

«ЭТНОКУЛЬТУРНОЕ ВОСПИТАНИЕ ПОСРЕДСТВОМ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ. СПОРТИВНЫЙ УГОЛОК В ГРУППЕ ДОУ.АТРИБУТЫ ПОДВИЖНЫХ ИГР РАЗНЫХ НАРОДОВ»

Подготовила: Сбитнева Н.С., инструктор по

физической культуре МАДОУ «Детский сад№3»

«Должны быть обязательно,

кроме родителей,

как четыре матери:

Родная земля,

Родной язык,

Родная **культура**,

Родная история...»

М. Шаханов

Воспитание духовной, нравственно-полноценной, социально-коммуникативной, творчески-активной личности, знающей и любящей свой край – задача особенно актуальная сегодня. Она не может быть успешно решена без глубокого познания духовного богатства своего народа.

В последние годы идет переосмысление сущности патриотического **воспитания**: идея **воспитания** патриотизма и гражданственности, приобретая все большее общественное значение, становится задачей государственной важности.

В **дошкольном** возрасте начинается формирование представлений об истории родного края с её традициями, природой и **культурой**, **воспитывается** любовь к малой Родине, развивается чувство патриотизма.

Этнокультурный компонент пронизывает всю жизнь детского сада, сопровождает детей с поступлением в детский сад и до выхода в школу. Во всех режимных моментах, в том числе и во время НОД по **физической культуре**, используются те или иные элементы народной педагогики, фольклора. Потешки, пословицы и поговорки, сказки и подвижные игры органично вплелись в жизнь не только детей, но и педагогов, а так же у нас в группах есть прекрасные спортивные уголки, где мы имеем атрибутику для подвижных игр разных народов. Это и бубен, маракассы, барабан, ложки, маски различных героев и персонажей сказок.



У русского народа исторически сложился богатый опыт **воспитания** подрастающего поколения, передаваемый в устном народном творчестве. При выборе народных праздников для проведения целенаправленной работы с детьми дошкольного возраста по приобщению к этнокультуре должен учитываться ряд положений:

- гармонизация фольклорного материала разных этнокультур;
- принцип сезонности;
- ориентир на единую тему, идею, что осуществляет гармонию национальных (специфических) и общечеловеческих элементов культуры.

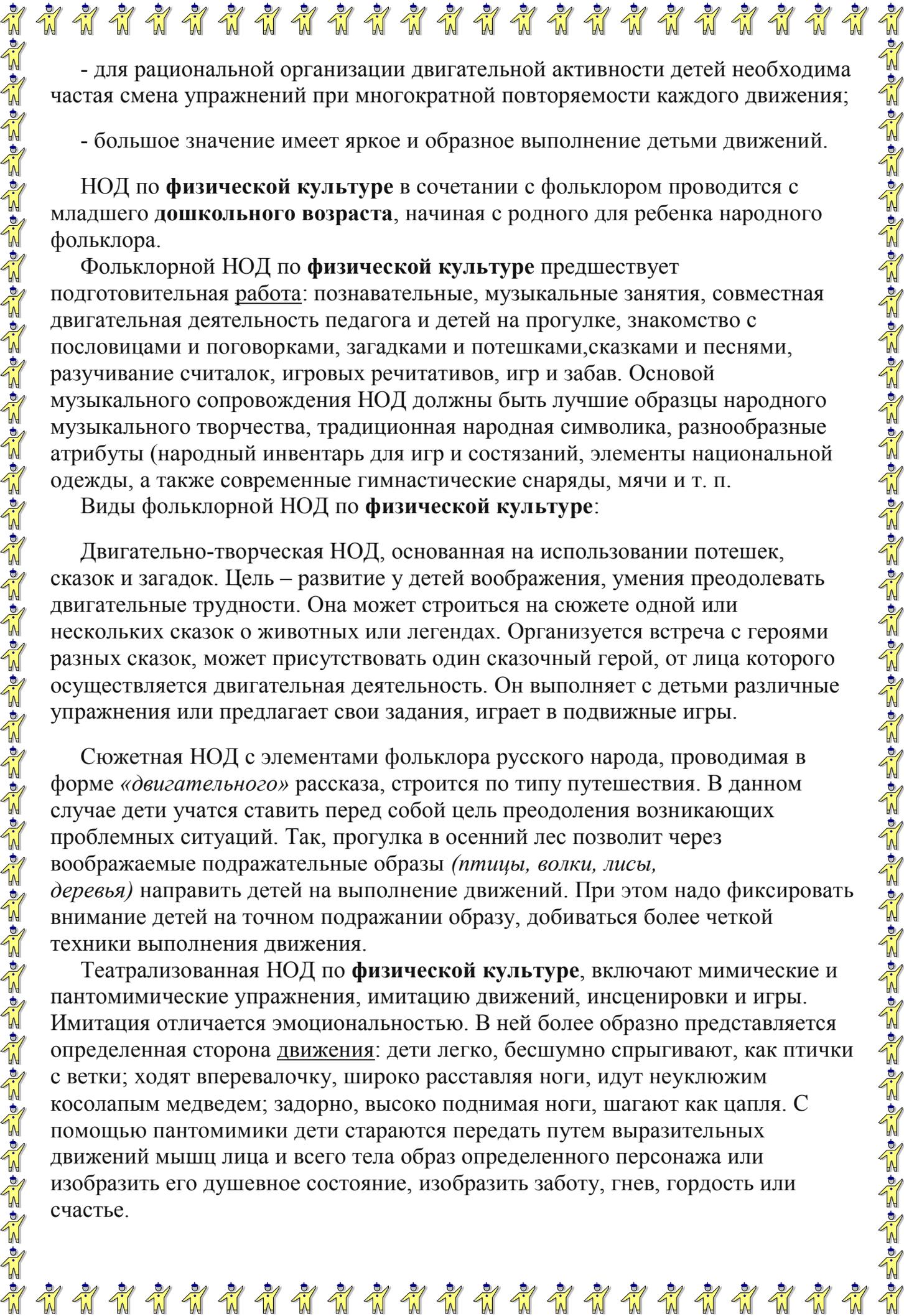
Характеристика сезонных народных праздников

Время года	Основная идея праздника
Осень:	Веселые старты
Зима:	Рождественские забавы, "Зарничка", "Папа, мама, я - спортивная семья"
Весна:	"Звездная эстафета"
Лето:	"День защиты детей", "День нептона"

Народные подвижные игры как элемент народной культуры – важное средство этнокультурного воспитания детей. Игры – способ выражения символичности взглядов народа посредством движений и жестов.. Игры отражают специфику мировидения каждого этноса, и их появление исторически обусловлено .

