кавказа. Развитие внимания, ловкости, интереса к национальным играм, Воспитание сплоченности, взаимопомощи.

**Содержание игры:**

Дети идут по кругу, а ведущий ребенок внутри круга идет в противоположную сторону под слова, которые дети произносят хором:

Есть в ауле детский сад  
В этот сад ходил Мурад  
Был он ниже всех ребят – (ведущий и все дети приседают)  
так в ауле говорят (дети встают)  
рос по горке виноград  
рос чеснок и рос Мурад  
Стал он выше всех ребят  
И теперь ему мала,  
Говорят Махачкала

***Правила игры:***

Дети идут в круг, поднимая руки, ведущий кружиться. После последних слов ведущий ловит. Затем выбирается новый ведущий.

Количество участников до 30 человек.

Рекомендуется для среднего дошкольного возраста.

**«Гусь»**

**Цель игры:** продолжить знакомство с подвижными играми народов Кавказа, поощрение самостоятельного использования детьми игр в самостоятельной деятельности. Развитие внимания, координации движений.

**Содержание игры:**

Где ладошка? Тут?

Тут.

На ладошке пруд?

Пруд.

Палец большой – это гусь молодой.

Указательный поймал,

Средний гуся ощипал.

Этот палец суп сварил.

Самый меньший – печь топил.

Полетел гусь в рот,

А оттуда в живот. Вот.

Игра проводится стоя или сидя. Руки у детей за спиной. На вопрос воспитателя: где ладошка? Тут? – ребята протягивают руку вперед ладонями вверх. Далее дети, произносят текст вместе с ведущим, загибают пальцы в порядке, указанном в стихотворении. На последние 3 строки свободно встряхивая кистями рук, разводят руки в стороны и со словом «Вот» поднимают их вверх, хлопая над головой. С окончанием стихотворения ребята роняют руки вниз.

***Правила игры:***

При разучивании движения выполняется одной рукой (правой), потом (левой). Последние три строки рекомендуется произносить с некоторым повышением интонации и в более быстром темпе.

**«Под буркой»**

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, умения играть в команде, проявлять смелость, находчивость. Воспитание уважения к культурным традициям народов Кавказа, формирование основ патриотизма.

**Содержание игры:**

Чертится круг диаметром 3-4 м. В центре круга сидит «Тамада», покрытый буркой, вокруг круга стоит охрана, с противоположной стороны идут два игрока, охрана окликает: «Кто идет?» – «Гости» – отвечают они. «Так если

гости, проходите» – отвечает «тамада». Затем они, продвигаясь вперед, говорят: «Мы не гости, мы волк и медведь». Сидящий под буркой «тамада», пытается отгадать по голосу: «Так вы не гости; вы обманщики! Медведь – это Ахмед, а волк – Магомед».

После этого они стараются убежать, а охрана скажет, если им это удастся, они забирают гостей. Если «тамада» ошибся, то они забирают двоих из охраны. Побеждает та команда, у которой останется больше игроков.

### «Ручеёк»

**Цель игры:** развитие концентрации внимания, стремления вносить свой вклад в победу. Знакомство с традициями национальных игр народов Кавказа, воспитание уважения к национальной культуре.

**Содержание игры:**

Игра сопровождается словами со звуковым ориентиром (звоночек).

В серебристом ручейке

Слышен

Словно бьется в кулачке

Маленький звоночек.

Ручеек мой ручеек.

Разожми свой кулачок!

Одолжи звоночек

Позвенеть чуточек.

Ручеек ответил:

Что ты?

У меня полно работы!

С этой песенкой моей работать веселей.

Я бегу, бегу, бегу

Не переставая.

Я все время хлопочу –

Поле поливаю

Потрудись и ты, дружочек

Зазвенит и твой звоночек!

Все стоят в кругу, в середине ведущий. Играющие поворачиваются друг за другом и свободно бегут по кругу, а ведущий бежит внутри круга противоходом. В конце слов все останавливаются. Тот, кто оказался против ведущего, говорит две последние строки, после чего убегает, ведущего догоняют. При большом количестве играющих ведущих может быть три-четыре.

