

Коми – пермяцкая народная игра «Золотые ворота»

Одна пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

*Ай, люди, ай, люди,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота!*

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Игроки – «ворота» говорят: *Золотые ворота*

*Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!*

Руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.



Русская народная игра «Горелки»

Участники разбиваются по парам, встают друг за другом. В самом начале шеренг находится водящий с поднятой вверх рукой с платком. Участники в голос выкрикивают:

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!*

*Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят!»*

Другой вариант:

*Гори, гори ясно!
Чтобы не погасло,
Стой подоле, гляди в поле,
Едут богачи, едят калачи.*

Погляди на небо:

Звезды горят,

Журавли кричат:

«Гу – гу – гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги как огонь!

Участники, которые являются крайними с другой стороны шеренг, бегут к водящему с разных сторон. Тот, кто добегаёт первым до него, становится с ним в пару. Опоздавшему передается платок, он «горит» и становится водящим.

МАДОУ «Детский сад № 58»

618417, Пермский край, г. Березники,
ул. Л. Толстого, 27

МАДОУ «Детский сад № 58»



Народные игры Прикамья

Тел. 8(3424) 20 14 04

Пермский край, г. Березники ул. Л. Толстого, 27

Коми – пермяцкая народная игра «Достань платок»

Цель: игра для развития коммуникативных умений, развивать ловкость.

Правила игры:

В старину платки не только носили как украшение – с ними играли. Платок подвешивали на шесте или веревке, но достать его могли только подпрыгнув. Платок поднимали высоко. Побеждал тот, кто выше подпрыгнет и достанет платок.

Марийская народная игра «Мундырашчумырген» - «Клубочек»

Цель: игра для развития коммуникативных умений.

Правила игры:

Игроки садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает конец нитки вокруг пальца, задает вопрос, сидящему рядом участнику игры (что ты любишь? и т. д.) и передает ему клубок.

Игрок берет клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку, и передает клубок ему. Таким образом, в конце игры клубочек возвращается к ведущему, и все видят нити, связывающие участников игры в одно целое.



Удмуртская народная игра «Трифон агай»

Цель: игра для развития коммуникативных умений.

Правила игры:

Все играющие встают в круг. В центре игрок - Трифон агай. Поют:

*У дяди Трифона семеро детей,
Семеро детей, семь сыновей.*

*И едят они и пьют,
Друг на друга смотрят.*

После этих слов Трифон агай выполняет разные движения, которые повторяют все остальные. Кто выполняет неправильно или не успевает выполнять движения, меняется с Трифоном местами.

Татарская народная игра «Тюбетейка»

Игроки встают в круг (хоровод). Под весёлую татарскую мелодию передают друг другу тюбетейку, при этом припевая или проговаривая слова:

Тюбетейка, тюбетейка

Ты по кругу пробеги

И на ком ты остановишься,

Того в танце закружи.

Когда остановится мелодия или игроки скажут слова, тот, у кого останется в руках тюбетейка, выходит в круг и танцует.

Башкирская игра «Юрта»

В игре участвуют четыре подгруппы, 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 хороводным шагом и поют:

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

На 2-ю часть игроки хороводным 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. Выигрывает та группа игроков, которая первой «построила» юрту.

