

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад №97**

Методическая разработка

**«Ознакомление детей с традициями и бытом народов Прибайкалья через
народные игры»**

Тема недели «Мой край родной»

**Подготовила воспитатель
первой квалификационной категории
Панфилова Марина Юрьевна
marinaurevna888@gmail.com
89501061763**

Иркутск 2023

Содержание

1. Аннотация	2
2. Введение	3
3. Основная часть	4
4. Заключение	8
5. Список используемой литературы	9
6. Приложение	10

1. Аннотация. Данная методическая разработка поможет воспитателю детского сада. Повысить профессиональную компетентность, актуализировать свои представления о национальных играх народов Прибайкалья как – средстве приобщения детей к традициям и быту своего народа.

2. Введение.

Мы с вами живем в удивительное время: происходит много разных открытий, наша жизнь не стоит на месте. Люди и дети меняются, но природа детства остается прежней, как и много лет назад: дети растут, играют, познают мир.

При реализации ФОП ДО воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических национально – культурных традиций является главной целью дошкольного образования, а игра является ведущим видом деятельности. Личность ребенка выводится на первый план, и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса.

В современном обществе знание и уважение культуры своего и других народов выступает как одно из условий успешной адаптации личности в современном поликультурном обществе. В современном полиэтническом обществе могут возникать проблемы во взаимоотношениях разных этнических групп, на которые следует обращать внимание. В связи с этим, необходимо в совместной деятельности детей и педагогов, приобщать детей старшего дошкольного возраста к народным играм своего края и уделять этому особое место. Данный вопрос особенно актуален для Прибайкалья, где проживает десятки народов, стремящиеся сохранить свою уникальность, самобытность и память о традициях своих предков. Разнообразие народных игр коренных жителей нашего края позволяет детям окунуться в удивительный мир истории нашего народа, приобщиться к истокам культуры, к традициям.

В Прибайкалье народные игры до середины XX в. были тесно связаны с традиционными праздниками народного календаря. До середины XX в. некоторые игры ещё сохраняли связь с обрядовыми действиями, но уже к концу века перешли в разряд развлечений. Например, в большинстве сёл Прибайкалья ряжение, пришедшее из глубины веков, связанное с охотничьей магией, утратило свой смысл, сегодня это весёлый праздник с песнями и частушками. Современные игры Прибайкалья сохранили самобытные черты, связанные с особенностями истории и быта народа, с природными условиями региона. Участники игр изображают животных, имитируют повадки птиц (медвежий танец – «баабгайн наадан», танец тетеревов – «хурын наадан» и др.).

В старшем дошкольном возрасте ярко выражена потребность ребёнка в общении со сверстниками. Появляются эмоционально – практическая, ситуативно-деловая, внеситуативно – деловая формы общения со сверстниками. Значительное влияние в формировании взаимоотношений дошкольников оказывает игра. Игра – это основной вид деятельности дошкольника. В игре дети овладевают новыми навыками и умениями, знаниями. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. В народных играх формируется уважение к культуре своего народа, создаётся эмоционально положительная основа взаимоотношений между детьми.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют поведение детей. Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявлять чувство коллективизма, взаимопомощи, смелости, ответственности, находчивости.

В ходе игры педагог привлекает внимание детей к её содержанию, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально – положительное настроение и взаимоотношение играющих, приучает их быстро действовать в создавшейся ситуации, оказывать поддержку и добиваться общей цели, при этом испытывать радость. Задача воспитателя заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть. Только в этом случае они приучатся сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания, взаимоотношения, находить выход из критического положения, проявлять инициативу. Игра – это модель жизни взрослых, через которую ребёнок учится быть успешным. Обращение к народным играм позволяет найти множество замечательных образцов игрового детского творчества.

Народные игры предполагают развитие как игровых, так и реальных партнёрских отношений, поэтому детям с разными проблемами поведения значительно легче принять позицию субъекта деятельности через задаваемый образ.

3. Основная часть.

Итоговое занятие по теме недели:

«Наш край родной»

«Игры народов Прибайкалья».

Возрастная группа: Старший дошкольный возраст 5-6 лет.

Интеграция образовательных областей: «Здоровье», «Познание», «Коммуникация», «Безопасность», «Социализация», «Художественное творчество».

Цель: развивать познавательный интерес к играм других народов.

