

Каталог народных подвижных игр, народов Калининградской области

Главное — вместе!
Главное — дружно!



История русских народных игр

В культуру каждого народа входят созданные им игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство. Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у молодежи и развивают физическую культуру.



Пояснительная записка

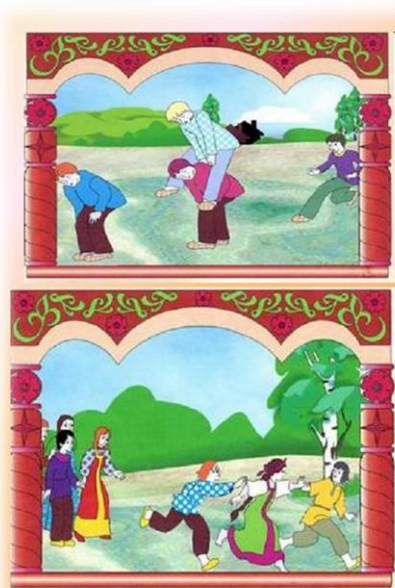
Народная игра – игра, реализующаяся на принципах добровольности, спонтанности при особых условиях оговоренности, популярная и широко распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающая его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями: социально-политическим, экономическим, национальным. Народная игра, являясь феноменом народной культуры, может служить одним из средств приобщения детей дошкольного возраста к народным традициям, что, в свою очередь, представляет важнейший аспект воспитания духовности, формирования системы общечеловеческих ценностей; в современной ситуации общественного развития обращение к народным истокам, к прошлому является весьма своевременным.

Народная игра способствует у детей дошкольного возраста выработке нужных моральных качеств всегда в соединении с качествами, относящимися к физической, умственной, трудовой и другими сторонами культуры. Самые разнообразные игры могут быть использованы для формирования культуры общения у детей старшего дошкольного возраста. Таким образом, включая народную игру в учебно-воспитательный процесс, воспитатель ненавязчиво, целенаправленно вводит детей в мир народной культуры, обучая детей культуре общения.

Особенность народной игры как воспитательного средства заключается в том, что она входит в качестве ведущего компонента в народные традиции: семейные, трудовые, семейные, празднично-игровые и прочие. Это позволяет взрослому ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, этики, человеческих отношений. Неслучайно игровой опыт детей старшего дошкольного возраста непременно включает разнообразные народные прибаутки, игровые считалки, народные подвижные, шуточные и другие игры со сверстниками и взрослыми. Народные подвижные игры влияют на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции, физически укрепляют ребенка. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде. Вместе с тем, спонтанность игры, отсутствие дидактических задач делает эти игры привлекательными «свежими» для детей. По-видимому, такое широкое применение народных подвижных игр и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.

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

Основным условием успешного внедрения народных подвижных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий. Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.



НАРОДНЫЕ ИГРЫ

- это удивительно совершенные и ценные произведения народного творчества, которые создавались и оттачивались десятками поколений, вбирая в себя опыт целого народа. Они развивают ловкость, гибкость, силу, моторику, воображение, функции зрения, тренируют реакцию и координацию движений.

ЦЕЛЬ: приобщение детей к народной культуре народов населяющих Калининградскую область.

Используя в работе народные игры, необходимо параллельно реализовывать следующие задачи:

- Знакомить с народными праздниками, входящими в русский народный календарь; с историей их возникновения; воспитывать желание перенимать и хранить народные традиции.
 - Развивать координацию движений, мышечный тонус, артистические умения.
 - Способствовать развитию инициативы, организаторских и творческих способностей.
- Справедливо известное изречение: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети. Игра сопровождает человека с колыбели. Ученые давно заметили, что именно детские игры помогают зримо представить седую старину. Многие из того, что было характерно для быта, с веками исчезло, но кое-что сохранилось лишь в детских играх.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Народные игры - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. К сожалению, народные игры почти исчезли, поэтому задача педагога сделать этот вид деятельности частью жизни детей. Практическая значимость данной картотеки заключается в том, что она создает условия возрождения народных игр и помогает делать досуг детей содержательным и полезным.

