

## Методические рекомендации по организации башкирских подвижных игр

### Примечание

Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках и красках, в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию. Веселые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, также как сказки и песни. Башкирские детские игры – школа воспитания. Игра воспитывает детей. В мире детей воспитательная школа строже, чем у взрослых. Самое тяжелое - когда отвергает коллектив. Того, кто хочет занять лидерствующее положение или проявить излишнюю обидчивость, того в следующий раз не примут в игру. Для этого, чтобы быть участником игры, ребенок старается не спорить, не обижаться, не ябедничать, быть терпимым, выучить много считалок, песен, т.е. незаметно для себя приобретает хорошие качества.

Башкирские народные игры имеют свою историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. В башкирских селах и городах среди молодежи были широко распространены игры подвижного характера. Без них не обходился ни один народный праздник. В игру вовлекались целые группы подростков, которые состязались в силе, ловкости, быстроте, меткости. Игры, как правило, проводились на улице, на свежем воздухе, что способствовало укреплению здоровья. Бытовавшие в народе игры возникали свободно; продолжительность их не была регламентирована; элементарные правила между играющими, требования к выполнению двигательных заданий, складывались по общему уговору участников игры, которые всякий раз сами устанавливали, где и как будут играть, куда можно убегать, сколько человек надо поймать водящему, как можно вырывать пойманных и т.п. Устанавливались и правила выбора водящих, а также придумывались наказания проигравшему.

Башкирские народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Суровые условия полукочевого быта требовали серьезной закалки подрастающего поколения, поэтому различные состязания в выносливости стали для башкирского народа органической потребностью. С 4-5 лет башкирского мальчика воспитывал только отец, который, прежде всего, учил его ездить верхом, стрелять из лука, бороться, бегать. Большой популярностью пользовались у

детей бег на скорость, игры в жмурки, прятки, игры с мячом, скатанным из шерсти, с палками, в кости.

По содержанию башкирские народные игры выразительны и доступны детям. Они способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. В играх присутствуют все виды движений: бег, прыжки, метание. В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения точны и образны. Народный фольклор устно передается от поколения к поколению и никогда не стареет. В народном эпосе «Алпамыш» рассказывается, как у человека по имени Акубок родился очень шустрый сын, рос он не по дням, а по часам. На первый день на ноги встал, на второй день, выйдя на улицу, играл с ребятами в городки. Как только ребенок научился сидеть, отец посадил его верхом на коня. В другом эпосе «Заятулэк и Минхелу» Сэмэрхан вызвал к себе своих семерых сыновей и сказал: «Вы повзрослели, пора вам верхом скакать, стрелять и охотиться». Так крепло поколение: сын перенимал мастерство отца. Писатель А.Толстой писал о ловкости башкир. «После обеда башкиры занимаются стрельбой из лука, соревнованием по борьбе. Мне удалось с расстояния пятидесяти шагов попасть в шапку башкира, но это произошло случайно, так как в следующей попытке мне не удалось попасть ни разу. А мастерство, характер башкиры закаляют в играх. Без особого труда меня во время борьбы поднимали и бросали на землю. Даже казаки быстро поддались им. А когда мы мерялись силой руками, я смог победить и других. Башкиры хвалили меня за успех и называли джигитом». Писатель Ф.Нестеров в рассказе «Ушкуль» восхищался ловкостью башкир: «Джигиты и батыры показывают свою невероятную уравновешенность. Самые высокие преграды преодолевают с ловкостью. Брошенные зрителями вещи, ловят на лету под оглушительные аплодисменты приветствия».

Башкирские народные игры также являются неотъемлемой частью интернационального и физического воспитания детей. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. Формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, родной республики, создается эмоционально-чувственная основа для развития патриотических чувств.

## **Требования к методике проведения подвижных игр.**

### **Задачи воспитателя в играх.**

Проводником этих чувств - становится педагог. Воспитатель помогает дошкольникам понять, что людей разных национальностей в России объединяет интерес к культуре и искусству, дружба, взаимопомощь, уважение. Воспитатель поясняет детям, что особенности жизни и труда людей зависят от природно-климатических условий: на севере распространено оленеводство, в лесной зоне занимаются охотой и пчеловодством, в лесостепной – коневодством, на берегах морей и рек люди

промышляют рыболовством и т.д. Это находит отражение и в народных играх.

Содержание игры определяет ее образовательную и воспитательную значимость, игровые действия детей. От содержания зависит своеобразие организации и характер выполнения двигательных заданий. Воспитатель привлекает внимание детей к содержанию игры, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Задача воспитателя – научить детей играть активно, самостоятельно и с удовольствием.

### **Выбор игры.**

При выборе игры воспитателю следует учитывать желание детей. В помещении проводят игры средней и малой подвижности. На воздухе - игры с большей подвижностью. Простая и малоподвижная игра быстро надоедает, в то же время игры сложные, с большей нагрузкой быстро утомляют и требуют много сил. Воспитателю необходимо постоянно контролировать и учитывать физические, эмоциональные и психические нагрузки во время проведения игр.