### «Белый тополь, зеленый тополь»

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты движения. Развитие умения следовать правилам, слышать и выполнять указания, соблюдать дисциплину.

Развитие интереса к культурным традициям народов Дагестана, населяющим Кубань.

**Содержание 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.

**«Катание яиц»**

**Цель игры:** развитие ловкости, координации движений в системе «глаз – рука». Формирование национальной идентичности через приобщение к национальным играм народов Кавказа. Подвести детей к пониманию, что игры разных народов могут быть похожи, а, следовательно, все мы братья в нашей старне.

**Инвентарь:** орехи, яйца

**Содержание игры:**

Для этого выбиралось место с небольшим уклоном, где проделывалось несколько углублений. Каждый катил с вершины свое яйцо, выигрывал тот, чье яйцо, побив другое осталось целым.

**Правила игры:**

Эта игра встречается у всех народов Дагестана. Лакцы, табасаранцы использовали яйца для катания, ацыги – орехи.

**«Совушка»**

**Цель игры:** развитие ловкости, меткости, умения бросать метко мяч. Развитие интереса к национальным играм народов Кавказа. Формирование основ патриотизма.

**Инвентарь:** мяч.

**Содержание 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.

**Правила игры:**

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



### «Защити гостя»

**Цель игры:** развитие координации, моторики, воспитание умения играть в команде, формирование патриотических чувств и нравственно-волевых качеств. Педагог поддерживает сплоченность, взаимопомощь, чувство ответственности за успехи и достижения других участников игры.

**Инвентарь:** мяч.

**Содержание игры:**

Эта игра ярко отображает горское гостеприимство и неприкосновенность гостя.

Для игры очерчивается круг, обозначающий дом. Величина круга зависит от количества играющих. Величина круга зависит от количества играющих. Выбираются «хозяин дома» и «гость». Взявшись за предмет, (палка, обруч) «хозяин дома» и «гость» находятся в кругу. Остальные участники располагаются за его пределами, пытаются попасть мячом в «гостя». «Хозяин дома» должен отразить все попытки атакующих и тем самым защитить честь «гостя». Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не попадет мячом в «гостя».

**Правила игры:**

1. «Хозяину дома» и «гостю» выходить из круга запрещается.
2. Игрокам, находящимся вне круга, входить в него также запрещается.

### «Палочка - стукалочка»

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, смелости, четкости движений. Воспитание чувства взаимопомощи, ответственности за достижения команды. Формирование нравственно-патриотических качеств.

**Инвентарь:** маленькие палочки 10 см на каждого ребенка и большая палка длиной 50см.

**Содержание игры:**

Играющие образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки длиной 10 см. для игры нужна еще одна большая палка длиной 50 см. ведущего выбирают с помощью считалки, т.е. при круговом счете до десяти каждый десятый ребенок выходит из круга. Тот, кто останется последним, становится



водящим. Он закрывает глаза, считает вслух до 10, остальные дети в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне, так чтобы в воздух взлетели маленькие палочки. Водящий старается помешать игрокам сделать это. Если же кому-нибудь из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удастся выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

**Правила игры:** чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из спрятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

### «Выбери ягненка»

**Цель игры:** развитие глазомера, ловкости, укрепление костно-мышечного аппарата туловища. Знакомство с национальными игровыми традициям, воспитание уважения к культуре народов, населяющих Кубань.

#### **Содержание игры:**

Детей делят на 2 команды (ягнята) и выбирают 2 ведущих (чабаны).

Ведущий 1 команды подходит к ведущему сопернику и говорит:

1 ведущий чабан: «Быстро шел, тихо шел, одного ягненочка выпросить пришел».

2 ведущий чабан отвечает: «Выбирай».

1 ведущий чабан выбирает кого-то из ребят и закрывает ему глаза.

Ребенок из другой группы должен произнести бэ-э-э. Если его узнали по голосу, то он переходит в команду противника, а если не узнали, то отгадывающий сам переходит в другую команду.

Дальше игру продолжает ведущий 2-ой команды. Он дает аналогичные задания, и игра продолжается. Побеждает та команда, в которой к концу игры становится больше игроков.

#### **Правила игры:**

Глаза должны быть хорошо закрыты, открыть глаза только после того, как ребенок, подавший голос, вернется в свою команду.