ЦЕЛЬ: приобщение детей к народной культуре и культуре народов Калининградской области.

ЗАДАЧИ:

1. Знакомить с народными праздниками, входящими в русский народный календарь; с историей их возникновения; воспитывать желание перенимать и хранить народные традиции.
2. Развивать координацию движений, мышечный тонус, артистические умения.
3. Способствовать развитию инициативы, организаторских и творческих способностей.

РУССКИЕ-НАРОДНЫЕ ИГРЫ



У бабушки маланьи.

Дети идут хороводом, приговаривая:

«У маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,
С вот такими вот носами,
(показывают жестами)
С вот такими бородами,
Все они сидели,
Ничего не ели,
Делали вот так...»
(воспроизводят действия, показанные Ведущим)

Шатёр.

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Огородник.

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сажу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

Катай каравай.

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

Катай каравай,
Поворачивай , давай,
К лесу – куролесу,
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,-
Куда головой?

«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

Аисты и лягушки.

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,
А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!

Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

Селезень.

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял
Молодой утку загонял:
«Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!»

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.

Гори ясно.

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскачками 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!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а 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.

Гори, гори ясно. (2)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

Ворон.

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон оббегает круг, дотрагивается до чьей –нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

Краски.

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. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

- Тук, тук!

- Кто пришел?

- Я черт с рогами, с горячими порогами,

С неба свалился, в горшок провалился!

-Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.

Если краска есть, хозяин говорит:

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.

Родничок.

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

Разлился родничок,

Золотой рожок. У -ух!

Разлился ключевой,

Белый, снеговой. У-ух!

По мхам, по болотам,

По гнилым колодам. У-ух!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

Грачи летят.

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки

Журавли летят

На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.

Поросята летят,

Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю

Надоело нам в хлеву!

Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

Колечко.

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:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдет!

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

Ворон (2).

Выбираются Ворон и Заяц. Остальные дети – зайчата. Они цепляются за Зайца, растягиваясь в длинную цепочку и приговаривают:

Вокруг Ворона идем,

По три зернышка несем.

Кому два, кому одно,

А Ворону – ничего!

Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает:

- Ворон, Ворон, что ты делаешь?

- Ямку копаю – отвечает Ворон.

- На что тебе ямка?

- Денежки ищу.

- На что тебе денежки?

- Ситчику куплю.

- На что тебе ситчик?

- Мешочек шить.

- Зачем тебе мешочек?

- Камушки класть.

- На что тебе камушки?

- В твоих деток кидать!

- Что тебе мои детки сделали?

- В огород мой прибежали

Лучик да мячик потаскали!

А репку, да мяточку –

Топотали пяточками!

Кар-р-р!- кричит ворон и бросается на зайчат, а заяц защищает. Тот зайчонок, которого вытянет ворон из цепочки и становится новым вороном.

Капуста.

Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:

Я на камушке сижу,

Мелки колышки тешу/ 2раза

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица,

Бобр и куница,

Зайнька усатый

Медведь толстопятый.

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем.

Волк и овцы.

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки

Волк за горою, серый за крутою.

И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.

А я волка не боюсь. батошкой оборонюсь,

Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:

Пасу, пасу до вечера,

А гнать домой нечего!

Пришел серый волк

Моих овечек толк?

А я заснул и духом не чул!

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

Баба Яга.

По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:

Бабка Ёжка - костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала

А потом и говорит:

-У меня нога болит.

Пошла она на улицу,

Раздавила курицу.

Пошла на базар

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку

Испугала зайку.

Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

Пчелы.

Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:

Пчелки яровые

Крылья золотые

Что вы сидите?

В поле не летите?

Аль вас дождиком сечет,

Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие,

За леса зеленые.

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожужжать в уши.

Золотые ворота.

Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,

Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел –

Всех детей привел.

А за ним и апрель –

Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май –

Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна

По полям, лесам одна

Первый раз прощается,

Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар . образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

Дятел.

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

Ходит дятел по пашнице,

Ищет зернышко пшеницы,

Не нашел и долбит сук,

Раздается в лесу стук.