При включении фольклорного материала в НОД и режимные моменты соблюдаются определенные условия:

- детям должны быть знакомы предлагаемые **физические упражнения** (строевые, общеразвивающие, музыкально-ритмические и танцевальные движения, подвижные игры);
- фольклорный материал должен соответствовать возрастным особенностям детей;

- 
- для рациональной организации двигательной активности детей необходима частая смена упражнений при многократной повторяемости каждого движения;
 - большое значение имеет яркое и образное выполнение детьми движений.

НОД по **физической культуре** в сочетании с фольклором проводится с младшего **дошкольного возраста**, начиная с родного для ребенка народного фольклора.

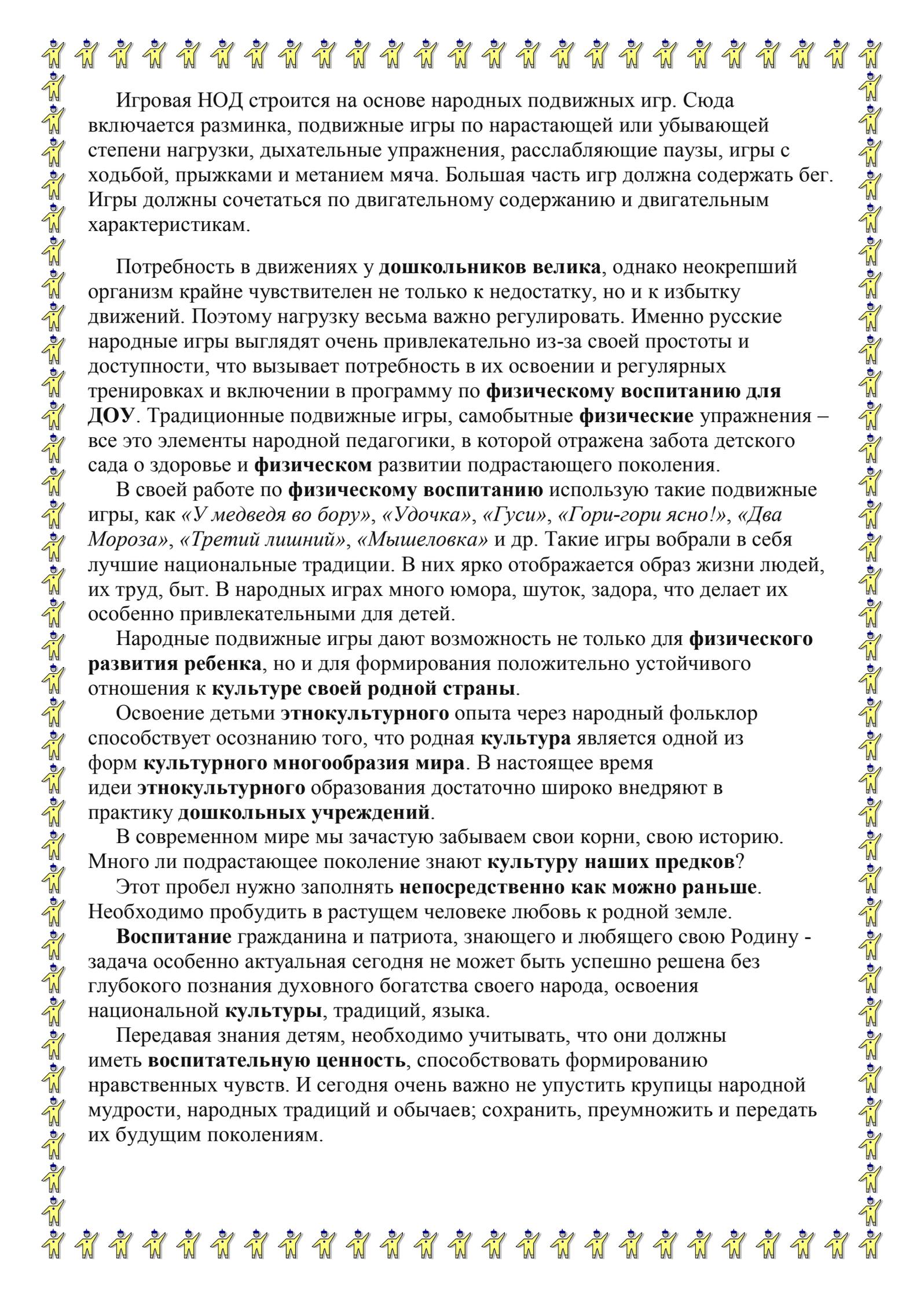
Фольклорной НОД по **физической культуре** предшествует подготовительная работа: познавательные, музыкальные занятия, совместная двигательная деятельность педагога и детей на прогулке, знакомство с пословицами и поговорками, загадками и потешками, сказками и песнями, разучивание считалок, игровых речитативов, игр и забав. Основой музыкального сопровождения НОД должны быть лучшие образцы народного музыкального творчества, традиционная народная символика, разнообразные атрибуты (народный инвентарь для игр и состязаний, элементы национальной одежды, а также современные гимнастические снаряды, мячи и т. п.

Виды фольклорной НОД по **физической культуре**:

Двигательно-творческая НОД, основанная на использовании потешек, сказок и загадок. Цель – развитие у детей воображения, умения преодолевать двигательные трудности. Она может строиться на сюжете одной или нескольких сказок о животных или легендах. Организуется встреча с героями разных сказок, может присутствовать один сказочный герой, от лица которого осуществляется двигательная деятельность. Он выполняет с детьми различные упражнения или предлагает свои задания, играет в подвижные игры.

Сюжетная НОД с элементами фольклора русского народа, проводимая в форме «*двигательного*» рассказа, строится по типу путешествия. В данном случае дети учатся ставить перед собой цель преодоления возникающих проблемных ситуаций. Так, прогулка в осенний лес позволит через воображаемые подражательные образы (*птицы, волки, лисы, деревья*) направить детей на выполнение движений. При этом надо фиксировать внимание детей на точном подражании образу, добиваться более четкой техники выполнения движения.

Театрализованная НОД по **физической культуре**, включают мимические и пантомимические упражнения, имитацию движений, инсценировки и игры. Имитация отличается эмоциональностью. В ней более образно представляется определенная сторона движения: дети легко, бесшумно спрыгивают, как птички с ветки; ходят вперевалочку, широко расставляя ноги, идут неуклюжим косолапым медведем; задорно, высоко поднимая ноги, шагают как цапля. С помощью пантомимики дети стараются передать путем выразительных движений мышц лица и всего тела образ определенного персонажа или изобразить его душевное состояние, изобразить заботу, гнев, гордость или счастье.