### «Не сиди, сорока!»

**Цель игры:** развитие ориентации в пространстве, слухового внимания. Воспитание уважения к друг другу, поощрение оказания помощи. Знакомство с традиционными играми народов Кубани.

#### **Содержание игры:**

Все дети вместе с воспитателем стоят в кругу. Сорока – девочка ст. гр. в соответствующей шапочке на голове стоит в центре круга.

Дети вместе с воспитателем поют:

Не сиди сорока  
Полети далёко  
Там в горах отара  
Дедушки Омара  
Ты возьми млеца  
Угости птенца!

Дети берутся за руки, образуя «воротики», через которые старается вылететь сорока. Дети то поднимают вверх руки, как будто открывают «воротики», то опускают их вниз – закрывают.

Если сорока не сможет вылететь из круга, то воспитатель предлагает ей поплясать под любую дагестанскую музыку.

### «Догонялки»

**Цель игры:** познакомить с традиционной игрой Дагестана, воспитывать уважение к игровым традициям народов, населяющих Кубань.

**Содержание игры:**

Дети сидят на стульях

Воспитатель предлагает Хури поплясать, берет ее за руку, идет с ней по кругу, поет народную песню Дагестана.

Наша Хуришка в саду  
Словно яблочко в меду  
Наша Хуришка  
Наша Хуришка  
Ты Хуришка попляши  
Свои ножки покажи  
Наша Хуришка  
Наша Хуришка

Хуришка пляшет, делает дагестанские движения, какие она хочет, все хлопают в ладошки.

Вы, ребятки, все вставайте  
Нашу Хуришку догоняйте  
Нашу Хуришку  
Нашу Хуришку

Воспитатель берет Хури за руку и убегает с ней к стене зала.

Дети подбегают к воспитателю, догоняют Хури.

Игра продолжается, пляшут, приглашают другого ребенка.

Воспитатель приглашает поплясать всех малышек.

Поет под дагестанскую мелодию.

Наши деточки в саду  
Словно яблочки в меду



Наши деточки  
Наши деточки  
Словно яблочки в меду  
Идут стайкой по кругу  
/руки на поясе/  
Веселее попляшите  
Свои ножки покажите  
Наши деточки  
Наши деточки  
Свои ножки покажите  
/свободная пляска детей/  
Тетя Патя выбегай-ка  
Наших деток догоняй-ка  
Наших деток, наших деток  
Наших деток догоняй-ка

Дети свободной стайкой убегают, воспитатель прячет их за спину. Патимат их ищет.

***Правила игры:***

Дети должны уметь двигаться свободной стайкой по кругу, плясать, убежать, прятаться, не выбегать, пока их не нашли.

**«Жук»**

**Цель игры:** развитие двигательных качеств, внимания, выдержки. Воспитание сплоченности, чувства ответственности за успехи и достижения команды. Развитие интереса к национальным играм, традициям народов, населяющих Кубань.

Вместо «ловишки» принимают участие «цветы» – девочки на головах у них шапочки из весенних цветов. Они стоят в кругу вместе со всеми детьми и поют (песню) ту же попевку.

После слов – Песню спой свою.

Жук поет – На лугу полечу

Свой цветок

Найти хочу.

Воспитатель говорит:

Посмотри кругом цветы

Небывалой красоты

Желтый, красный, голубой

Выбирай себе любой.

Звучит музыка.

«Жук» летит по кругу, с окончанием мелодии останавливается около девочки – цветочка, приглашает ее на лезгинку. После лезгинки мальчик – жук говорит:

Много всех цветов вокруг

Не детсад – альпийский жук.

Приглашает всех ребят  
Вкруг лезгинку сплясать  
Все дети становятся в пары и исполняют парную лезгинку.



## ЕВРЕЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



### «Сельдь»

**Цель игры:** развитие силовой выносливости, быстроты реакции. Воспитание чувства ответственности за успехи и достижения своей команды, стремления вносить свой вклад в победу команды. Воспитание уважения к девочкам, познакомить с ролью девочки у разных народов, населяющих Кубань.