Тук-тук-тук!

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

Заря – Заряница.

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря -Заряница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые.

Раз, два – не воронь

А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из

игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

Ерыкалище.

Очерчивается круг. По считалке выбирается Ерыкалище. На него надевают маску страшного чудовища. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и припевают:

Эко диво, чудо – юдо,

Морская губа – Ерыкалище!

Эко диво, чудо – юдо,

С горынова дуба – хромое поганище!

Неожиданно игрок, изображающий Ерыкалище, выскакивает из круга, и прыгая, на одной ноге, ловит бегающих вокруг детей. Кого он поймает, того уводит в плен в круг и отдыхает. Затем его снова дразнят, и Ерыкалище уже вместе с пленным игроком прыгают на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока Ерыкалище с помощниками не переловят всех детей.

Дедушка Мазай.

Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были – мы не скажем,

А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

Вор – воробей.

Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остается за кругом. Дети водят хоровод и огородник поет:

Эй, вор – воробей,

Не клюй мою конопель,

Ни мою, ни свою, ни соседову.

Я за ту коноплю

Тебе ножку перебью.

Огородник бежит ловить воробья. Дети впускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

Наш воробьишка

В сером армячишке

В чисто поле не идет,

Коноплю не клюет,

По двору шныряет,

Крохи собирает.

Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбираются новые огородник и воробей, и игра повторяется.

Сова.

Один из играющих изображает сову, остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» и тут же мыши начинают бегать, скакать. Сова кричит: «День», мыши продолжают

двигаться. Зетем сова говорит: «Вечер!», тогда мыши начинают ходить вокруг нее и петь:
Ах, ты, совушка-сова,
Золотая голова,
Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?
Сова говорит «Ночь». При этом слове мыши мгновенно замирают. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и веселыми гримасами старается рассмешить. Тот, кто засмеется или сделает какое – либо движение, из игры выбывает. Тот, кто не рассмеется остается в игре.

Молчанка.

Играющие выбирают ведущего , садятся вокруг него и поют:

Кони, кони, мои кони,
Мы сидели на балконе,
Чаю пили, чашки мыли,
По – турецки говорили:
-Чаб – чаляби, чаб – чаляби.

Прилетели журавли
И сказали нам: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!

Как только споют последнее слово, все замолкают. Водящий старается рассмешить каждого из детей – движениями, смешными гримасами. Если кто – то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего выполняют различные действия (поют, читают стих...)
Жмурки.

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и поют:

Иди, кот, на порог,
Где сметана и творог!
Повернись пять раз,
Лови мышек, а не нас!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убежать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: «ОГОНЬ!» . Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

Мельница.

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

Мели, мели мельница,
Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый . он и выигрывает.

Льдинка.

Играют зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:

Капитан, капитан,
Не бей льдинкой по ногам,
По кривым сапогам!

У тебя нос сучком,

Голова лучком,

Спина ящичком!

На это водящий отвечает:

Скачу по дорожке на одной ножке,

В старом лапоточке,

По пенькам, по кочкам,

По холмам, по горкам.

Бух! По норкам!

С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

Подкиды.

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

Оля, Коля, дуб зеленый

Ландыш белый, заяка серый

Брось!

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Чурилки.

Играющие выбирают двоих. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы.

Затем ведут вокруг них хоровод:

Трынцы – брынцы бубенцы,

Позолочены концы.

Кто на бубенцах играет –

Того жмурка не поймает!

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка стараться его поймать. Как только жмурка его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

Перстень.

Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:

Я по лавочке иду,

Золот перстень хороню –

В матушкин теремок,

Под батюшкин замок.

Вам не отгадать, не отгадать!

Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уже гадали,

Мы давно перстень искали-

Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сениям. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.

Жаворонок.

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

Катай каравай.

Одному из детей закрывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг и припевают:
Катай каравай,

Поворачивай, давай,
К лесу-куролесу.
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,
Куда головой?

Ребенок должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Если он отгадывает правильно, его место занимает другой участник.

