

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ.**

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Прогимназия № 81» г. Сыктывкара
(МАОУ «Прогимназия № 81»)

167016, Республика Коми г. Сыктывкар ул. Карьерная д.18 progimnazia81@yandex.ru
8 (8212) 31 – 22 - 33, 31 – 26 – 61 (тел), 8 (8212) 32 – 20 – 27 (факс)

КОМПЛЕКС НАРОДНЫХ ИГР КОМИ КРАЯ



Сыктывкар 2023

Народная игра «Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

Народная игра «Капуста»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

Народная игра «Дедушка Рожок»

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок,
 На плече дыру прожёт!

Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

Народная игра «Лягушки на болоте»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Описание: С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намкнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Народная игра «Золотые ворота»

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: 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.
Дети – «ворота» говорят:
Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!
С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.
Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

Народная игра «Достань платок»

Правила игры: Объясняем детям, что в старину платки не только носили как украшение – с ними играли. Платок подвешивали на шесте или веревке, достать его можно только подпрыгнув. Платок поднимали высоко. Побеждал тот, кто выше подпрыгнет и достанет платок.

Народная игра «Наш платочек голубой»

Правила игры: Участники игры образуют большой круг, передают 3 платочка по кругу, поют песню.
Наш платочек голубой,
Поиграть хотим с тобой.
Ты беги платок по кругу,
Выбирай скорее друга!
Покружись, попляши
И платочек покажи!
У кого платочек окажется на последнее слово, выходит в круг и пляшет.

Народная игра «Платочек»

Правила игры: Перед началом игры нужно выбрать одного водящего. Он получает платочек. Остальные ребята встают в широкий круг. Чем меньше игроков, тем больше должно быть между ними расстояние. Если же в игре принимают участие много народу, то они могут стоять почти «плечо к плечу».

Водящий находится с внешней стороны круга. Он обходит круг и незаметно кладет платочек на плечо одного из игроков. После чего продолжает движение в том же направлении. Игрок, заметив, что платочек у него на плече, должен тут же бежать по внешней стороне круга в направлении противоположном водящему. Цель и того и другого – успеть добежать первым и занять свободное место. Тот, кто не успел, будет водить. В игре есть и свои маленькие хитрости. Например, водящему не стоит бежать сломя голову сразу после того, как он положил платочек на плечо – это привлечет к себе внимание. Ведь, игрок может «зазеваться» и даже не заметить, что ему, оказывается, давно нужно было бежать. А водящий, спокойно обойдя круг, попросит разиню освободить место. Чтобы игра не затягивалась. Можно ввести дополнительное правило – водящий не может делать более одного круга «вхолостую». Если он уже один раз полностью обошел «хоровод», то при повторном обходе обязан положить платочек кому-нибудь из игроков.

Народная игра «Платок»

Правила игры: Дети закрывают глаза – «спят».

Ребёнок с платком идёт за кругом и поёт:

Прячу, прячу я платок под калиновый кусток,
А кто зореньку проспит, тот за мною побежит.

Тот, у кого за спиной оказывается платок, бежит за водящим, пытаясь коснуться убегающего платком. Если водящий успел встать на свободное место, то-ребёнок с платком становится водящим.

Коми игра «Ловля оленей» (Коръясоскуталом)

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три - лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры:

- игру надо начинать только по сигналу;
- бросать мяч можно только в ноги играющих;
- засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

Коми игра «Невод» (Тыв)

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5 - 2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов.

Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры:

- игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу;
- разрывать круг нельзя.

Коми игра «Охота на оленей» (Коръясоснярталаонкуталом)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры:

- выигрывает тот, кто больше поймал оленей;
- прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана;
- набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу;
- нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу.

Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

Коми игра «Стой, олень!» (Суэт, кор!)

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки. После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры:

- разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!», осаленные отходят в условленное место;
- салить надо осторожно.