Задачи: закреплять знания детей о коренных народах Прибайкалья.

Развивать внимание, память и речь детей.

Воспитывать уважение к другим народам.

Оборудование: письмо от Сибирячка, 2 палки с головами оленей, гимнастические палки на полгруппы детей, карточки с изображением атрибутов к подвижным играм народов Прибайкалья («Иголка, нитка, узелок», «Игра оленей», «Кто перетянет», «Яша», «Баб Яга»). Платок, стульчик, Презентация «Жилище народов Прибайкалья»: юрта, чум, деревянная изба.

Ожидаемые результаты: повышение уровня профессиональной компетентности педагогов ДООУ и родителей детей в вопросах воспитания нравственно-патриотических чувств дошкольников. Дети имеют представления о коренных народах Прибайкалья. Дети проявляют интерес к обычаям, традициям и учатся играть в подвижные игры коренных народов Прибайкалья.

Ход мероприятия:

Вводная часть.

Дети заходят в группу.

Воспитатель: дорогие ребята, добрый день! Я рада видеть вас и приветствовать! Давайте подарим частичку своего хорошего настроения друг другу. Посмотрите, ребята, друг на друга! Улыбнитесь друг другу и пожелайте хорошего дня! Звучит песня Владимира Шаинского «Улыбка» <https://nukadeti.ru/pesni/ulybka>

Воспитатель: Ребята в наш детский сад сегодня почтальон принёс письмо, адресовано детям нашей группы, то есть вам. Вы хотите узнать, что в нём?

Дети: Да.

Воспитатель: Давайте прочтём его. Слушайте внимательно! (читает письмо) «Здравствуйте, ребята! Я Сибирячок – лесовичок. Живу в лесах Прибайкалья и занимаюсь краеведением – про край ведаю. Вы уже много знаете о родном крае, и я решил проверить ваши знания. Отправляю вам карточки, вы внимательно их рассмотрите и выполните задания. Если вы правильно выполните первое и второе задания, я смогу попасть к вам в детский сад. Пожалуйста, постарайтесь! Удачи! Сибирячок».

Основная часть.

Ребята, давайте рассмотрим карточки, которые нам отправил Сибирячок и ответим на вопросы.

1 задание: Вы много знаете о своём крае, как называется область, в которой вы живёте?

Дети: Иркутская область.

Воспитатель: Правильно. А как называется место в вашей области, которое известно во всём мире, ему много миллионов лет?

Дети: Озеро Байкал.

Воспитатель: Всё верно, ребята. Это Байкал – самое глубокое и пресное озеро в

мире. Берега Байкала населяют разные народы, назовите эти народы.

Дети: Буряты, эвенки, тофалары, русские.

Инструктор: 2 задание: Отгадайте загадки и найдите отгадки пользуясь подсказками. Презентация.

https://disk.yandex.ru/i/c8cgghpUtYNTR_Q

1 загадка:

Посреди степи как большая юбка, домиком стоит большая ... (Юрта)

Дети: Юрта.

Воспитатель: Да, это жилище какого народа?

Дети: Бурят.

Воспитатель: Ребята, бурятский народ не только украшает орнаментом свою одежду, но и своё жилище, войлочные ковры, изделия из дерева и кожи.

Орнамент народных узоров напоминает о природе Прибайкалья. (Слайд 2-5)

2 загадка: Шкуры, жерди, строим дом, помогают все кругом. Применив смекалку, ум, в тундре возвели мы... (чум). (слайд 6 - 8)

Воспитатель: Чум – это жилище какого народа?

Дети: Эвенков.

Воспитатель: Да, с севера тысячу лет назад пришли эвенки. Ребята, найдите картинку, где изображён чум. (дети находят). А какой ещё народ живёт в чуме?

Дети: Тофалары.

3 загадка: Есть у меня окна, двери и труба. Ну, а сделана я вся без гвоздя.

Потому что, я русская... (изба) (слайд 9)

Дети: Русская изба.

Воспитатель: Вот она изба, сделанная из брёвен. Ребята, изба -это жилище какого народа?

Дети: Русского.

Воспитатель: Всё верно русские издавна жили в избах. Раньше русского народа не было возле Байкала, они пришли 400 лет назад с запада и принесли свою культуру, обычаи и традиции. Вы выполнили второе задание Сибирячка правильно.