Барин

Дети располагаются по кругу. Внутри круга стоят два стула спинками друг к другу. Выбирают ведущего-барина, он ходит внутри круга.

Дети.

Ходит барин по хороводику,

Ищет барин себе девицу.

(Барин берет одну из девочек за руку и выводит в круг)

Дети. Нашел!

Барин. Хороша ли моя девица?

Дети. Хороша, работяща, красива. Присаживайтесь (Барин и девица садятся на стулья спиной друг к другу.) Раз, два, три! (На счет «три» барин и девица поворачивают головы, если повернули в одну сторону, барин и девица становятся парой, если в разные – значит не судьба).

Здравствуй дедушка Прокоп!

Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа, он встает в центр круга.

Дети. Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох!

(ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети. Дождик, дождик поливай, будет славный урожай (поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя) Здравствуй Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.

Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)

Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!

Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

Золото

Дети становятся в круг, один ребенок присаживается в середине на корточки и закрывает глаза. Дети протягивают в центр одну руку, раскрыв ладошку, а ведущий со словами:

Гуси-лебеди летели

Они золото теряли

А ребята прибежали

И золото собирали

Одному из детей кладут в руку «золото». Дети сжимают руку в кулак и быстро переворачивают его. Сидящий в центре круга встает и старается угадать у кого в руке «золото». Все громко считают до трех. Если водящий не угадал, то ребенок со словами «Вот золото!» убегает, а тот его догоняет.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Белорусские народные игры



Михасик

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

Ты, Михасик, не зевай, не зевай!

Лапоточки обувай, обувай! -

звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

Прела-горела (Прэла-гарэла)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела,

Так где-то и села,

Кто первый найдет,

Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Заяц-месяц (Зайка-маладзик)

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где был?

- В лесу.

- Что делал?

- Сено косил.

- Куда клал?

- Под колоду.

- Кто украл?

- Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

Ежик и мыши (Вожык и мышы)

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ежик - в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж - влево. Игроки произносят слова:

Бежит ежик - тупу-туп,

Весь колючий, остер зуб!

Ежик, ежик, ты куда?

Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

Ежик ножками туп-туп!

Ежик глазками луп-луп!

Слышит ежик - всюду тишь,

Чу!.. Скребется в листьях мышь!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

Беги, беги, ежик,

Не жалея ты ножек,

Ты лови себе мышей,

Не лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

Иванка

На земле чертят круг диаметром 5 - 10 м. Это лес, а в середине квадратик - 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.



Мельница (Млын)

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.

УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Микола Пилип, Веселюк

Хлибчик

Правила игры: дети делятся на водящего (хлибчик) и остальных участников, которые делятся на пары и становятся, держась за руки, друг за другом. Водящий происходит диалог.

- Пеку-пеку хлибчик, — выкрикивает хлибчик.
- А выпечешь? — спрашивают дети из последней в ряду пары.
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

Дальше дети из этой пары должны разбежаться в разные стороны для того, чтобы, увильнув от хлибчика, снова взяться за руки и встать перед первой парой. Хлибчик же должен поймать одного из них и не допустить соединения пары.

Что развивает: мышцы ног, сообразительность, координацию в пространстве.

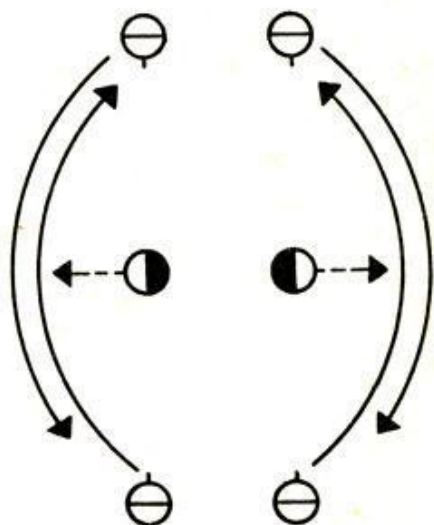
Чаклун

Правила игры: колдун вытягивает вперед руку ладонью вниз, участники держат под ней указательные пальцы. На счет «раз, два, три» колдун должен схватить кого-то за палец, а участники — не допустить этого и разбежаться в стороны. Колдун должен догнать и дотронуться до любого из участников. Тот, кого «засалили» должен замереть с разведенными в стороны руками. Он заколдован, дотронувшиеся до него другие участники могут его расколдовать, но колдун не дремлет... Заколдованный трижды игрок сам становится колдуном.