**Описание:** По жребию выбирают водящего - «сельдь». На площадке на расстоянии 8-20 м (в зависимости от возраста и количества играющих) чертят два кона (две линии). На одном кону спиной к играющим становится «сельдь», на другом - остальные игроки. «Сельдь» громко считает до трех. Во время счета играющие, прыгая, стараются как можно ближе подойти к «сельди». По окончании счета «сельдь» оглядывается, в этот момент все прыгающие должны стоять неподвижно. Кому не удалось замереть, должен идти на первоначальное место. Теперь «сельдь» считает снова, все опять прыгают, «сельдь» оглядывается и т.д. Кто первым окажется на линии, где стоит «сельдь», тот становится новой «сельдью». Игра повторяется с новым водящим.

**Правила игры:** 1. Игроки должны приближаться к территории «сельди» только прыжками. Кто приближается иначе, должен возвратиться на первоначальное место. 2. Нельзя после остановки двигаться вперед, пока «сельдь» не начнет считать. Кто начал двигаться раньше, возвращается на начальную линию.

### «Сапожник»

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты движения, укрепление мускулатуры ног. Воспитание сплоченности, взаимопомощи, чувства ответственности за успехи своей команды. Формирование духовно-нравственных качеств, основ патриотизма, чувства идентичности, ценности каждого народа, населяющего Кубань.

Эта игра имеет много других названий: «Ян башмачник», «Портной». Играют двое, а остальные смотрят это комическое представление. Поэтому игра часто используется в качестве аттракциона на детских или народных праздниках. В последнем случае участвуют нередко и взрослые.

**Описание игры:** из соломы делают три веника и связывают их. Получившийся большой веник ставят на три «ноги». Это «сапожник». Возле «сапожника» становится один из игроков. Другой «едет к нему верхом на лошади» - на палке, делает вокруг него три круга, и между ними происходит такой разговор:

- Здравствуйте! Сапожник дома?
- Дома.
- Что он делает?
- Туфли для соседей.
- А мне сделает?
- Нет.
- Тогда я его накажу.
- А я его буду защищать.

Тот, кто защищает «сапожника», берет палку за другой конец и тоже садится верхом, спиной к первому «всаднику». Защитник приближает конец палки к «сапожнику». «Всадник» пытается толкнуть «сапожника», стоящего перед соперником; защитник противодействует ему, толкая палку назад. Победителем считается тот, кто свалит на бок «сапожника», стоящего перед соперником.

**Правило игры:** начинать толкать палку оба игрока должны одновременно по команде судьи.

### «Игра с веревочкой»

**Цель игры:** развитие двигательных качеств, внимания, выдержки. Воспитание сплоченности, чувства ответственности за успехи и достижения команды. Развитие интереса к национальным играм, традициям народов, населяющих Кубань.

Немецкие ребята любят различные игры с веревочкой. Эти игры не требуют специальной площадки, в них не может участвовать несколько человек и даже один. «Игра с веревочкой» распространена среди девочек дошкольного и младшего школьного возраста. Для нее нужна веревочка или скакалка длиной немного больше роста играющего.

**Описание игры:** Игрок крутит веревочку или скакалку и, прыгая через нее, на каждый подскок называет числа: 10, 9, 8, 7; 6, 5, 4, 3, 2, 1. Кто ошибается, отдает фант и передает веревочку следующему по очереди. Когда все примут участие по 1 разу, разыгрывают фанты. Игроки могут договориться прыгать различными способами, называть трудные для быстрого произнесения числа. Это усложняет и оживляет игру.

**Правило игры:** если игрок не назвал число на подскок, то прыгает следующий.





## 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.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

### «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.

**Правила игры.** 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.

**Правила игры.** 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 убежать 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.

**Правила игры.** 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.

**Правила игры.** 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 копеечке,  
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 копеечка?  
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.

**Правила игры.** 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, На 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 бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет 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.





## ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



«журавушка»

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,  
Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня  
На гороховом на поле  
Меня сторож подловил,  
Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

**Правила игры.** Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

«Пекарь»

Среди игроков выбирается водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: «Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: «Сумеешь ли догнать?»

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

**Правила игры.** Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взялись за руки.

### «Лошадки»

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают: «Кто хочет быть моей лошадкой?» Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

-Лошадь продается?