Появляется Сибирячок- лесовичок (кукла)

Сибирячок: Здравствуйте, ребята! Вот я и у вас в гостях, очень этому я рад.

Вам нужно выполнить моё третье задание: отгадать зашифрованные в картинках игры народов Прибайкалья и поиграть в них.

Ребята, что изображено на этой картинке (показывает картинку с изображением палки)? В какую игру коренных народов Прибайкалья, можно поиграть используя палку?

Дети: «Кто перетянет»?

Сибирячок: А какого народа эта игра?

Дети: Эвенков.

Воспитатель: Я предлагаю вам поиграть в эту игру, и проверить вашу силу. Делимся на пары, берём палки, садимся и игра начинается.

Игра «Кто перетянет». В игре участвуют двое. Они садятся друг к другу лицом, а ноги упираются ступнями. В руках держат круглую прочную палку диаметром 7–8 сантиметров, длиной 1 метр. Оба игрока берутся за неё руками. Потом тянут, стараясь перетянуть друг друга. Кто перетянет, тот победил

Воспитатель: Что изображено на следующей картинке?

Дети: Иголка с ниткой и узелком.

Сибирячок: В игру какого народа можно поиграть, используя эти предметы?

Дети: Бурятская игра «Иголка, нитка, узелок».

Воспитатель: Вы умеете в неё играть?

Дети: Да.

«Иголка, нитка, узелок» Играющие становятся в круг, держась за руки.

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

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

Сибирячок: на третьем рисунке нарисованы две палки. Какая это может быть игра и какого народа? Будьте внимательны!

Дети: Игра в оленей, народ- тофалары.

Воспитатель: Молодцы! Для этой игры нужно разделить на 2 команды.

«Игра в оленей». «Оленем» служил прутик. Разместив прутик между ног, играющие садятся верхом на своих «оленей», как русские на «лошадку», и игра началась. Устраивают соревнования в беге — кто первым прискачет к намеченной цели.

Сибирячок: Молодцы! Какие вы быстрые! Смотрим следующую картинку, что на ней?

Дети: Платок и орешки.

Воспитатель: как вы думаете, какой народ, часто использует платок в играх и в повседневной жизни, а герой грызёт орешки?

Дети: Русские.

Воспитатель: Молодцы! В какой игре мы можем использовать эти предметы?

Дети: Яша.

Воспитатель: выбираем считалкой ведущего- Яшу. (Один из детей считает).

Игра «Яша». Играющие становятся в круг, в центре сажают на стул Яшу, завязывают ему глаза, после чего образуют вокруг него круг. При последнем слове играющие останавливаются, водящего замкнутую цепь, взявшись за руки, приговаривая: «Сиди, сиди, Яша, ты забава наша, ты грызёшь орешки, для своей потешки».

Яша

делает вид, будто грызёт орехи. При последнем слове играющие останавливаются, хлопают в ладоши, а Яша, встав, с закрытыми глазами кружится. Играющие поют: «Свои руки протяни, имя правильно скажи». Яша с закрытыми глазами подходит к кому-нибудь дотрагивается до него и отгадывает, кто это.

Правила: играющие не должны подсказывать водящему.

Воспитатель: весело играли, вижу совсем вы не устали, вот ещё одна картинка, к какой игре?

Дети: «Баба Яга»!

Воспитатель: Выбирайте считалкой ведущего (дети считают).

Игра «Баба Яга». Играющие выбирают Бабу Ягу. Она становится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют: «Баба Яга, костяная нога, С печки упала, ногу сломала. Пошла в огород, испугала народ. (Дети ходят по кругу). Побежала в баньку, испугала зайку. (Идут в центр, из круга обратно). После песни дети разбегаются, Баба Яга ловит детей.

Заключительная часть.

Воспитатель: Вам понравилось сегодня играть в игры народов своего края? Что нового узнали? Оцените себя в играх, свое настроение: (ответы детей).

Сибирячок: Ребята, какие вы молодцы! Так много знаете о своём родном крае и играх. Я хотел бы, чтобы вы нарисовали жилище и игру одного из народов Прибайкалья и прислали мне по почте. На память, буду очень рад. Народы Сибири разные, но все они приветливые, дружные и гостеприимные люди. Я хочу вас угостить сладкими призами, вы победители! (Сибирячок угощает детей сладкими медальками). Спасибо вам. До свидания!

Дети организованно уходят в группу.