Игровая НОД строится на основе народных подвижных игр. Сюда включается разминка, подвижные игры по нарастающей или убывающей степени нагрузки, дыхательные упражнения, расслабляющие паузы, игры с ходьбой, прыжками и метанием мяча. Большая часть игр должна содержать бег. Игры должны сочетаться по двигательному содержанию и двигательным характеристикам.

Потребность в движениях у **дошкольников велика**, однако неокрепший организм крайне чувствителен не только к недостатку, но и к избытку движений. Поэтому нагрузку весьма важно регулировать. Именно русские народные игры выглядят очень привлекательно из-за своей простоты и доступности, что вызывает потребность в их освоении и регулярных тренировках и включении в программу по **физическому воспитанию для ДОУ**. Традиционные подвижные игры, самобытные **физические** упражнения – все это элементы народной педагогики, в которой отражена забота детского сада о здоровье и **физическом** развитии подрастающего поколения.

В своей работе по **физическому воспитанию** использую такие подвижные игры, как «У медведя во бору», «Удочка», «Гуси», «Гори-гори ясно!», «Два Мороза», «Третий лишний», «Мышеловка» и др. Такие игры вобрали в себя лучшие национальные традиции. В них ярко отображается образ жизни людей, их труд, быт. В народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно привлекательными для детей.

Народные подвижные игры дают возможность не только для **физического развития ребенка**, но и для формирования положительно устойчивого отношения к **культуре своей родной страны**.

Освоение детьми **этнокультурного** опыта через народный фольклор способствует осознанию того, что родная **культура** является одной из форм **культурного многообразия мира**. В настоящее время идеи **этнокультурного** образования достаточно широко внедряют в практику **дошкольных учреждений**.

В современном мире мы зачастую забываем свои корни, свою историю. Много ли подрастающее поколение знают **культуру наших предков**?

Этот пробел нужно заполнять **непосредственно как можно раньше**. Необходимо пробудить в растущем человеке любовь к родной земле.

Воспитание гражданина и патриота, знающего и любящего свою Родину - задача особенно актуальная сегодня не может быть успешно решена без глубокого познания духовного богатства своего народа, освоения национальной **культуры**, традиций, языка.

Передавая знания детям, необходимо учитывать, что они должны иметь **воспитательную ценность**, способствовать формированию нравственных чувств. И сегодня очень важно не упустить крупицы народной мудрости, народных традиций и обычаев; сохранить, преумножить и передать их будущим поколениям.



Татарская народная игра

Кто дальше бросит? (Ыргыту уены?)

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Татарская народная игра

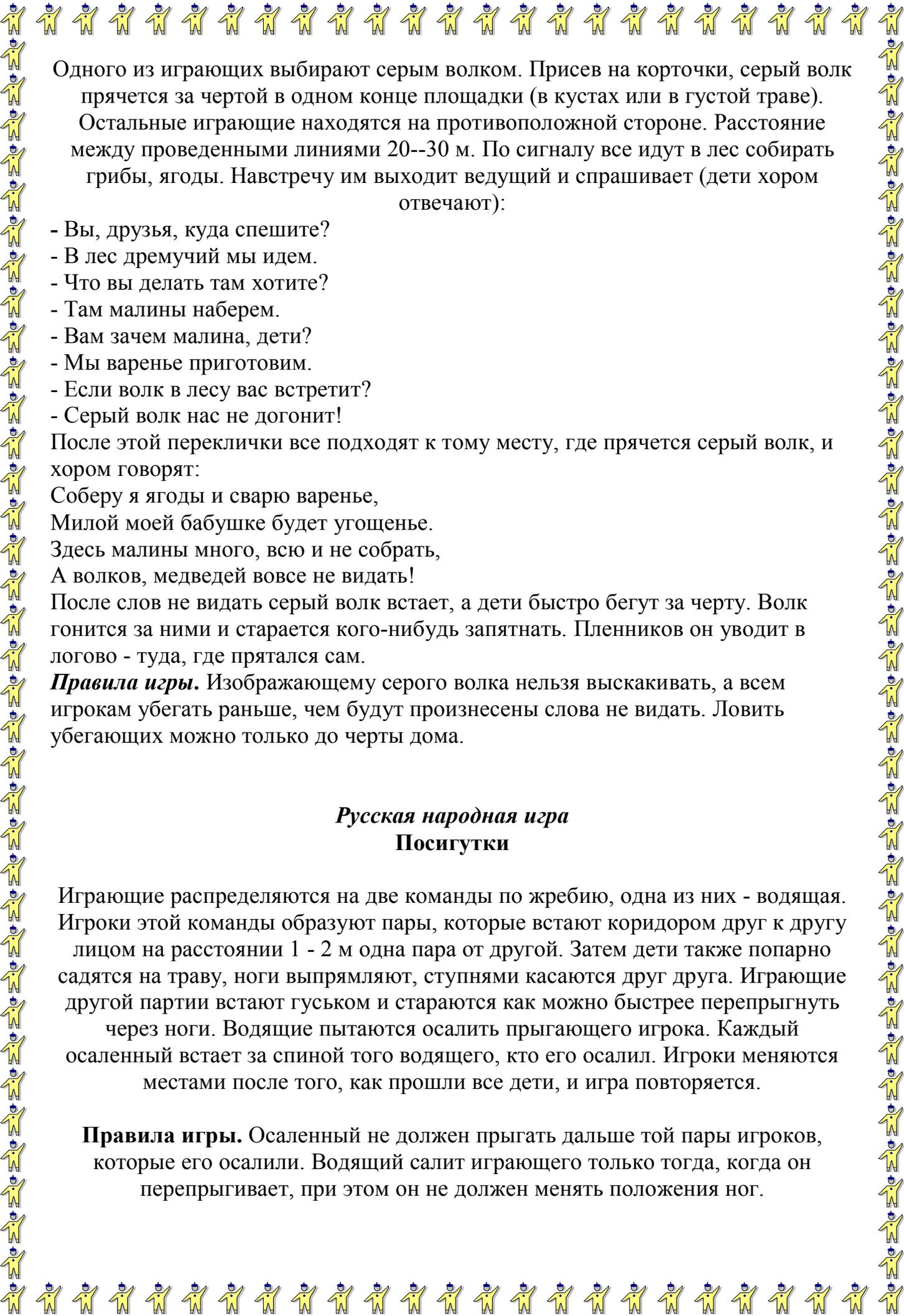
Мяч по кругу (Теенчек уены)