-Продается!

-Сколько стоит?

-Триста рублей.

И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, добежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

**Правила игры.** В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

### «Слепой баран»

По жребию выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

Дверь крепка и прочна,

Не пускает в дом она.

Тот, кто хорошо растет,

В эту дверь легко пройдет.

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

**Правила игры.** Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.

### «Лесничий»

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы гуляем,  
Да и травку собираем,  
Для козленка, для ягненка  
И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

**Правила игры.** Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, присесть, обежать игроков и т.д.).

### «Ручейки»

Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях

Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

**Правила игры.** Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»

### «Пустая изба»

Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

**Правила игры.** Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

### «Отгадай имя»

Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

Медвежонок встал на лапы,  
Зарычал на нас косматый.  
Медвежонок, ты, медведь,  
Перестань-ка ты реветь.  
А попробуй нас поймать  
И по голосу узнать.

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

**Правила игры.** Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.



### «Птицы»

Игроки выбирают лису и птицу, остальные – птенцы. Птица учит птенцов летать. Птенцы повторяют движения за птицей. Птенцы, летая, говорят слова:

Не боюсь и не дрожу, Вирхенетеп сулелле!  
Смело крыльями взмахну – Шикленместеп,  
И поэтому на землю Четреместеп,  
Никогда не упаду. Саванпа сере укместеп

Неожиданно появляется лиса. Птица подаёт сигнал: «Лиса!» («Тиле!»). Птенцы приседают и замирают. Лиса внимательно наблюдает за игроками и забирает с собой тех, кто выдал себя движениями.

### «Меня зовут Иванушка»

Среди игроков выбирают водящего – Ивана. Игрок встают в круг, водящий в середину. Игроки берутся за руки и идут по кругу, припевая:

Рады звери, птицы тоже,  
Плакать нынче нам не гоже:  
В небе солнышко сияет,  
Поиграть нас приглашает.  
Все на улицу бегом,  
Поиграем всем двором.

Игроки разбегаются. Водящий их ловит. Осаленные игроки становятся водящим. Он громко говорит: «Я – Иван!» и ловит игроков.

### «Лиса и гуси»

Среди игроков выбирают лису, остальные – гуси. Гуси выходят на лужайку пощипать травку, ходят гусиным шагом. Неожиданно появляется лиса и гуси с криком «га-га-га» собираются в кружок.

Лиса: «Сейчас я вас съем!»

Гуси: «Не ешь нас!»

Лиса: «Съем!»

Гуси: «Послушай, какую песню мы поём: «Га-га-га!»

Гуси поют песню и улетают. Лиса их ловит. Пойманный игрок становится лисой.

### «Колобок»

Среди игроков выбирают водящего – лису. Игроки садятся на пол и перекатывают мяч по кругу. Мяч можно передавать в любом направлении. В центре круга сидит лиса и ловит мяч. Если лиса перехватит мяч, то меняется ролями с игроком, у которого он находится.

### «Водяной медведь»

Чертят круг диаметром 3 м – озеро. Из игроков выбирают водяного медведя. Он встаёт в круг и наблюдает за игроками, которые бегают, забегая и выбегая из круга. Водяной медведь ловит игроков, не выходя из круга. Ведущий осаливает игроков касанием руки. Водяной медведь бежит только внутри круга. Пойманный встаёт в круг и помогает водящему ловить игроков.

### «Голова и хвост»

Игроки встают друг за другом. Первый в колонне – голова, последний – хвост. Голова ловит хвост. Если голова поймает хвост, то последний игрок становится первым. Если голова не поймает хвост, то выбывает из игры. Водящим становится игрок, стоящий в колонне вслед за головой.

### «Мяч – соседу»

Один из игроков выбирается ведущим. Остальные встают в круг. Игроки передают мяч по кругу. Водящий стоит за кругом и стремится коснуться мяча. Водящий не должен заходить в круг. Если водящий коснётся мяча, то меняется ролями с игроком, у которого он находится.

### «Осы»

На одной стороне площадки чертят улей. Дети встают в цепочку друг за другом. Игроки идут, постепенно ускоряя темп, и говорят следующие слова:

З-з-з – осы, З-з-з

З-з-з – осы. З-з-з

Все летите в улей,

Все летите в улей!