4.Заключение. Детям нравятся такие занятия. Дети имеют представление о коренных народах Прибайкалья, проявляют интерес к обычаям, традициям и учатся играть в подвижные игры коренных народов Прибайкалья.

Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности. Использование народных игр в работе с детьми позволяет воспитателю донести до детей самобытность своего народа, колорит его обычаев, своеобразие родного языка, сформировать интерес к культуре своего народа, к ее традициям.

Список литературы

1. Вехотина А.Я., Дмитренко З.С. Нравственно-патриотическое воспитание детей дошкольного возраста. Планирование и конспекты занятий. Методическое пособие для педагогов. – СПб.: «ООО ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021.
2. Воспитание детей через приобщение их к истории родного края / З. Герасимова, Н. Козачек // Дошкольное воспитание. – 2001. – № 12. – С. 47-52.
3. З. М. Зарипова., Э.В. Тарасова и др. «Триста шестьдесят пять игр для дошколят». – Набережные Челны.: ИНПО, 2009.
4. Князева О. Л., Маханева М. Д., Приобщение детей к истокам русской народной культуры. – Санкт – Петербург: Детство – Пресс, 2019.
5. Кондрыкинская Л. А. С чего начинается Родина (опыт работы по патриотическому воспитанию в ДОУ) / Ред. Л. А. Кондрыкинская. – М.: ТЦ Сфера, 2005. – 192 с.
6. Литвинова. М.Ф. Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста: Практическое пособие. – М.: Айрис-пресс, 2003.
7. Т. И Осокина. «Детские подвижные игры народов СССР». - М.: Просвещение, 1988.
8. Тимофеева Л.О., Волохова Н.Н. Приобщение старших дошкольников к традициям родного края. Программа, конспекты занятий.-Волгоград: Учитель, 2015.-173с.

Электронные ресурсы.

Иркутск: ФГБОУ ВПО «ВСГА0», 2013. — 110 с. — ISBN 978-5-85827-862

Авторы: Кананчук Л.А., Смолева Т.О., Бояркина Е.А., Топченюк И.А.

Учебное пособие подготовлено для студентов педагогических факультетов и воспитателей дошкольных образовательных учреждений. Представленные и рассмотренные в пособии материалы могут быть полезны и для преподавателей педагогических колледжей.

https://drive.google.com/file/d/11TttO5O7Bf32B8Jt5CK6FkRPruExtaNt/view?usp=drive_link

Картотека

Игры народов Прибайкалья

для старшего дошкольного возраста

Игры народов Прибайкалья для детей старшего дошкольного возраста

Название игры	Содержание игры	Правила игры
Бурятские народные игры		
«Табун»	Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.	Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.
«Иголка, нитка, узелок»	Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.	Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.
«Волк и ягнята»	Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк	Ягнята держатся друг за друга и за овцу.

	<p>сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:</p> <p style="text-align: center;">– <i>Что ты здесь делаешь?</i> – <i>Вас жду.</i> – <i>А зачем нас ждешь?</i> – <i>Чтобы всех вас съесть!</i></p> <p>С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.</p>	<p>Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать Повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.</p>
«Ищем палочку»	<p>Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.</p>	<p>Осаленный должен быстро передать палочку.</p>
«Шагай» Игра в лодышки	<p>Игроки кладут на землю, или на дощечку, или на стол в общую кучку условленное число лодыжек, например каждый по 5 костей. Очередность в игре определяют по считалке или жеребьевке. Первый игрок подбрасывает одну лодыжку. Сразу же (той же рукой) берет лодыжки из кучи и</p>	<p>1. Игрок передает очередь следующему не только тогда, когда не успевает поймать подкинутую лодыжку, но и в том случае, если не успеет взять лодыжку из общей кучи или уронит её, ловя подброшенную вверх.</p>

