

**Подвижные игры
народов мира**

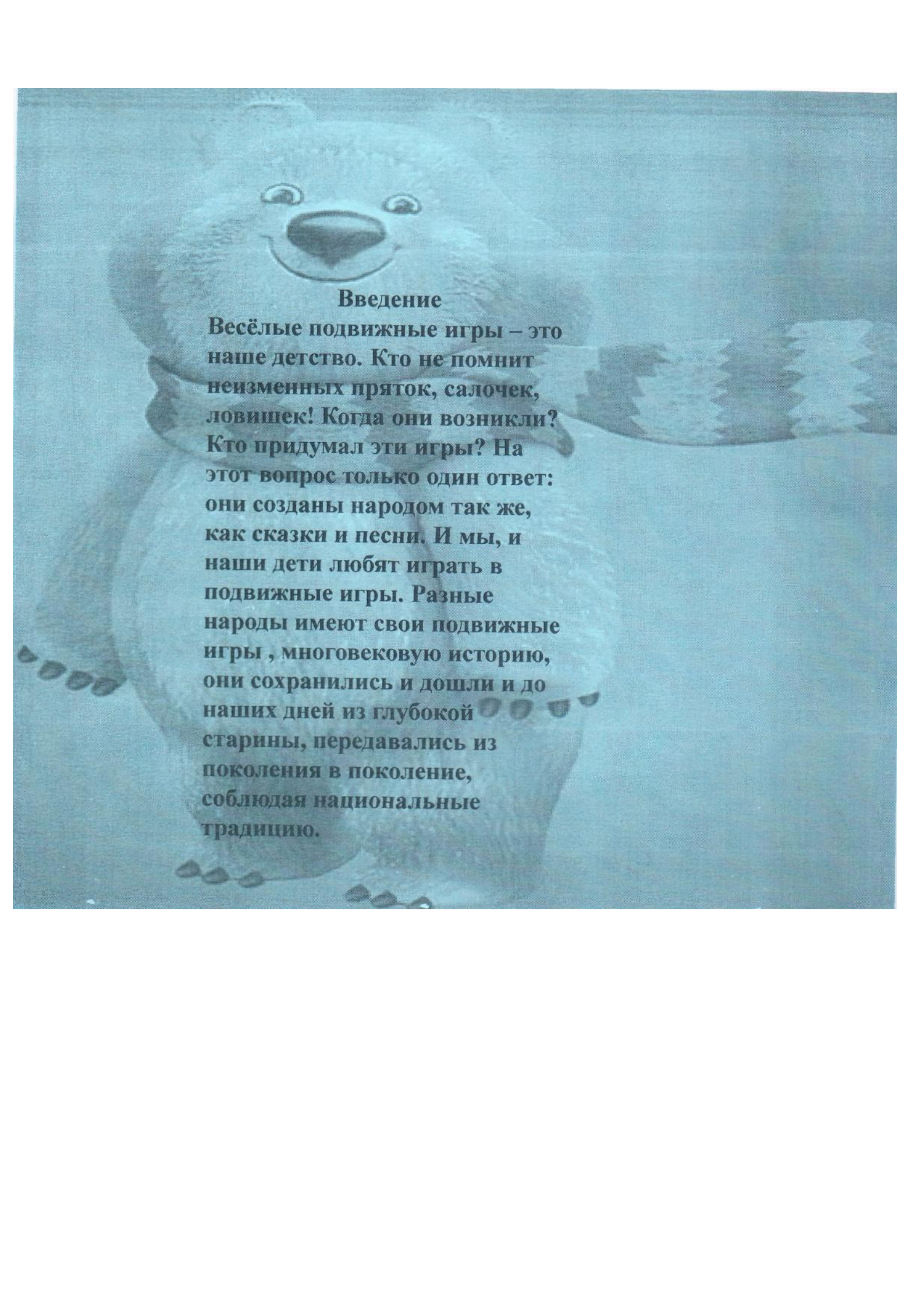
Клементьева Кира

Руководитель Клементьева А.В.