### **Выбор места и атрибутов.**

Традиционно народные игры проводятся в детском саду чаще всего на свежем воздухе: на спортивной площадке, на прогулочном участке, на лужайке. Это не только повышает эмоциональный фон, но и благоприятно влияет на здоровье детей. Подготовка места проведения игры заключается в уборке площадки, ее разметке, выставлении отличительных знаков и т.д. При выборе места необходимо учитывать погоду и температуру воздуха. При низкой температуре рекомендуются игры, в которых все участники активны и достаточная физическая нагрузка не вызывает переохлаждения тела. При жаркой погоде игры не должны вызывать перегрева тела, перегрузки организма. Соответствовать погоде и температуре воздуха должна и одежда играющих.

Атрибуты и пособия для игр должны быть красочные, яркие, содержащие элементы национального орнамента, национальных особенностей, нести в себе точную копию башкирской народной атрибутики. Отсутствие инвентаря может расстроить игру и лишить ее смысла. Инвентарь должен быть заметен в игре и в достаточном количестве. В играх используют как готовый инвентарь, так и пособия, выполненные своими руками воспитателем совместно с детьми. Желательно иметь два комплекта атрибутов: для игр в помещении и игр на свежем воздухе.

### **Организация играющих.**

### **Объяснение игры.**

Несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально, выразительно. Дается представление о содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры.

Объяснение сюжетной игры может начинаться с предварительного рассказа о национальных обычаях, фольклоре, о жизни башкирского народа с показом иллюстраций, альбомов, открыток, предметов быта и искусства. Затем идет образный рассказ о сюжете игры, распределение ролей.

Во многих народных играх есть зачин. Воспитателю не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям больше удовольствия. Дети, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин.

### **Руководство игрой.**

Эффективность игры во многом зависит от роли воспитателя и его умелого руководства действиями детей. В народной игре тесно связаны воспитательные и образовательные задачи. Каждую народную игру следует использовать для воспитания положительных нравственных качеств, развития познавательной активности. Педагог объясняет детям, что хорошо – играть дружно, не ссориться, соблюдать правила; плохо – нарушать правила, дразнить проигравших. Воспитатель следит, чтобы активность, участие в игре всех детей была одинакова, т.е. роль водящего выполнял, по возможности, каждый ребенок. При подведении итогов следует учитывать умение соблюдать правила в игре всеми участниками либо командами, умение согласованно действовать в игре, выполнять четкие двигательные действия (виды движений).

### **Как выбрать водящего.**

Во многих подвижных играх есть водящий. Чтобы начать игру, нужно выбрать водящего. Его выбирают по считалке. Все участники встают в круг, в ряд или садятся, и один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку. При каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к каждому играющему, не исключая и самого себя.

На кого выпадет последнее слово, тот становится водящим.

Если участников немного, то считаются по-другому: произносят считалку, и на кого падает последнее слово, тот выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий. Он и становится водящим.

Часто играющие делятся в игре на две группы, и нужно решить, какой из них начинать игру. В таких случаях два игрока, по одному из каждой команды, меряются по палке («конаются»). Подбирают палку длиной 50см., один берет ее за конец, другой плотно прижимает свою руку к руке соперника, захватывая ее выше, затем первый переносит свою руку выше второго и т.д. Кто захватит конец палки, то его команда начинает игру первой.

Можно выбрать очередность угадыванием: по одному играющему от команды должны угадать, в какой руке лежит камушек или которая из двух палочек, выставленных одним концом, длиннее, а которая короче.

### **Считалки современные.**

Чайки жили у причала,  
Их река волной качала.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Помоги их сосчитать.  
Петушок рубил дрова,  
Пироги пекла сова.  
С кочерыжкой для зайчишек,  
Кренделек с медком для мишек.

А ты, дружок,  
С чем хочешь пирожок?  
Белки зайцев угощали,  
Им морковку подавали,  
Все орешки сами съели,  
А тебе водить велели.

### **Считалки старинные.**

Ахи, ахи, ахи, ох,  
Маша сеяла горох.  
Уродился он густой,  
Мы помчимся, а ты стой.  
Покатилось колесо,  
Укатилось далеко,  
И не в рожь,  
И не в пшеницу,  
А до самой до столицы.  
Колесо кто найдет, тот ведет  
Кукушечка – горюшечка  
Плетень плела, детей вела.  
Дети шли, до конца дошли,  
До конца дошли, обратно пошли.  
Кук!

### **Считалки башкирские народные (Ханашмактар).**

Тары таптым, тауыкка бирдем,  
Ул мина йомортка бирде.

Уны халдым казанга,  
Лагыр –логор кайнарга.  
Узем киттем базарга  
Алтын йозок хайларга.  
Ак сук, кара сук,  
Бында торма, йукер сук!  
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,  
Ундан – уймак,  
Табала – коймак,  
Мейестэ – бэлеш,  
Сук та йэбеш.