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15 - 25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

Татарская народная игра

Серый волк (Сары буре)



Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

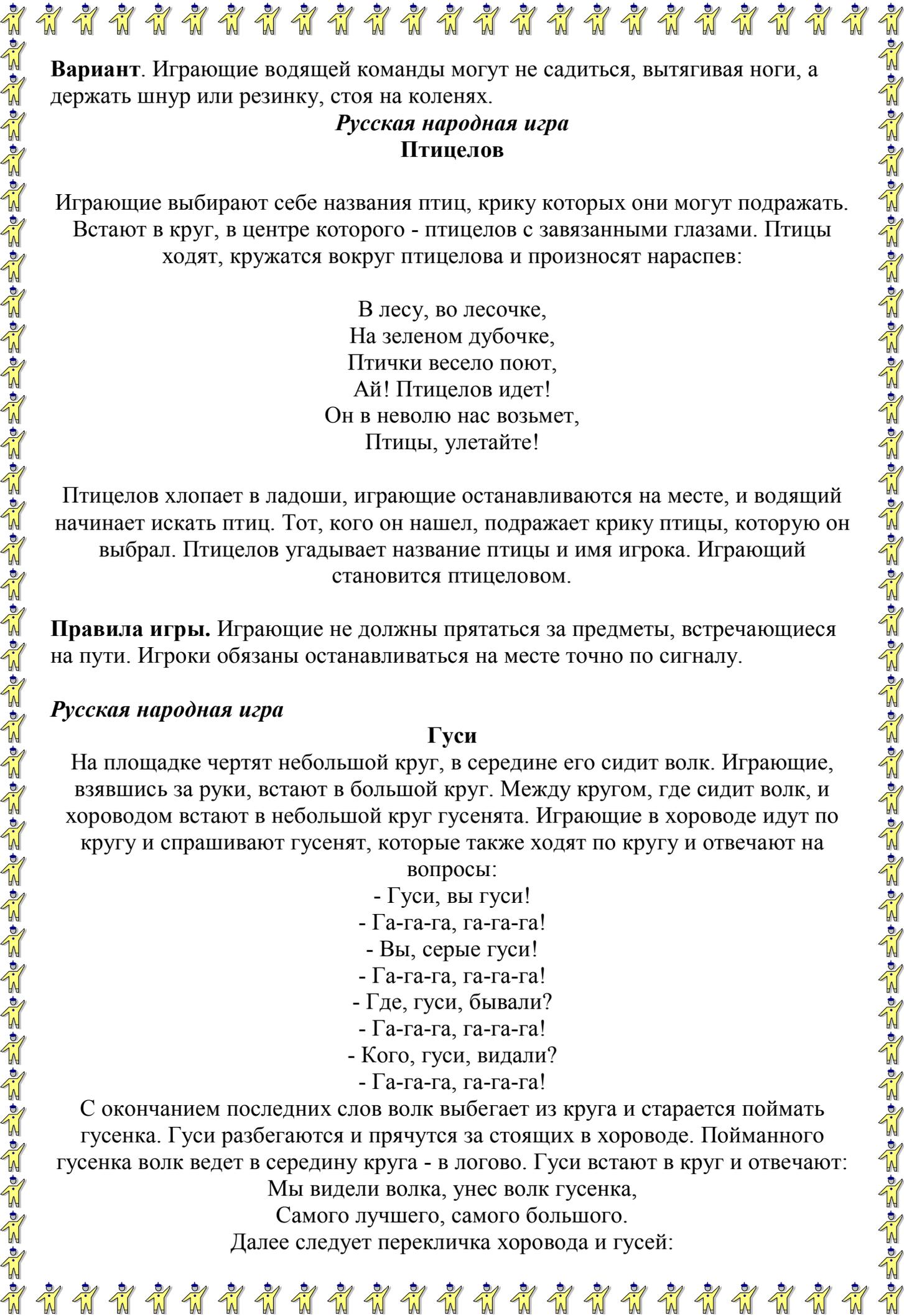
После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

Русская народная игра **Посигутки**

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них - водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии 1 - 2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног.



Вариант. Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

Русская народная игра
Птицелов

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого - птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке,
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Русская народная игра

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка, унес волк гусенка,
Самого лучшего, самого большого.
Далее следует переключка хоровода и гусей:



- А, гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Щиплите-ка волка,
Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Русская народная игра **Заря**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые -
За водой пошла!

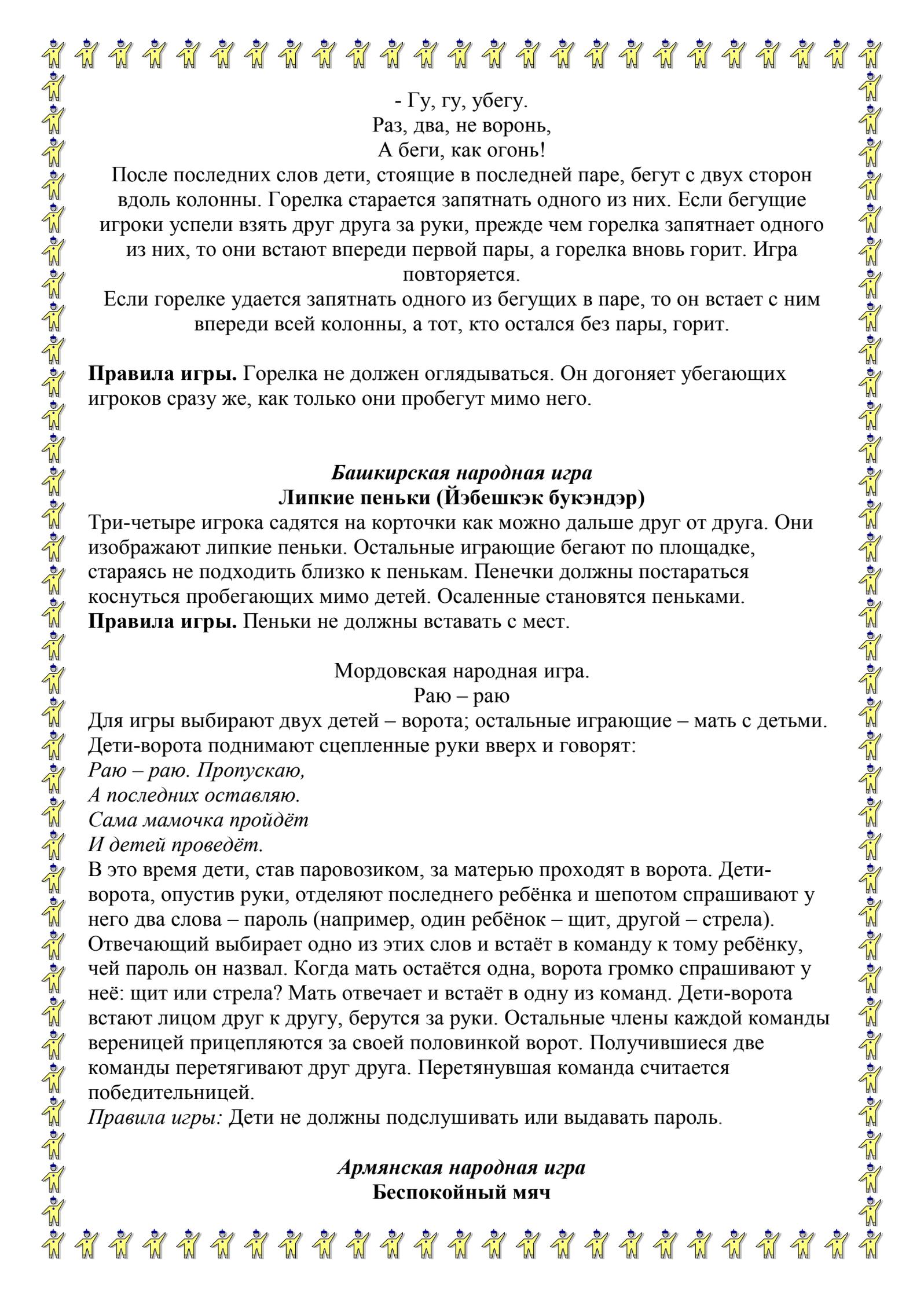
С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Русская народная игра **Горелки**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:



- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Башкирская народная игра

Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

Мордовская народная игра.

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 мамочка пройдёт

И детей проведёт.

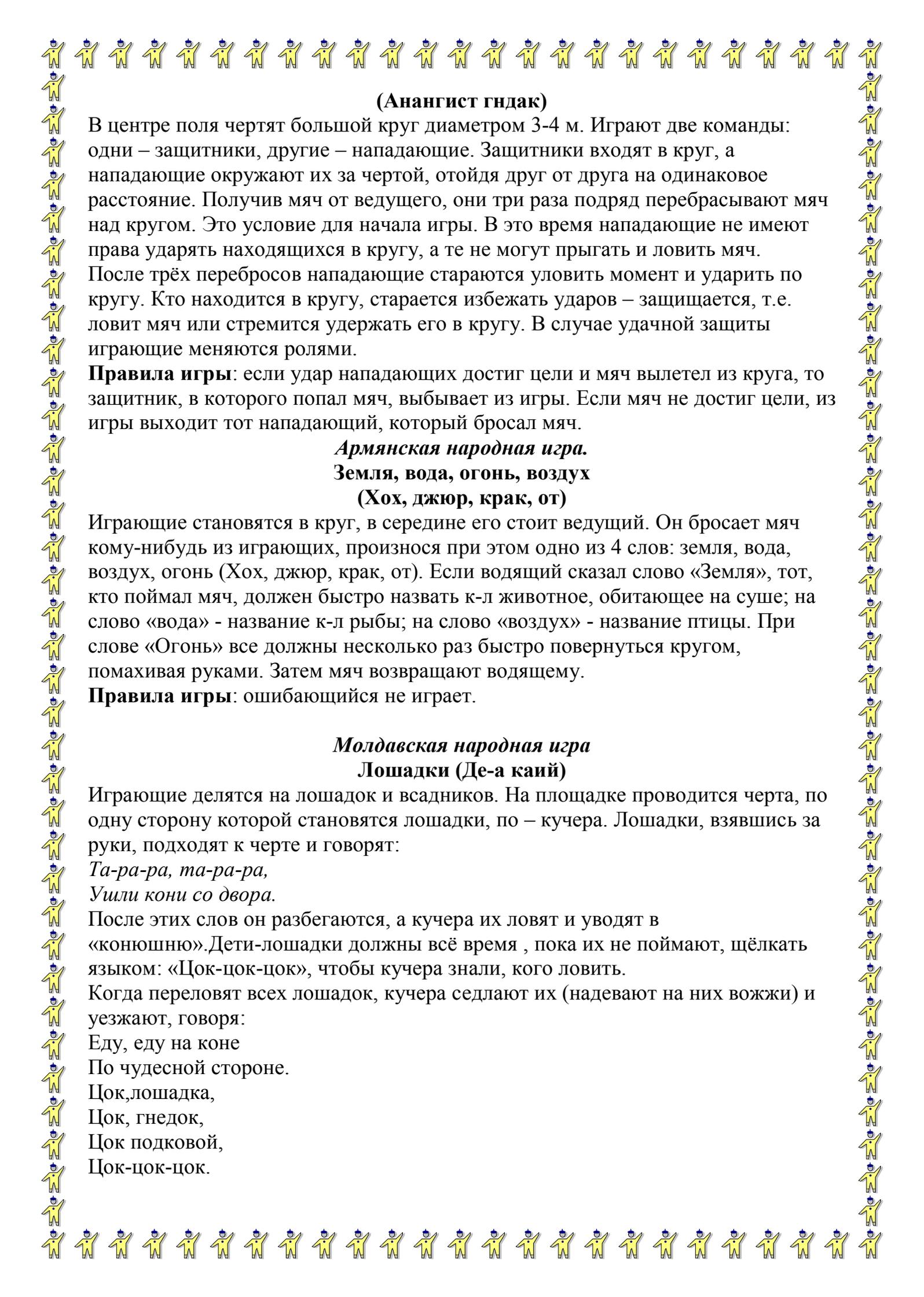
В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – щит, другой – стрела).

Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: 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.

Армянская народная игра

Беспокойный мяч



(Анангист гндак)

В центре поля чертят большой круг диаметром 3-4 м. Играют две команды: одни – защитники, другие – нападающие. Защитники входят в круг, а нападающие окружают их за чертой, отойдя друг от друга на одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, они три раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время нападающие не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч. После трёх перебросов нападающие стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, старается избежать ударов – защищается, т.е. ловит мяч или стремится удержать его в кругу. В случае удачной защиты играющие меняются ролями.

Правила игры: если удар нападающих достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот нападающий, который бросал мяч.

Армянская народная игра.