Дети бегут на слова «Медведь идёт!», «залетают» в улей.



# СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации N 4025056 от 27.03.2023 выдано Всероссийским сетевым изданием  
"Образовательные материалы" (СМИ ЭЛ № ФС 77-64151 от 25.12.2015)

Настоящее свидетельство подтверждает, что

**Пикавцова  
Мария Сергеевна**

старший воспитатель, МБДОУ МО г. Краснодар «Центр - детский сад №101»

**опубликовал(-а) в средстве массовой информации материал:**

Значение личности педагога в духовно-нравственном воспитании детей дошкольного  
возраста

**Адрес размещения в информационно-телекоммуникационной сети Интернет:**  
<https://образовательные-материалы.рф/публикации/42586/4025056/>

Редактор сетевого издания  
"Образовательные материалы"  
А.Л. Русман



Сетевое издание "Образовательные материалы" зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор), свидетельство о регистрации СМИ ЭЛ № ФС 77-64151 от 25.12.2015. Территория распространения: Российская Федерация, зарубежные страны. Доменное имя сайта в информационно-телекоммуникационной сети Интернет: образовательные-материалы.рф



**МЦОИП**

Международный центр  
образования и педагогики

Лицензия на осуществление  
образовательной деятельности  
№6767-л, свидетельство о  
регистрации СМИ Эл № ФС  
77-70859

# СЕРТИФИКАТ

подтверждает, что

**Пикавцова Мария Сергеевна**

**МБДОУ МО г. Краснодар «Центр - детский сад №101»**

опубликовала статью

**"Принцип единства воспитательных воздействий ДОУ и семьи и его  
реализация"**

**Номер сертификата: СВ503843**

Международный центр образования и педагогики  
свидетельство о регистрации СМИ Эл № ФС 77 - 70859  
Выдано Федеральной службой по надзору в сфере связи,  
информационных технологий и массовых коммуникаций



**07 апреля 2023 г.**

Главный редактор  
Шахов В. А.

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

Настоящее удостоверение выдано Пикавцовой  
(фамилия, имя, отчество)

Марин

Сергеевне

в том, что он (а) с 6 июня 2022 г. по 17 июня 2022 г.

прошел (а) обучение в (на) Обществе с ограниченной  
(наименование)

ответственностью «Центр дополнительного образования»  
образовательного учреждения (структурного подразделения)

по программе дополнительного профессионального образования  
повышения квалификации «Планирование и реализация

образовательного процесса в ДОО

в условиях реализации ФГОС ДО»

в объеме 72 часа  
(количество часов)



Директор

П.А. Шилова

Секретарь

М.А. Федотова

Город

Краснодар

год

2022

Удостоверение является документом  
о повышении квалификации

231201068210

Регистрационный номер

1745

# УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

Пикавцова Мария Сергеевна

ООО "Центр инновационного образования и воспитания"

Образовательная программа включена в информационную базу образовательных программ ДПО для педагогических работников, реализуемую при поддержке Минобрнауки России.

Город Саратов.  
Дата выдачи: 31 03 2023

463-2552051

Прошёл(ла) обучение по программе повышения квалификации

"Основы обеспечения информационной безопасности детей" в объеме 36 часов.

Генеральный директор



Российская Федерация  
ФЕДЕРАЦИЯ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ  
образовательная платформа  
«Классический Университет РФ»  
ООО "Федерация развития образования"  
Лицензия № ЛО35-01214-32-002-4020 от 10.07.2021 г.

**УДОСТОВЕРЕНИЕ**  
о повышении квалификации  
0000017277 33740

Документ о квалификации  
Регистрационный номер  
361727733740



г. Брянск  
Дата выдачи 22.05.2023г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что  
**Пикавцова Мария Сергеевна**

прошел(ла) обучение

в ООО "Федерация развития образования"  
по программе дополнительного  
профессионального образования  
(повышение квалификации)

*«Ключевые компетенции воспитателя как основа  
успешного внедрения новой федеральной образовательной  
программы дошкольного образования 2023»  
в объеме 144 часа*

Ректор

Секретарь учебной части



Филичев С.В.

Комшина Ю.С.