	<p>ловит подброшенную вверх. Лодыжки, которые он успел схватить из общей кучи, откладывает в сторону до конца игры. Потом повторяет все снова и так продолжает игру до тех пор, пока не уронит подброшенную лодыжку. Тогда вступает в игру следующий игрок. Выигрывает тот, кто заберет больше лодыжек из общей кучи. Выигрыш подсчитывают, когда в куче не останется лодыжек. Потом их складывают в общую кучу, и игра повторяется.</p>	<p>2. Играть можно любой рукой, но в ходе игры запрещается менять руку или помогать другой рукой.</p>
<p>«Белое дерево» (Сагаан модон)</p>	<p>Эта игра широко распространена едва ли не у всех народов, для которых традиционным является скотоводство, особенно степное. Ее считают своей народной игрой казахи, киргизы, каракалпаки, калмыки, буряты и, многие другие народы. Поиск нужного предмета (белой палки, белого шерстяного мяча и т. п.) в степи лунной ночью позволяет развить и проявить навыки, высоко ценимые среди потомственных скотоводов. Отсюда популярность и традиционность игры во многих скотоводческих районах, включая Бурятию. Здесь эта игра имеет некоторые особенности, связанные с наличием в Бурятии не только степной, но и лесистой местности: в игре используются большая жердь и маленькая деревянная палочка. Игра проводится в летнюю лунную ночь. Участвует в ней обычно 20-30 человек, чаще это юноши и подростки. Прежде, по</p>	<p>Играющие делятся на две равные по силам команды. Игровым инвентарем служат жердь (длиной 1 м) и короткая палочка (10 см длиной), свежееобструганная, белая, без сучков и заусенцев. Команды идут на ровное открытое место, куда приносят жердь, и строятся вдоль нее в ряд. Один из играющих бросает вдаль что есть силы короткую палочку с криком «кик-кук!», что служит сигналом начала поисков. Кто первый нашел, кричит: «Бии олооб!» - и бежит к жерди или передает палочку (так, чтобы никто из соперников не заметил этого) более сильному товарищу из своей команды. Если</p>

	<p>свидетельству Г. Н. Потанина, и взрослые люди, даже женщины, принимали участие в этой игре. А также в эту игру можно играть со старшими дошкольниками на уличной площадке.</p>	<p>соперники обнаружат палочку, то стараются отнять ее и донести до жерди сами. Побеждает команда, которой удастся стукнуть палочкой по жерди. Этот стук служит сигналом к прекращению игры. После этого она обычно повторяется. И так несколько раз.</p> <p>1. Во время борьбы можно хвататься только за саму палочку, а не за руки, ноги, одежду соперников.</p> <p>2. Найденную палочку можно только нести или передавать из рук в руки, но нельзя, перебрасывать ее друг другу.</p>
Русские народные игры		
«Ручейки и озёра»	<p>Дети стоят в пяти-семи колоннах с одинаковым количеством, играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги -озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.</p>	<p>Правила игры: бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.</p>
«Большой мяч»	<p>Для игры нужен большой мяч. Играющие берутся за руки и становятся в круг. Водящий с мячом становится в середине круга и старается выкатить мяч из</p>	<p>Играющие в течение всей игры не берут мяч в руки, а перекачивают его только ногами.</p>

	<p>круга ногами. Тот, кто пропустит мяч между ногами, становится водящим, но остается за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг, играющие опять поворачиваются лицом к центру, а в середину встает пропустивший мяч. Игра повторяется.</p>	
«Селезень»	<p>Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют: <i>Селезень утку догонял Молодой утку загонял: «Ходи, утица, домой, Ходи, серая, домой!»</i></p>	<p>Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.</p>
«Водяной»	<p>Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами: <i>Дедушка водяной, Что сидишь ты под водой? Выгляни на чуточку, На одну минуточку. Раз, два, три – водяной не спи!</i></p>	<p>Хоровод останавливается, "водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.</p>
«Гори ясно»	<p>Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий).</p>	<p>На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а</p>

	<p>Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку: «Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Раз, два, три!»</p>	<p>водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх. Игра повторяется.</p>
«Колечко»	<p>Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте – ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова: <i>Колечко, колечко,</i> <i>Выйди на крылечко!</i> <i>Кто с крылечка сойдет,</i> <i>Тот колечко найдет!</i></p>	<p>Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.</p>
«Краски»	<p>Играющие выбирают хозяина и покупателя – черта. Все остальные – краски. - Тук, тук! - Кто пришел? - Я черт с рогами, с горячими порогами, С неба свалился, в горшок провалился! -Зачем пришел?</p>	<p>Играющие выбирают хозяина и покупателя – черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя.</p>

