

Ярмарка игр народов Поволжья



Подготовила:

воспитатель МБДОУ №49

Хромова Анна Сергеевна

Русские народные игры

Игра Дударь, дударь, дударище

Ребята ходят по кругу, взявшись за руки и поют песенку. В центре хоровода стоит «дударь». Пропев песенку хором спрашивают у «дударя»: «Дударь, дударь, что болит?» «Дударь» отвечает: «Голова» (спина, брови, уши, и т.д.). И все ребята, находящиеся в хороводе, одновременно правыми руками берут рядом стоящего соседа за названное «больное место». Песенка для «Дударя» поётся 2-3 раза и когда, в очередной раз у «Дударя» спрашивают: «Что болит?», он отвечает: «Здоров!». Выбирает из крута на своё место другого, и игра продолжается.



Дударь, дударь, дударище
Старый, старый старичище
Его под колоду
Его под сырую
Его под гнилую
– Дударь, дударь, что болит?
– Голова.

Дударь, дударь, дударище
Старый, старый старичище
Его под колоду
Его под сырую
Его под гнилую

– Дударь, дударь, что болит?

– Ножки болят.

Дударь, дударь, дудариче

Старый, старый старичище

Его под колоду

Его под сырую

Его под гнилую

– Дударь, дударь, что болит?

– Здоров!

«Золотые ворота»

Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Воротики» произносят:

– Золотые ворота

– Пропускают не всегда!

– Первый раз прощается,

– Второй запрещается,

– А на третий раз

– Не пропустим вас!

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Татарские народные игры

Продаем горшки

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

– Эй, дружок, продай горшок!

– Покупай.

– А горшок-то не с дырой?

– Проверь!

– Сколько дать тебе рублей?

– Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Хлопушки

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

– Хлоп да хлоп — сигнал такой:

Я бегу, а ты за мной.

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

Чувашские народные игры

Луна или солнце

Выбирают двух 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 команды, которые выстраиваются в 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.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

Тили-рам?

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Первая команда говорит хором:

– Тили-рам, тили-рам?
(Кого вам, кого вам?).

Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

Башкирские народные игры

Юрта



В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на который

повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

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

Под мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Медный пень

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. Под башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

— Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

— Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

Мордовские народные игры

Котел

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50-60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2-3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч палкой. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками

мешают попаданию мяча в ямку. Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

Салки

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 -4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5-1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.



Круговой

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч

запятнает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

Раю-раю

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

— Раю-раю, пропускаю,

А последних оставляю.

Сама мать пройдет

И детей проведет.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью входят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребенок — щит, другой — стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки, остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.