Что развивает: мышцы ног, скорость, координацию в пространстве.

Круглий хрещик

Правила игры: игра начинается с фразы: «Чур, в «Круглого хрещика» играть! На горе стоять, пойманым не бывать!». Дети делятся на пары, стоя друг перед другом (две крайние и одна посередине).



Задача детей из «крайних» пар по команде поменяться местами, образовав новые пары, а участники средней пары должны поймать кого-то. Как только поймал — напарник из средней пары и пойманного, из крайней должны бежать к ним изо всех сил. Кто первый добежит, образует со своим напарником крайнюю пару, оставшиеся — становятся в середину.

Что развивает: ловкость, скорость реакции.

Чакля

Правила игры: дети выбирают водящего (цаплю). Остальные игроки становятся лягушками. Исходная позиция: цапля спит (игрок наклоняется вперед, положив руки на колени), в это время остальные двигаются, имитируя прыжки-движения лягушек. Неожиданно цапля просыпается и, крикнув, начинает ловить лягушек. Внимание: цапля может двигаться только большими шагами на прямых ногах, не сгибая коленей, а лягушки прыгают на корточках. Тот, кто из лягушек поднимается во весь рост, становится цаплей.

Что развивает: мышцы ног.

Колир

Правила игры: водящий становится спиной к игрокам. Неожиданно он должен выкрикнуть название какого-то цвета (красный, синий, желтый), игроки быстро находят его на своей одежде и держатся за цвет так, чтобы водящий видел. Те, у кого на одежде названного цвета нет, начинают убегать. Кого водящий поймает, тот им и становится.

Что развивает: знание цветов, мышцы ног, скорость реакции, координацию в пространстве.

Вовк та козенята

Правила игры: волк — водящий, остальные — козлята. На асфальте/снегу/песке чертится мелом большой круг, а вокруг него, на расстоянии — небольшие круги («домики»), по количеству на 1 меньше, чем количество игроков. На счет «три» козлята из большого круга бегут по домикам, тот, кому домик не достался, должен убежать от волка.

Если козленок 3 раза оббежит вокруг большого круга и не будет пойман, то волк должен остановить преследования. Если же волк догнал козленка, тот становится водящим.

Что развивает: скорость, координацию движений, мышцы ног.

Дзвон

Правила игры: дети становятся в круг и берутся за руки. Внутри круга стоит водящий. Закрыв лицо руками, он медленно движется по кругу, спрашивая:

— Чьи ворота?

— Петра.

— А эти чьи?

— Тараса.

— Пустите меня?

— Не пустим!

После этого водящий с криком «Бов» бежит на кого-то, стараясь разорвать сомкнутые руки и выбежать из круга. Если руки размыкаются, то эта пара должна догнать водящего. Тот, кто догонит водящего, сам им становится.

Что развивает: ловкость, смекалку, скорость реакции.

«Жмурки» (украинская игра)

Прежде всего определяют, кто жмурится, а кто прячется. Один из игроков садится на землю, все кладут по одному пальцу на его колено. Тот, кто сидит, говорит считалку:

