

Картотека национальных
игр, костюмов народов
России

Национальный русский костюм

РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА:

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

УЧАСТНИКИ ИГРЫ ВЫБИРАЮТ ВОЛКА И ХОЗЯИНА, ОСТАЛЬНЫЕ — ГУСИ-ЛЕБЕДИ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ ЧЕРТЯТ ДОМ, ГДЕ ЖИВУТ ХОЗЯИН 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 ХОЗЯИН ЗОВЕТ ГУСЕЙ. ИДЕТ ПЕРЕКЛИЧКА 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!»



Национальный татарский костюм

Татарские народные подвижные игры

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 угошенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видеть!

После слов не видеть 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.



Национальный чувашский костюм

Чувашские народные игры

Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

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 колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется 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.

Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.



Национальный удмуртский КОСТЮМ

- *Удмуртская народная подвижная игра*
- **Догонялки (Тябыкеншудон)**
- Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку: Пять бород, шесть бород, Седьмой - дед с бородой. Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово «Тябык». Пойманный выходит из игры.
- Правила игры. Когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.



Национальный башкирский КОСТЮМ

- **Башкирская народная игра:**
- **Стрелок (Уксы)**
- Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок — стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.
- **Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.



Национальный бурятский костюм

Бурятские народные подвижные игры

Иголлка, нитка

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

Стрельба по соломенным бабкам

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника.



Национальный азербайджанский КОСТЮМ



Азербайджанские народные подвижные игры



От барабана или от дудки (Тебил ойну)

Вожак первой группы подходит ко второй и начинает какой-либо разговор, заканчивая его вопросом: «От барабана или от дудки?» Если вожак второй группы ответит: «От дудки!» - то первая группа, образовав цепь и подражая звуку дудки «э... у ...мм», проходит под вытянутой его рукой, а он может изменять направление руки и, следовательно, направление их движения. Если же вожак второй группы ответит: «От барабана!» - то первая группа проходит под его рукой, подражая звуку барабана. Пройдя под рукой, все находящиеся в строю несколько раз приседают.

Затем вторая группа задает вопрос первой группе, и в зависимости от ответа вторая группа подражает звуку либо дудки, либо барабана, проходя под рукой вожака первой группы.

Правило. Пока под рукой не пройдет вся группа вожака, нельзя менять направление руки.



Национальный армянский костюм

Армянские народные подвижные игры

Пастух

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты реакции.

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры:

- волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
- овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.



Национальный якутский костюм

- **Якутская народная подвижная игра**
- **Ястреб и утки (Кырбыйуоннакустар)**
- На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета. Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере
- располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например, сначала чирки перелетают к шилохвостом, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп. Во время перелета ястребы
- пятают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например: Чирки: Я чирушка-свистунок, Голосок мой как звонок, нет, бедняжка ястребок, - Не поймать меня, дружок! Ястреб: Нет, поймаю я тебя, Не надейся на себя. Шилохвосты: Я - известный шилохвост. Сила есть и большой рост. А бедняжки ястребка. Не страшусь я никогда. Ястреб: Поймаю, проглочу, проглочу, поймаю! Нырки: Быстро летающую нырку-утку тебе не поймать, тебе не поймать. Ястреб: Поймаю, поймаю. Проглочу, проглочу! Правила игры. Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