Земля, вода, огонь, воздух

(Хох, джюр, крак, от)

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из 4 слов: земля, вода, воздух, огонь (Хох, джюр, крак, от). Если водящий сказал слово «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать к-л животное, обитающее на суше; на слово «вода» - название к-л рыбы; на слово «воздух» - название птицы. При слове «Огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.

Правила игры: ошибающийся не играет.

Молдавская народная игра

Лошадки (Де-а каий)

Играющие делятся на лошадок и всадников. На площадке проводится черта, по одну сторону которой становятся лошадки, по – кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

Та-ра-ра, та-ра-ра,

Ушли кони со двора.

После этих слов он разбегаются, а кучера их ловят и уводят в

«конюшню». Дети-лошадки должны всё время, пока их не поймают, щёлкать языком: «Цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить.

Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (надевают на них вожжи) и уезжают, говоря:

Еду, еду на коне

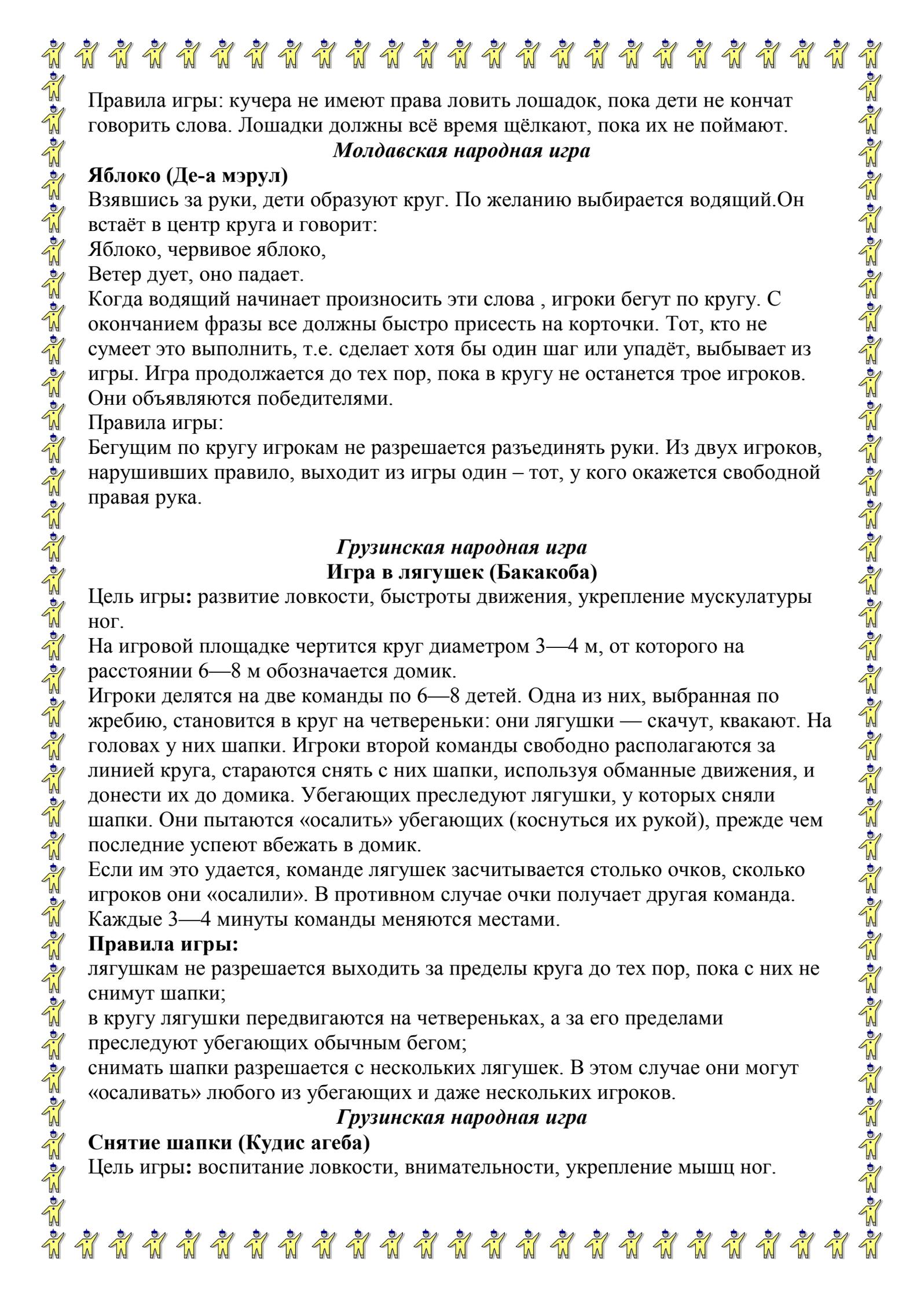
По чудесной стороне.

Цок, лошадка,

Цок, гнедок,

Цок подковой,

Цок-цок-цок.



Правила игры: кучера не имеют права ловить лошадок, пока дети не кончат говорить слова. Лошадки должны всё время щёлкают, пока их не поймают.

Молдавская народная игра

Яблоко (Де-а мэрул)

Взявшись за руки, дети образуют круг. По желанию выбирается водящий. Он встаёт в центр круга и говорит:

Яблоко, червивое яблоко,
Ветер дует, оно падает.

Когда водящий начинает произносить эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, т.е. сделает хотя бы один шаг или упадёт, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями.

Правила игры:

Бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один – тот, у кого окажется свободной правая рука.

Грузинская народная игра

Игра в лягушек (Бакакоба)

Цель игры: развитие ловкости, быстроты движения, укрепление мускулатуры ног.

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

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

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

Правила игры:

лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки;

