

Башкирские народные подвижные игры



МАДОУ д/с «Солнышко»
с.Янгельское
Старший воспитатель
Янбердина М.А.

«Юрта» - «Тирмә»

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг на площадке. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

**Мы весёлые ребята
Соберёмся все в кружок
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.**

На 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» - «Бакыр букән»

Дети парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети – хозяева становятся за стульями. На 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 пнём друг другу спиной и на слова: «Раз, два, три – беги» - разбегаются в разные стороны. Тот, кто первый добежал, встаёт за медным пнём.

Правила игры:

Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

«Баран» - «Тәкә».

Для игры выбирается водящий. Дети встают в большой круг. Водящий выходит в середину круга и начинает считать детей, отмечая каждого:

Яу, яу, ямғырым,
Кара тәкә суйырмын,
Майын хинә койормын,
Итен узем ашармын.

Лей, лей, дождик,
Зарежу я черного барана,
Масло отдам тебе,
Мясо съем сам.

Тот, на кого выпадет последнее слово текста, становится бараном, кричит: «Бе-бе-бе!» и догоняет разбежавшихся детей.

Правила: игрокам следует разбежаться только после крика барана; барану ловить детей, касаясь рукой.

Тимербай

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядел
Сделали вот так!

С последними словами *вот так* водящий делает какое –нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого –нибудь на место себя.

Правила игры: движения которые уже показали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно в игре использовать различные предметы (мячи, косички, ленты).

«Чурбан» - «Бүрэнэ»

В середине площадки ставится чурбан (полено, высокий кубик). Играющие встают по кругу, берутся за руки и говорят:

Стоит чурбан,
Не мешает нам.
Кто чурбан собьет,
Из круга уйдет!

После этого все начинают двигаться вокруг чурбана, при этом каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану так, чтобы они его свалили.

Правила игры: кто свалит чурбан, выходит из круга; руки отпускать нельзя; играют не больше 6-8 детей

«Лошади» - «Аттар»

Площадь разделена на **2** части, первая часть – конюшня, там находятся дети – лошадки; недалеко от них сидят на скамейке конюхи с вожжами. Старший конюх (выбранный по считалке) подходит к дощечке, привязанной к дереву и отбивает примерно 15 –18 ударов. За это время конюхи быстро выводят лошадей, запрягают их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «поехали» скачут галопом, на сигнал «лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра продолжается.

Правила игры: внимательно слушать сигнал и действовать строго после сигнала.

«Липкие пеньки» - «Йэбешкэк бүкэндэр»

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга.

Они изображают липкие пеньки.

Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подбегать близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей.

Осаленные становятся пеньками.

Правила игры: пеньки не должна вставать с места.

«Стрелок» - «Ужсы»

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.

Курай.

В центре круга один ребенок, он кураист, ходит в противоположную сторону. Дети, взявшись за руки, идут по кругу, бегут, выполняют притопы на слова:

Услыхали наш курай

И собрались все сюда.

Наигравшись с кураистом,

Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай

На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются в рассыпную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:

Ты, курай задорный, веселей играй.

Тех, кто лучше пляшет, выбирай.

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила игры: разбежаться только после окончания слов.

«Уголки» - «Мойош алыш»

По четырем углам площадки стоят **4** стула, на них **4** детей. В центре стоит водящий. Он подходит по - очереди к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает:

- Моя баня занята.

2 играющий отвечает:

- Моя собака оценилась.

3 играющий отвечает:

- Печка обвалилась.

4 играющий отвечает:

- Воды нет.

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит:

Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила игры: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует составить дополнительные ответы для «хозяев».

«Белый тополь» - «Ак тирэк»

Вариант 1. Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает:

Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?

Вторая команда хором отвечает:

Пестрые птицы.

Первая команда спрашивает:

Что есть у них на крыльях?

Вторая команда отвечает:

Есть сахар и мед.

Первая команда просит:

Дайте нам сахар.

Вторая команда спрашивает:

Зачем вам?

Первая команда зовет:

Белый тополь, синий тополь.

Вторая команда спрашивает:

Кого выбираете из нас?

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

Правила игры: разрывать сомкнутые руки двух детей команды-соперницы всем туловищем, а не руками.

«Перетягивание каната» - «Аркан тартыш»

На площадку кладется канат, середина которого отмечена цветной лентой. По обе стороны от середины площадки чертятся две параллельные линии. Две команды берут канат и становятся с разных сторон. По сигналу начинают тянуть канат в свою сторону. Побеждает команда, которая перетянет канат на свою сторону (т.е. цветная ленточка пересечет линию границы команды).

Правила игры: не отпускать канат из рук.

«Голуби» - «Күгәрсен».

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий – «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

Гур – гур, күгәрсен
Бөтә безгә бер оя.

Гур – гур, голуби
Для всех нас одно гнездо.

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») – бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом».

Правила игры: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

«Поймай воробья поясом» - «Букэн кайыш»

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой – воробей лети!

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила игры: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

«Спрячь платочек» - «Йэшерэм яулык»

Дети сидят по кругу, закрыв глаза. Позади круга ходит водящий с платочком в руках. Подходит сзади к каждому играющему и произносит слова:

Прячу, прячу я платочек

Под зеленой сосной.

Незаметно положу

Я кому-то за спиной.

Йэшерэм яулык, Йэшерэм яулык

Йэшел кайын астына.

Һиззермәйсә ташлап киттем

Бер иптәшем артына.

Затем кладет незаметно платочек за спиной у одного из детей. С окончанием текста все дети поворачиваются и ищут платочек у себя за спиной. Тот, у кого платочек, быстро встает и догоняет водящего. Если догонит, то садится на свое место, если нет, то водящий занимает место играющего, а ребенок становится водящим.

Правила игры: бегать через круг нельзя, оборачиваться только после окончания текста.

«Драчливые петушки» - «Этэстэр талаша».

На площадке начерчены круги диаметром 1 м. по одному кругу на пару. В кругу два ребенка стоят на одной ноге, придерживая другую ногу рукой. Все произносят слова:

Төн буйына кар яуған:
Ергә япкан ак юрған.
Тик нинә беззен этэстэр
Хынар аяклы булған?

Всю ночь шел снег,
Накрыл он землю белым одеялом
Почему же наши петушки
Стали одноногими?

С этими словами дети-петушки, прыгая на одной ноге и толкаясь плечами, стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто оказался за кругом, считается проигравшим.

Правила игры: на один бой отводится 1 минута; игрок, коснувшийся земли согнутой ногой, считается проигравшим.

«Кот и мыши» - «Бесэй менэн сыскан».

Дети – мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети – мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

Бесэй сыккан хунарға,
Комак сыскан ауларға.
- Хэзер барып тотам, - ти,
- Хоғонам да йотам! – ти.

Котик вышел погулять,
Серых мышек поймать.

Сейчас догоню,
Схвачу и проглочу.

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей.

Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила игры: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собратся у кота в домике.

«Волк и зайцы» - «Буре менэн куян».

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети – зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

Ак куян, йомшак куян

Безгә кунакка килгән.

Койроғо кыска ғына,

Колағы озон икән.

Белый заяц, мягкий заяц

В гости к нам пришел.

Ушки – длинные.

Короткий хвост.

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила игры: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

«Палка-кидалка» - «Сойош таяк»

Чертится круг диаметром 1, 5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся.

Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей.

Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добравшийся до палки раньше пастуха.