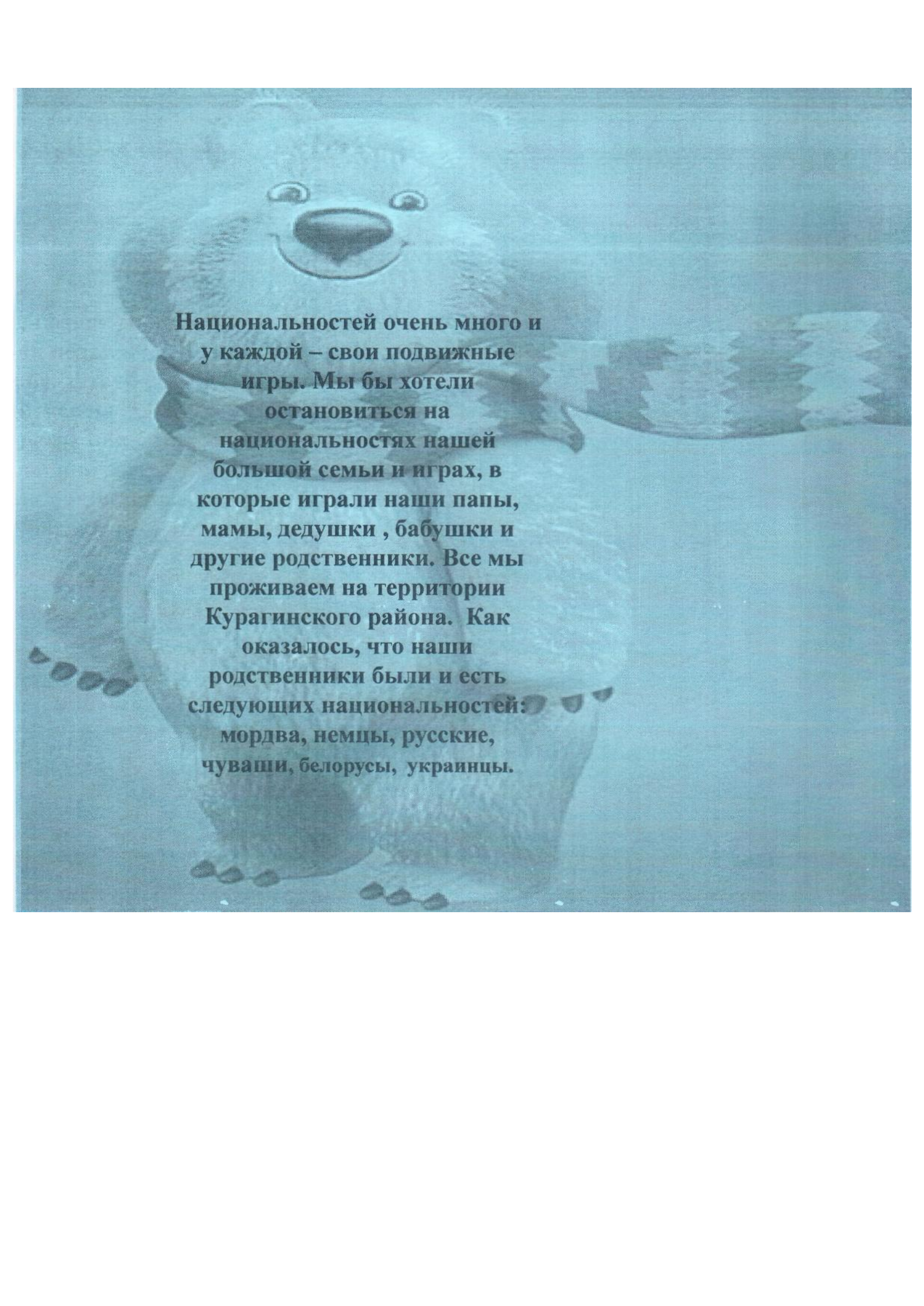
Оглавление

- Введение
- Русские подвижные игры (Гуси-лебеди)
- Мордовские подвижные игры (Салки)
- Чувашские подвижные игры (Хищник в море)
- Немецкие подвижные игры (Пожарная команда)
- Белорусские подвижные игры (Ленок)
- Украинские подвижные игры (Хромая уточка)
- Редакционная коллегия