Катилося яблоко

Мимо сада,

Мимо сада,

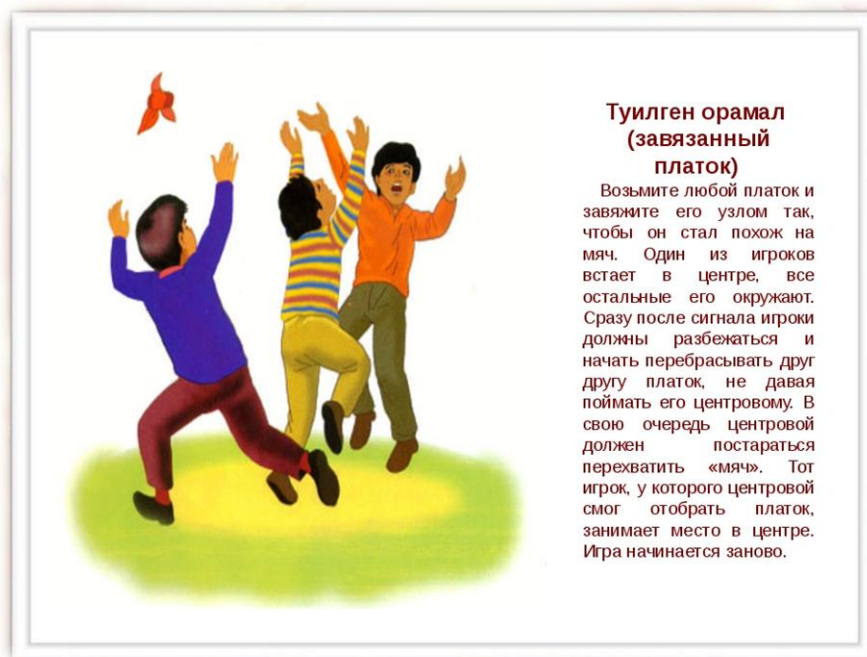
Мимо града,

Кто поднимет

Тот и выйдет.

Последний в этом счете закрывает глаза и лицо руками. Все прячутся. Тот, кто жмурится, спрашивает: «Уже?». Если не услышит ответа, встает и начинает искать. Первый пойманный жмурится.

КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Просим ягненка (Токту сурамай)

Играющие делятся на две группы и садятся друг против друга на расстоянии 3 - 4 м. Обе группы выбирают себе водящего. Водящие каждой группы подбирают своим ягням секретные названия.

Например, мальчикам: Сокол, Беркут, Ястреб и т. д.; девочкам: Звезда, Роза, Сирень и т. д. В середине игрового участка протягивают шнур или чертят линию. Эта черта называется озон (речка).

Водящий первой группы обращается ко второй группе со следующими словами: «Пришел просить ягненка». Водящий второй группы отвечает: «Выбирай кого хочешь, только учти, между нами течет большая речка, если ты толстый - плыви, если худой - прыгай!» Игроки второй группы хором произносят: «Пусть проплывет!», «Пусть пройдет» и т. д. После этих слов просивший ягненка подходит ко второй группе играющих сзади и выбирает себе толстого ягненка. Осторожно двумя руками закрывает ему глаза. После этого он вызывает из своей группы Сокола, чтобы он помог увести ягненка к себе. Сокол, проходя через речку, должен выполнять разные движения, которые требуют играющие из второй группы, т. е. перепрыгивает через речку, переползает и т. д. Затем Сокол, подходя к ягненку, трогает его за плечи руками, быстро возвращается в свою группу и садится.

Теперь ягненок должен найти того, кто приходил и трогал его. Если он отгадает, то ведет его в свою группу, если нет, то сам остается в группе соперников.

Затем вторая группа посылает своего ведущего. Игра продолжается в том же порядке.

Выигрывает та команда, в которой остается больше игроков.

Правила игры. Движения для ягненка называет водящий. Игроки должны их четко выполнять.

Бросание палки (Таяк ыргытуу)

Игра проводится на участке, лужайке или в поле. В эту игру очень любят играть дети чабанов, особенно в тот период, когда отары кочуют по пастбищам.

Играющий берет палку длиной 80 - 100 см и кидает ее так, чтобы палка, задев землю, отскочила от нее несколько раз. Когда бросает палку хорошо натренированный игрок, то она отскакивает от земли до трех - пяти раз. Это простая и увлекательная игра.

Правила игры. Способ броска выбирает сам игрок. Бросать палку надо от черты с места или на бегу. Побеждает тот, у кого наберется большее число отскоков.

Пастушок (Уйчу)

Перед игрой чертят большой круг. По кругу с интервалом в один-два шага копают лунки, чтобы в них поместился мяч. В середине круга большая лунка. Это стоянка (кашаа), т. е. загон для рогатого скота.