	<p>- За краской. - За какой? - За красной. <i>Если красной краски нет, хозяин говорит:</i> - Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой. <i>Если краска есть, хозяин говорит:</i> Скачи на одной ножке по красной дорожке Найди красные сапожки. Поноси, поноси И назад принеси! В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.</p>	<p>Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:</p>
Татарские народные игры		
«Лисичка и курочка	<p>На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На другом конце стоит лиса. Курочки и петухи ходят по залу, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна ит.д. Когда к ним подкрадывается лиса, которая старается запятнать любого из игроков. Пойманных птиц лиса забирает к себе, они пропускают одну игру.</p>	<p>Если лисе не удалось запятнать кого – либо из игроков, то она снова водит. Вылетать и убегать строго по сигналу.</p>
«Продаём горшки»	<p>Дети делятся на две группы. Дети – горшки, встав на колени или усевшись на ковер, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка и начинает разговор: -Эй, дружок, продай горшок! -Покупай! -Сколько дать тебе рублей? -Три отдай. Водящий три раза (сколько назначена цена, но не более 5) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу</p>	<p>Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении, если он побежал вправо, то хозяин бежит влево.</p>

	навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает его, оставшийся становится водящим. И вновь идет покупать горшок.	
«Спутанные кони»	Играющие делятся на три – четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.	Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа и слева).
«Ловишки»	Дети становятся врассыпную по всему залу. С помощью считалки выбирается водящий. По сигналу все разбегаются, а водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он запятнал, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегущих, пока не поймают всех.	Запятнанным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.
«Угадай и догони»	Дети стоят на одной стороне зала в шеренгу, на другой стороне ставится флажок, обозначающий коней дистанции. По сигналу дети начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.	Расстояние с одного конца до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарища.
«Мяч по кругу»	Дети, образуя круг садятся на колени. Выбирается водящий, он стоит за кругом с мячом $d = 20$ см. По сигналу педагога водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу. Дети начинают передавать его друг другу по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и	Передача мяча выполняется путем путём броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча.

	старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от которого был пойман мяч.	
Чувашские народные игры		
«Бои петухов»	<p>На земле чертится круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирается капитан.</p> <p>Капитаны посылают по одному игроку «петуху» в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу воспитателя петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем идет в середину следующая пара петухов и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед.</p>	<p>1. Петух, ставший на обе ноги или выскочивший из круга, считается побежденным.</p> <p>2. Если во время выталкивания оба петуха выйдут из круга, победа никому не присуждается, а на их место в круг идет следующая пара.</p> <p>3. Петухи вступают в бой только по сигналу.</p> <p>4. Во время боя руки должны быть за спиной.</p>
«Летучая мышь»	Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка – летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватит уже на земле.	Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.
«Рыбки»	На площадке чертят две линии на расстоянии 10 – 15 м	Перебежка начинается по сигналу.

	<p>друг от друга. По считалке выбирается водящий – акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.</p>	<p>Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например 5. Осаленные не выбывают из игры.</p>
«Расходись!»	<p>Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.</p>	<p>Водящий может сделать определенное количество шагов 3 – 5 шагов. Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слов расходитесь.</p>
«Хищники в море»	<p>В игре участвуют до 10 детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2 – 3 м. На одном конце делают петлю и надевают на столбик или кошелек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям – рыбкам нужно прыгать через нее.</p>	<p>Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бегать по сигналу. Веревка должна быть постоянно расстегнута.</p>
«Луна и солнце»	<p>Выбирают 2 игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две</p>	<p>Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту перетягивания.</p>

	команды, которые выстраиваются колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг- друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.	
«Голуби и ястреб»	На одном конце зала «голубятня», в которой помещаются «голуби», на другом – «дом ястреба». Хозяин выпускает голубей из голубятни сигналом «кыш», и голуби начинают летать по залу. На сигнал «ястреб летит!» он вылетает из своего гнезда, ловит голубей. Если поймает, то уводит к себе в дом. Игра кончается. Игра кончается, когда ястреб переловит всех голубей. Тогда выбирается новый ястреб, и игра продолжается.	Голуби и ястреб вылетают по сигналу. Новый ястреб выбирается из числа не пойманных голубей. Голуби не имеют права спастись в доме.
«Ворота»	Дети идут по залу парами, держась за руки. На сигнал педагога «ворота», останавливаются и поднимают руки вверх. Последняя пара проходит под воротами и становится впереди. Ходьба продолжается.	Ходить парами, держась за руки; действовать согласованно.