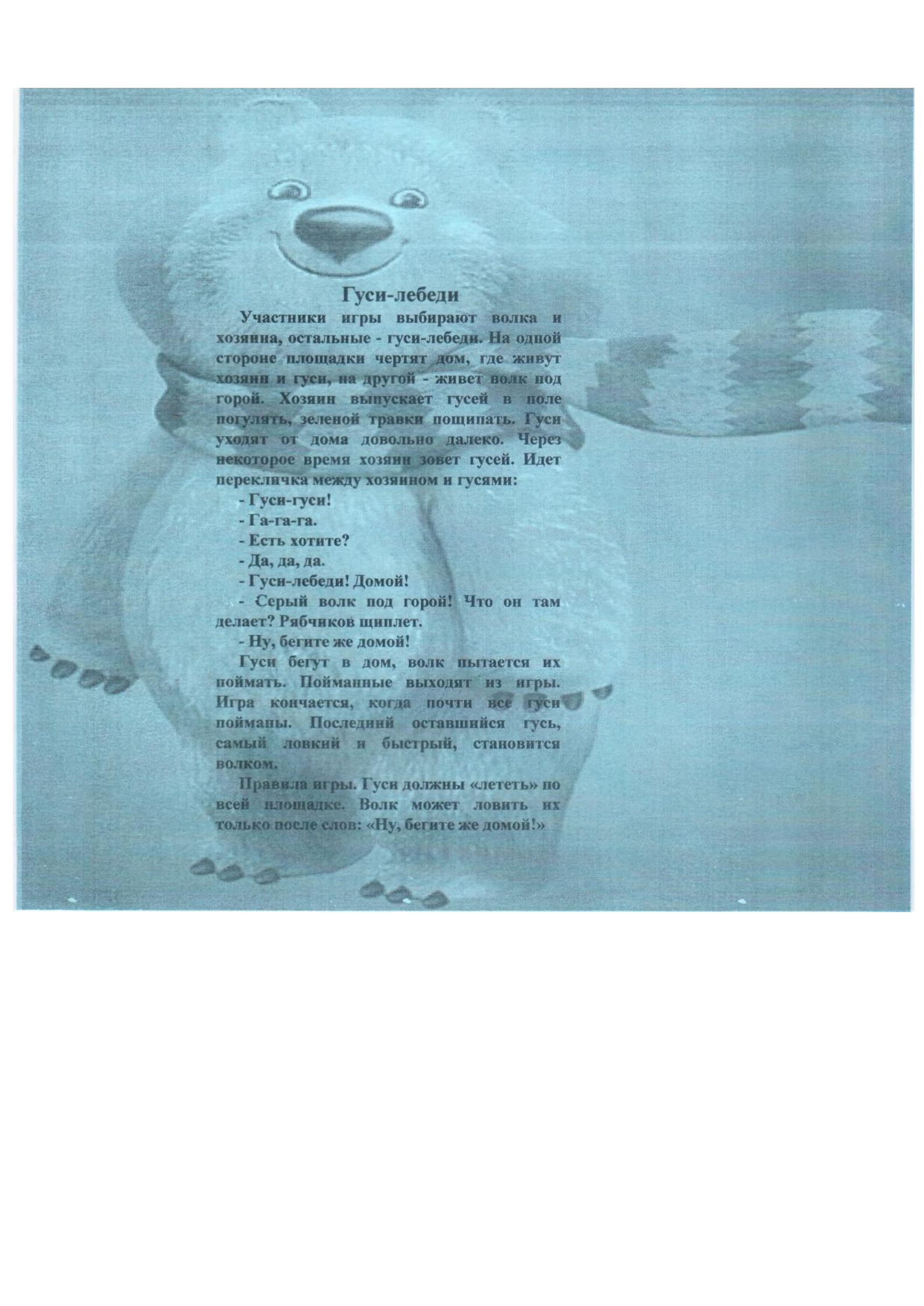


Введение

Весёлые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, салочек, ловишек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как сказки и песни. И мы, и наши дети любят играть в подвижные игры. Разные народы имеют свои подвижные игры, многовековую историю, они сохранились и дошли и до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, соблюдая национальные традиции.

A cartoon bear is sitting on a patterned rug. The bear is light brown with a friendly expression, showing its teeth. The text is overlaid on the bear's body. The text is in Russian and discusses nationalities and games.

Национальностей очень много и у каждой – свои подвижные игры. Мы бы хотели остановиться на национальностях нашей большой семьи и играх, в которые играли наши папы, мамы, дедушки, бабушки и другие родственники. Все мы проживаем на территории Курагинского района. Как оказалось, что наши родственники были и есть следующих национальностей: мордва, немцы, русские, чувашаи, белорусы, украинцы.



Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяйина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяйин 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 хозяйин 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!»



Салки (Варенец понгома.

Варянясповома)

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.