### **Перечень игр.**

Бер бабай юлга суккан,  
Тэгэрмэсе ватылган.  
Тэгэрмэсен йунэткэнсе,  
Нисэ сэгэт ултырган?  
Тэгэрмэсен йунэтерэ  
Нисэ сой кэрэк булган?

### Правила для играющих

- 1.Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – закон.
- 2.В игре проявляйте выдумку, смекалку (не нарушая принятых правил).
- 3.Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).
- 4.В играх-поединках выбирай противников, равных по силам.
- 5.Старайтесь все время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.
- 6.Не горячитесь понапрасну! Так вернее придти к победе.
- 7.Обязательно слушайте руководителя игры: он здесь главный судья, подчиняйтесь капитану команды: в игре он старший.
- 8.Победив, не зазнавайтесь, не смейтесь над проигравшими. Помните: в игре вы – противники, вне игры – товарищи.
- 9.Проиграл, – не унывай! Поблагодари победителя за науку; постарайся взять верх при следующей встрече.
- 10.В игре не сердитесь на того, кто нечаянно толкнул или наступил на ногу.
- 11.Берегите принадлежности для игр; следите, чтобы они всегда были исправны и красивы.
- 12.Судьей должны быть довольны и победители и побежденные.

13. Для игры подыщите подходящее место. Не играйте на проезжей дороге. Игры с мячом проводите подальше от окон, в стороне от клумб, грядок.

### Перечень игр.

Виды движений.	Название игры.
Ходьба. Бег.	«Юрта»
Бег.	«Медный пень»
Бег.	«Липкие пеньки»
Метание. Бег.	«Стрелок»
Ходьба. Бег.	«Курай»
Бег	«Белый тополь»
Бег	«Поймай воробья поясом»
Бег.	«Голуби»
Ходьба	Перетягивание каната.
Бег	Иголка и нитка
Бег	Гуси-гуси
Бег	Кот и мыши
Бег	Спрячь платочек
Прыжки	Драчливые петушки
Прыжки	Волк и зайцы
Бег	Баран
Бег	Баня
Хороводная	Нардуган
Хороводные	Разноцветные платочки

### Тэкэ (Баран)

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

Яу, яу, ямгырым,  
 Кара тэкэ суйырмын,  
 Майын хинэ куйырмын,  
 Итен узэм ашармын.  
 Лел, 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,  
Нашаились, наплескались,  
Хорошенечко отмылись  
И красиво нарядились.  
И ни есть, ни пить не стали,  
В лес под вечер прибежали,  
Друг на друга поглядели,  
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).

### **Бурэнэ (Чурбан)**

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

### **Тирмэ. (Юрта).**

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. 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, веселые ребята, соберемся мы в кружок.

Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.

Затем образуют общий круг, идут по кругу. По окончании музыки быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра, получается юрта.

Правила: бежать к своему стулу только по окончании музыки. Выигрывает группа, первой построившей юрту.

Хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной, и разбегаются в разные стороны. Добежавший, первым встает за медным пнем. Правила: бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

### **Аттар. (Лошади)**

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: внимательно слушать сигнал и действовать строго после сигнала.

### **Бакыр букэн. (Медный пень).**

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на корточках. Дети-хозяева становятся за ними. Под башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается внутри круга, выбирает 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.

Хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной, и разбегаются в разные стороны. Добежавший, первым встает за медным пнем. Правила: бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

### **Йэбешкэк букэндэр (Липкие пеньки).**

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: пеньки не должна вставать с места.

### **Уксы (Стрелок).**

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: 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 врассыпную 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: разбежаться только после окончания слов.

### **Муйуш алыш (Уголки)**

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

### **Ак тирек (Белый тополь)**

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

### **Аркан тартыш (Перетягивание каната).**

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: не отпускать канат из рук.

### **Кугарсэн (Голуби).**

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, кугарсэн

Бетябезгя берь 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: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

### **Букэн кайыш (Поймай воробья поясом)**

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

### **Йэшерэм яулык (Спрячь платочек)**

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

Йэшель кайын астына.

Хиззермэйся ташлап киттем

Бер иптэшем 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: бегать через круг нельзя, оборачиваться только после окончания текста.

### **Этэстэр талаша. (Драчливые петушки)**

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:

Тон буйына кар яуган:

Ергэ япкан ак юрган.

Тик нинэ беззен этэстэр

Хынар аяклы булган?

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

### **Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши).**

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 хунарга,

Комак сыскан ауларга.

- Хэзер барып тотам, - ти,

- Хогонам 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: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

### **Буре менэн куян (Волк и зайцы).**

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

Безгэ кунакка килгэн.

Койрого кыска гына,

Колагэ озон икэн.

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

Разработала воспитатель высшей категории Толпакова З.К.