Каждый играющий стоит с клюшкой в своем домике. По указанию ведущего один из играющих назначается пастушком. Он, подгоняя мяч, стремится попасть в центральную лунку, т. е. стоянку, остальные играющие во время перекачивания мяча в центр круга препятствуют ему. Если пастушок загонит мяч в центр и попадет в лунку, тогда все играющие меняются домиками. А пастушок в это время должен успеть занять где-то свободное место. Кто останется без дома, тот назначается пастушком. Игра возобновляется.

Правила игры. Нельзя отходить от своей лунки. Действовать клюшкой необходимо не сходя с места. При попадании в центральную лунку следует обязательно менять домик.

НАРОДНЫЕ ИГРЫ ДРУГИХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ НАСЕЛЯЮЩИХ КАЛИНИНГРАДСКУЮ ОБЛАСТЬ

«Аксак-таук» (хромая курица)- туркменская игра.

Все играющие объединяются по три человека и становятся вдоль черты. Стоящие по краям в каждой тройке берутся за руки, а третий, стоящий - закидывает левую ногу на их соединенные руки, а свои руки кладут им на плечи.

По сигналу все игроки (каждая тройка на пяти ногах) начинают передвигаться к финишу (дистанция 15-20 м). Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

«Канатоходец» - узбекская игра

На площадке дети чертят прямую линию длиной 6-9 метров. Это канат. Балансируя руками-крыльями и напевая песенку быстро идут по канату. Кому удастся «не слететь» с него и дойти до конца, тот настоящий канатоходец.

«Чей урожай больше» (туркменская игра)

На стол кладут яблоко. Дети по очереди берут мяч и подбрасывают его вверх. Пока мяч не коснется земли, необходимо «собрать урожай»- взять со стула яблоко. Тогда кладут два, три, четыре яблока и больше.

Вместо яблок еще можно играть камушками.

«Аист» (молдавская игра)

Дети становятся в круг. Каждый чертит для себя «гнездо». А одного «аиста» оставляют без «гнезда». Подойдет он к одному из «гнезд» - и – прыг в него. Потом оба на одной ноге стараются побыстрее проскакать вокруг всех других аистов. Один прыгает в левую сторону, другой – в правую.

Кто первым возвратится к «свободному гнезду» становится его хозяином. А кто опоздал, прыгает к другому «гнезду», и все начинается сначала.

«Полярная сова и евражки» (эскимосская игра)

Игра воспитывает у детей выдержку, развивает реакцию на сигнал, учит бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, расширяет знания о птицах и животных родного края.

Полярная сова находится в углу площадки или группы. Остальные дети-евражки – под тихие ритмичные удары бегают по площадке, а под громкие – становятся «столбиками», не шевелятся. Полярная сова обходит евражек и того, кто шевелится или стоит не «столбиком», забирает и уводит. В заключение игры, после 4-5 повторений, воспитатель отмечает отличившихся детей.

«Грезденс» (латвийская игра)

«Грезденс» в переводе означает «кольцо».

Играющие становятся в круг и держат в руках веревочку или ленту длиной 3-4 метра, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга – водящий. Задача водящего – найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу в ладони.

Если играющий угадал, в чьей ладони кольцо, он меняется местами с этим играющим. Игра в грезденс обычно сопровождается какой-то народной хороводной песней.

«Земля, вода, огонь, воздух» (армянская народная игра)

Дети стоят по кругу, ведущий внутри круга. Ведущий бросает мяч кому-либо и говорит любое слово «Земля» кто поймал должен быстро назвать домашнее или дикое животное.

«Вода» - назвать какую-нибудь рыбу.

«Огонь» - все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Тех, кто делает ошибки, выбывает из игры. В конце игры определяется победитель.

Считалка: По дороге в Ереван

Плещет озеро Севан.

Щука к берегу плыла,

Мы спросили, как дела?

Щука в рот воды набрала,

Круть налево, круть направо.

Мимо озера Севан

Мы видели караван.

В славный город Ереван

На реке Раздан.