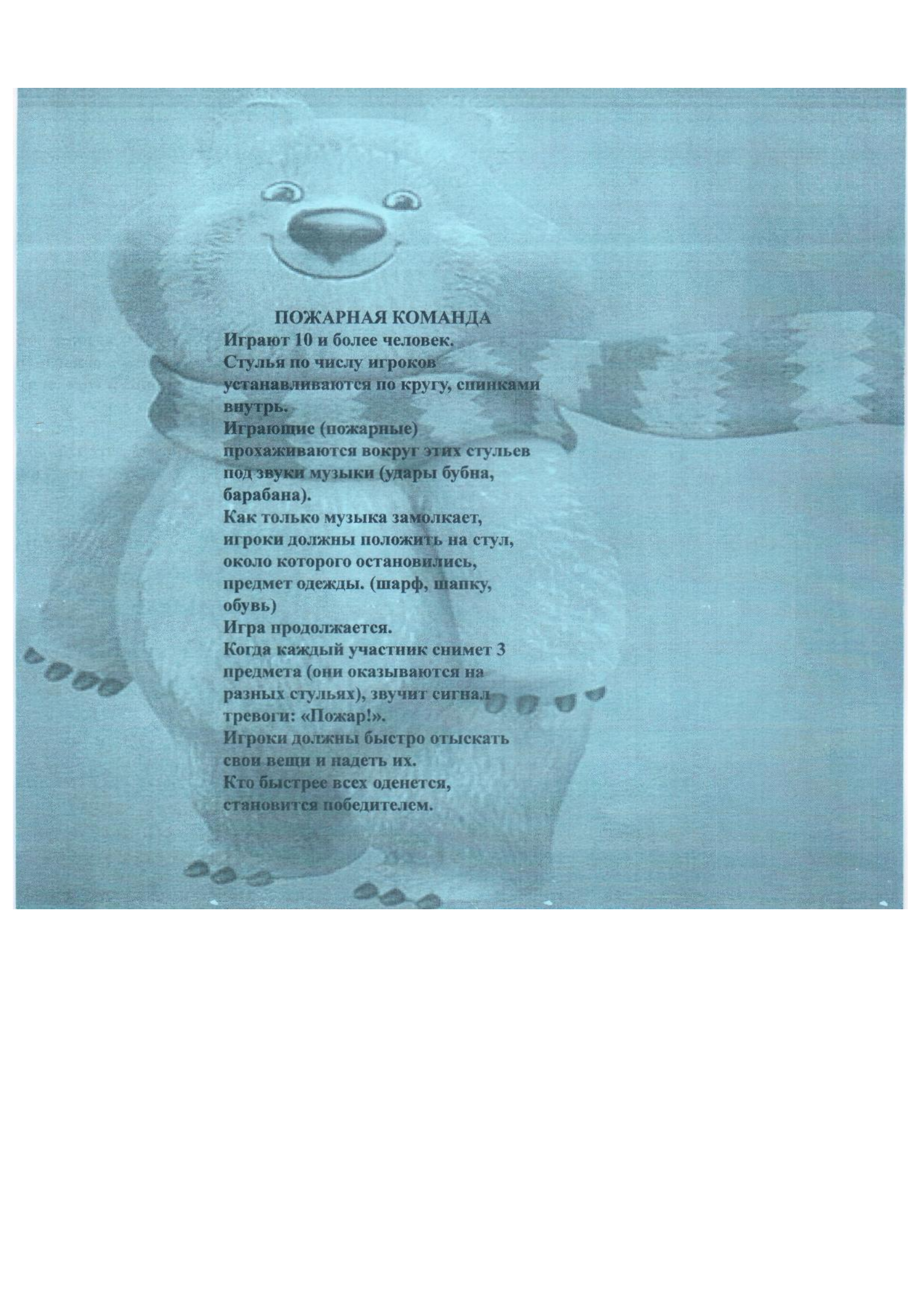
Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

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



Хищник в море (Сётканкайактинэсрэ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или кольцо. Игрок, выполняющий роль хищника, берет 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.



ПОЖАРНАЯ КОМАНДА

Играют 10 и более человек.
Стулья по числу игроков
устанавливаются по кругу, спинками
внутри.

Играющие (пожарные)
проходят вокруг этих стульев
под звуки музыки (удары бубна,
барабана).