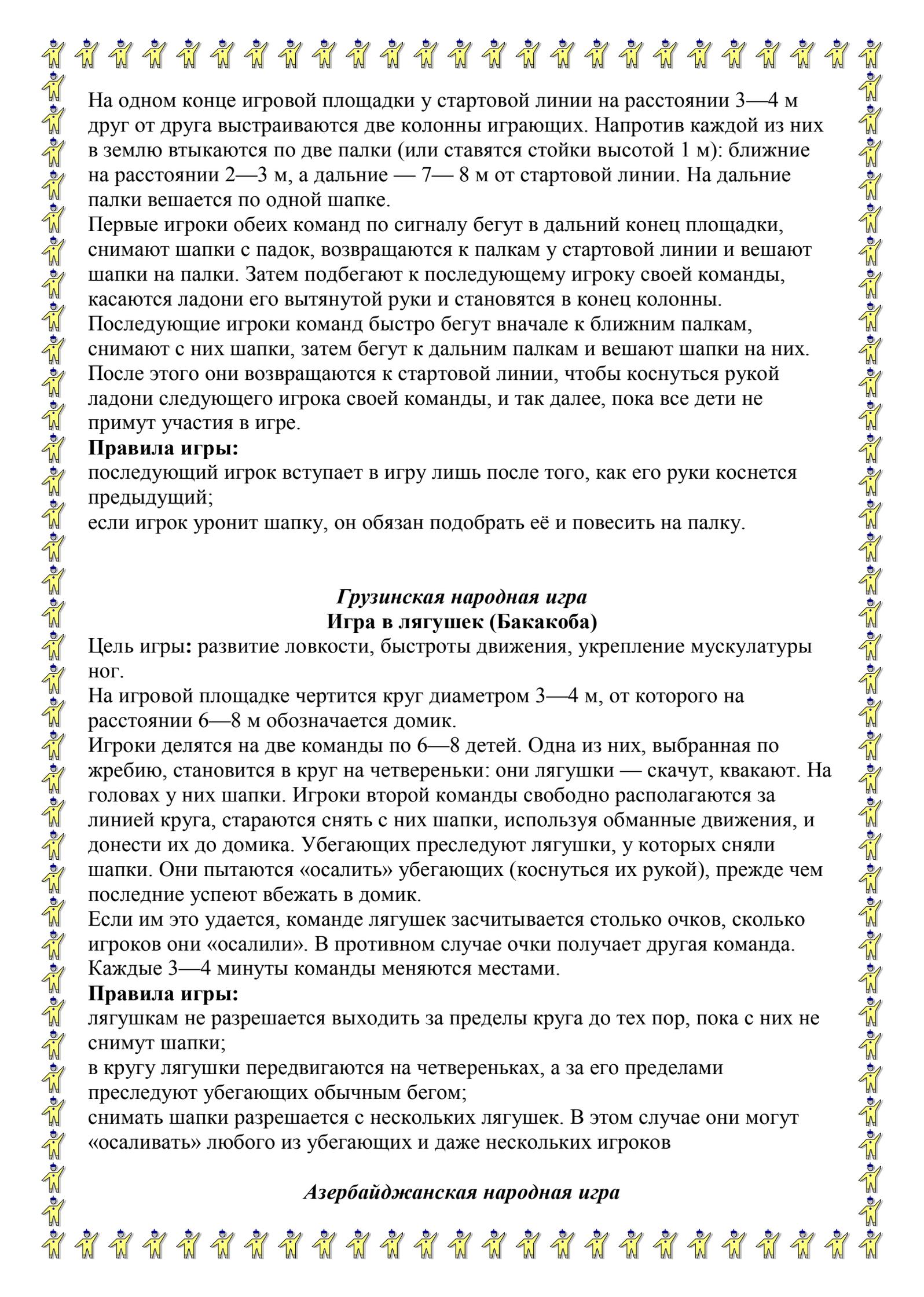
в кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом;

снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут «осаливать» любого из убегающих и даже нескольких игроков.

Грузинская народная игра

Снятие шапки (Кудис агеба)

Цель игры: воспитание ловкости, внимательности, укрепление мышц ног.



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

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

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

Правила игры:

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

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

Грузинская народная игра
Игра в лягушек (Бакакоба)

Цель игры: развитие ловкости, быстроты движения, укрепление мускулатуры ног.

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

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

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

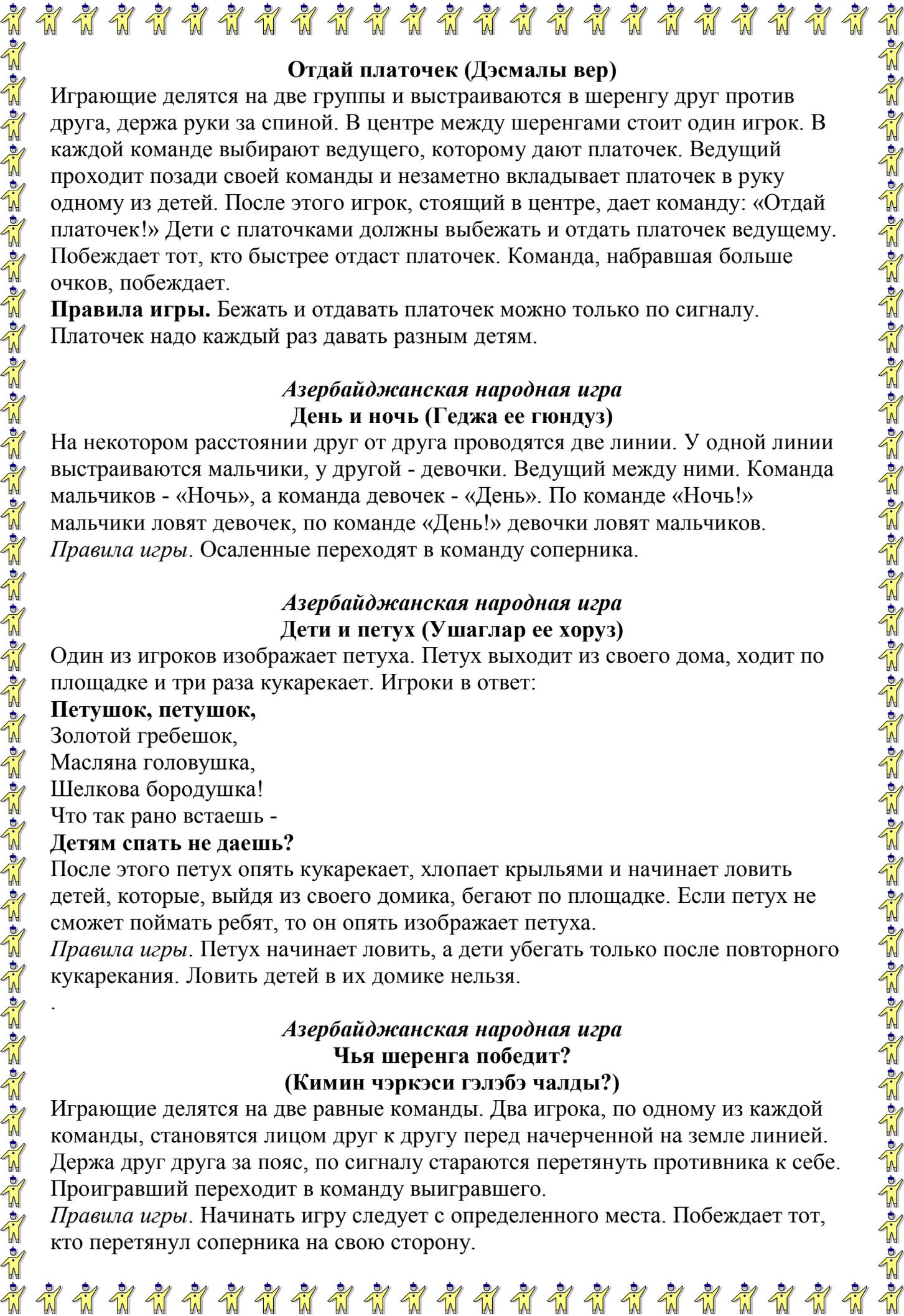
Правила игры:

лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки;

в кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом;

снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут «осаливать» любого из убегающих и даже нескольких игроков

Азербайджанская народная игра



Отдай платочек (Дэсмалы вер)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры. Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

Азербайджанская народная игра День и ночь (Геджа ее гюндуз)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек - «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

Правила игры. Осаленные переходят в команду соперника.

Азербайджанская народная игра Дети и петух (Ушаглар ее хоруз)

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

**Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шелкова бородушка!
Что так рано встаешь -
Детям спать не даешь?**

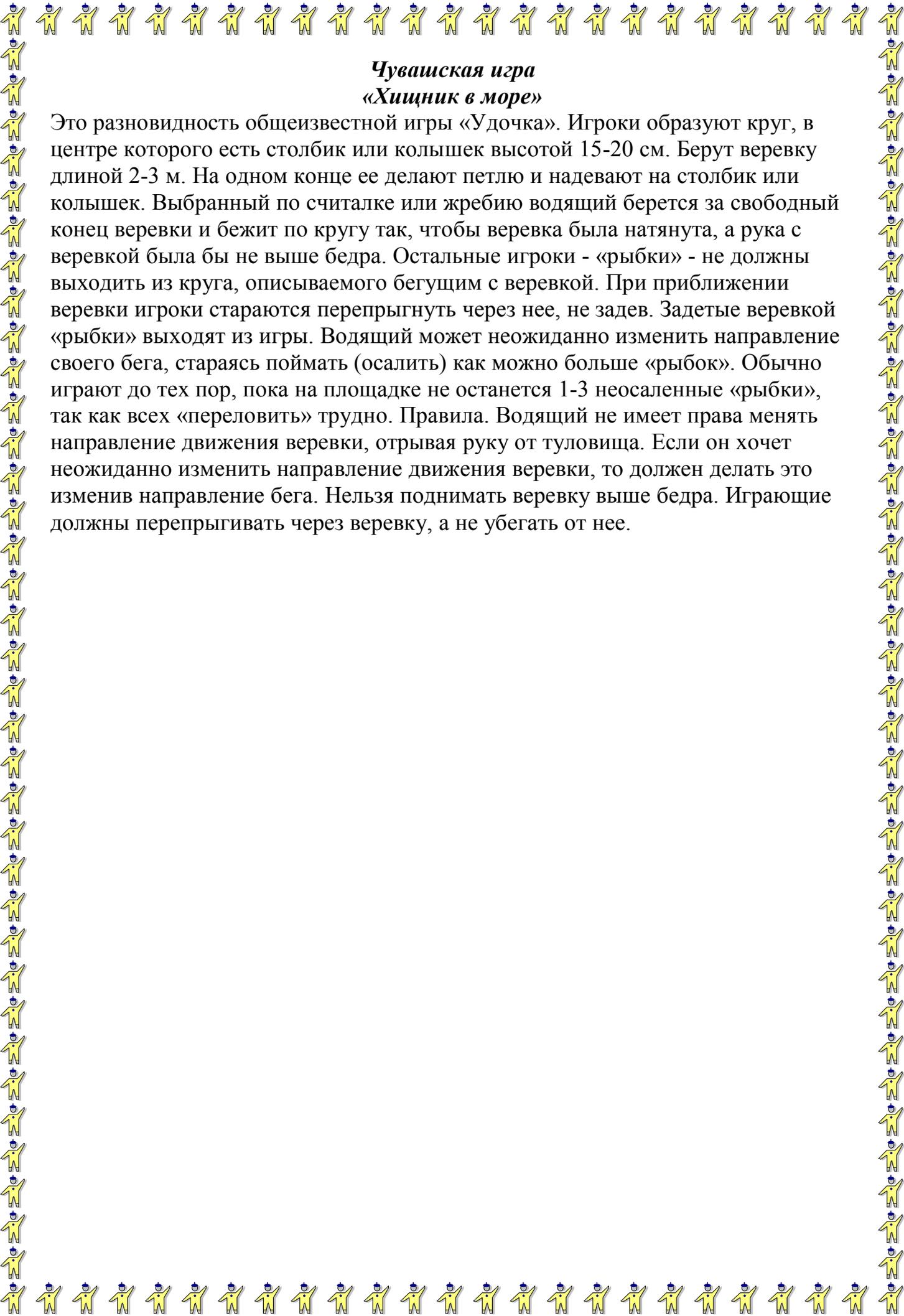
После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

Правила игры. Петух начинает ловить, а дети убегают только после повторного кукарекания. Ловить детей в их домике нельзя.

Азербайджанская народная игра Чья шеренга победит? (Кимин чэркэси гэлэбэ чалды?)

Играющие делятся на две равные команды. Два игрока, по одному из каждой команды, становятся лицом друг к другу перед начерченной на земле линией. Держа друг друга за пояс, по сигналу стараются перетянуть противника к себе. Проигравший переходит в команду выигравшего.

Правила игры. Начинать игру следует с определенного места. Побеждает тот, кто перетянул соперника на свою сторону.



Чувашская игра «Хищник в море»

Это разновидность общеизвестной игры «Удочка». Игроки образуют круг, в центре которого есть столбик или колышек высотой 15-20 см. Берут веревку длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Выбранный по считалке или жребию водящий берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была бы не выше бедра. Остальные игроки - «рыбки» - не должны выходить из круга, описываемого бегущим с веревкой. При приближении веревки игроки стараются перепрыгнуть через нее, не задев. Задетые веревкой «рыбки» выходят из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега, стараясь поймать (осалить) как можно больше «рыбок». Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 неосаленные «рыбки», так как всех «переловить» трудно. Правила. Водящий не имеет права менять направление движения веревки, отрывая руку от туловища. Если он хочет неожиданно изменить направление движения веревки, то должен делать это изменив направление бега. Нельзя поднимать веревку выше бедра. Играющие должны перепрыгивать через веревку, а не убегать от нее.