«Заяц в огороде» (литовская народная игра)

По считалке выбирается заяц, дети стоят в кругу, взявшись за руки, заяц прыгает в «огород». По команде дети поднимают и опускают руки. А заяц хочет проскочить, когда ему это удастся, выбирается замена. Игра повторяется вновь.

Считалка: «Целую ночь в огороде на грядке

Зайцы играют в салочки, в прятки.

Бабушка утром придет за капустой

- Батюшки! А в огороде- то пусто!

«Перепрыгни через ров» (азербайджанская игра)

Ребята прыгают на площадке – рисуют мелом две параллельные линии на расстоянии полуметра одна от другой – это «ров». Затем по считалочке дети делятся на две команды, которые выстраиваются по обе стороны на расстоянии 5 шагов от него. Ребята по очереди с закрытыми глазами подходят ко рву и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами «Прыгай», «Не прыгай»

Выигрывает та команда, в которой больше ребят сумели перепрыгнуть через ров, не наступив на черту.

«Сторож» (грузинская игра)

Выбранный по считалочке «сторож» подходит к одному из играющих. Тот сразу же присаживается на корточки, а «сторож» кладет руку ему на голову – охраняет его. Другой рукой он старается задеть ребят, которые пытаются дотронуться до сидящего. Те, кого «запятнает» «сторож», выходят из игры, тот, кто «запятнает» сидящего, становится новым «сторожем».

«Волк и коза» (латышская игра)

По считалке дети выбирают «волка» и «козу», остальные «пастухи».

Взявшись за руки, «пастухи» движутся по кругу. «Волк» должен поймать «козу», но попасть в круг он не может, только через ворота (двое ребят движутся по кругу с поднятыми руками), а «коза» в любом месте.

Когда «волк» поймает «козу», игра начинается сначала.

«Птицы» (эстонская игра)

Дети по считалке выбирают «хозяйку» и «ястреба», остальные – «птицы». Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице. Прилетает «ястреб». «Хозяйка» спрашивает:

-Зачем прилетел?

- За птицей.

-За какой?

«Ястреб» называет, например, «кукушка». «Кукушка» выбегает, «ястреб» ее ловит. Если названный «ястребом» птицы нет, «хозяйка» прогоняет «ястреба». Игра продолжается, пока ястреб всех птиц не поймает.

«Тили-рам» (чувашская игра)

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу, на расстоянии 15-10 метров. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам, кого вам, кого вам?» Другая команда называет любого игрока из первой команды. Названный бежит и старается порвать цепь второй команды. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Указания к игре: в начале игры в командах должно быть одинаковое число играющих. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь, то он там остается в этой команде. Команда-победительница определяется после перетягивания каната.

«Борьба за флажки» (осетинская игра)

В игре участвуют две команды. У каждой имеется флажок, который устанавливается на видном месте, флажок охраняет один из игроков. Остальные члены команды - защитники и нападающие. Игра начинается по сигналу воспитателя. Цель игры- завладеть флажком противника, сохранив свой. Флажок можно передавать другому играющему или убегать с ним. Игра с большой физической нагрузкой, где одно действие неожиданно сменяется другим. Особое внимание обратить на согласованность движений при передаче флажка.

Воспитатель должен следить, чтобы все активно участвовали в игре.

«Ястреб и утки» (якутская игра)

Рисуют два круга (озера) между ними 5-10 шагов. По считалке выбирают «ястреба». Другие дети «дикие утки» (чирки, нырки, милохвостики). Все плавают в одном озере, а милохвост в другом, затем меняются. «Ястреб» между озерами ловит. В озере ловить нельзя.

Птицы, птицы плывут по пруду,

Головка в водице, а хвост на виду.

Ты, чирок, крылом черкни,

Ты, нырок, ныряй, не тyani,

Тут нырни, а там вынырни.

А ты милохвост всех обгони.

ВЫВОД:

Народные игры многому учат детей, способствуют развитию ловкости, быстроты движений, меткости. Приучают к сообразительности. Безусловно, эти игры – национальное богатство, и важно, чтобы дошкольники их знали и любили.