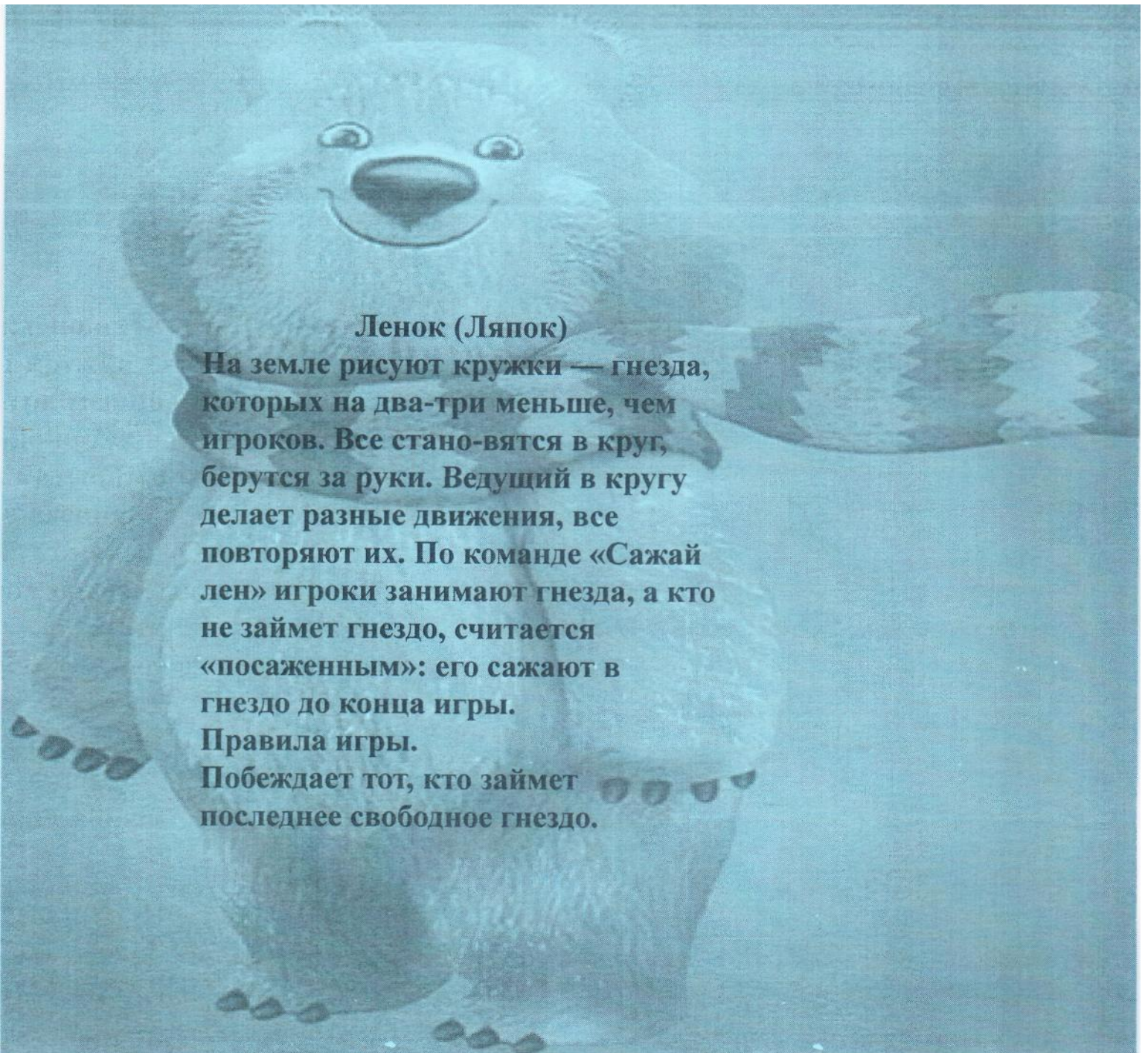
Как только музыка замолкает,
игроки должны положить на стул,
около которого остановились,
предмет одежды. (шарф, шапку,
обувь)

Игра продолжается.

Когда каждый участник снимет 3
предмета (они оказываются на
разных стульях), звучит сигнал
тревоги: «Пожар!».

Игроки должны быстро отыскать
свои вещи и надеть их.

Кто быстрее всех оденется,
становится победителем.



Ленок (Ляпок)

На земле рисуют 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 лен» 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 гнездо.



ХРОМАЯ УТОЧКА

Играют 5 и более человек.

Ход игры: обозначают границы площадки.

Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих.

Осаленные помогают ей осалить других. Последний неосаленный игрок становится «хромо́й уточкой».

Правило: игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.



Редакционная коллегия

Клементьева А.В.

Клементьева Кира

