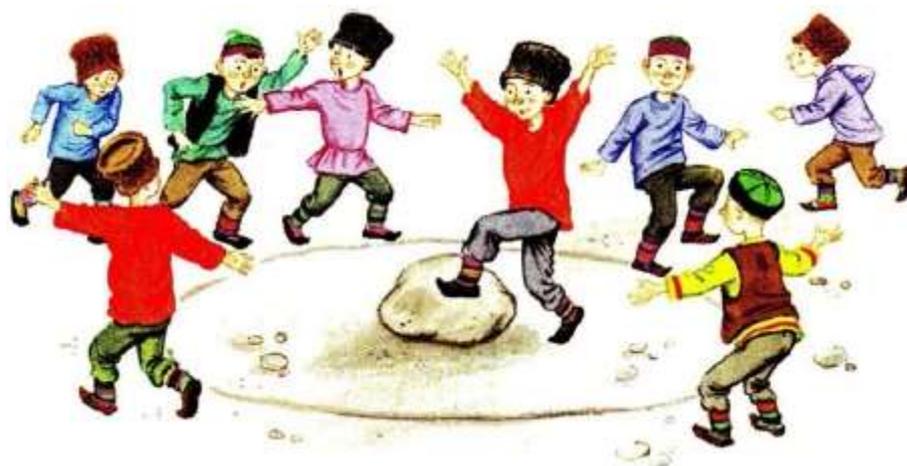


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида №3 г. Ардон

Осетинские игры



1.«Осетинские салки» (Æрцахсмæ)

Цель: упражнять в прыжках в длину, воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры: держаться рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его.

Ведущий выбирается с помощью считалки:

*Завтра с неба прилетит
Тетерев кавказский.
Если веришь – стой и жди,
А не веришь, выходи.*

Содержание игры: водящий преследует остальных играющих, и если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой за ту часть тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть, так он должен догнать и осалить кого-либо.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: если играющих много, выбирают двух или трех ведущих.

2. «Барсы в пещерах» (Стай лагæты)

Цель: упражнять в беге, развивать внимание, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: бегая ребятам по площадке, необходимо слышать команду ведущего и занимать свободную «пещеру»

Оборудование и атрибуты: шапочки барсов.

Считалка:

<i>У барсиhi пять барсят.</i>	<i>Полосатый – выходи</i>
<i>Поиграть они хотят.</i>	<i>Не упрямяся –</i>
<i>Черный, белый,</i>	<i>И води.</i>
<i>Рыжий, серый.</i>	

Содержание игры: все встают в круг, затем разбиваются по трое. Двое изображают пещеру, а третий – барса. Ведущий в центре круга. Он командует: «Барсы, выходите!». «Барсы» должны выйти и бегать по всей площадке. Внезапно ведущий командует снова: «Барсы в пещеру!», и все должны занять ближайшие «пещеры», ведущий тоже. Кому «пещеры» не досталось, тот водит. Через несколько туров «барсы» и «пещеры» меняются ролями.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: ведущий меняет команду на хлопки или другие сигналы.

III вариант: «барсы» меняются на других животных.

3. «Джигиты соревнуются» (Ирагтаг ерыс каыныц)

Цель: поддерживать интерес к физическим упражнениям, приучать действовать организованно, проявлять выдержку, воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры:

действовать по сигналу «старшего», проигравшим считается тот, кто хоть раз выйдет за черту круга. Если из круга выйдут оба игрока, приз никому не присуждается.

Оборудование и атрибуты: гимнастические палки, мел.

I вариант: разбить всех детей на пары, раздав палки и определить в круги.

II вариант:

Разделить на две команды с помощью счета на первый и второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – вторая команда или воспитатель раздает при пересчете опознавательные знаки.

Содержание игры: на игровой площадке чертятся 4-6 кругов по 3 метра диаметром. Все участники делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается «Старший». «Старшие» посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один её

конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из края. Победитель получает приз. Затем в круги становятся новые пары. Команда победительница определяется по сумме полученных очков.

4.«Рыбаки и рыбы» (Касагахсджытæ æмæ касæгтæ)

Цель: развивать ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры:

находиться в ямке может только одна рыбка, должна её оставить. Пойманные «рыбы» помогают ловить остальных «рыб».

Оборудование и атрибуты:

бубен (колокольчик, мел).

Считалка:

*Выйдет Заур - пастушок.
Поиграет во рожок.
А рожок из бересты,
Значит, водой будешь ты.*

Содержание игры:

По сторонам площадки чертятся круги диаметром 0,8- 1 м. (ямки) по числу играющих или на 1-2 меньше. «Рыбы» (дети) находятся в кругах. По сигналу ведущего (удар в бубен, звук колокольчика) рыбы начинают плавать по всей реке (бегать по площадке). По сигналу «Рыбаки!» рыбы стараются спрятаться в ямки, а два рыбака, взявшись за руки, стремятся их поймать.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель.

II вариант: выбрать две пары рыбаков.

5.«Дед» (Дада)

Цель: Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве, фантазию и воображение. Воспитывать умение договариваться в коллективе.

Правила игры: действовать сообща, разбежаться по сигналу.

Оборудование и атрибуты: элемент костюма деда (бабы).

Считалка:

Зайчишка – трусишка

По полю бежал

В огород забежал,

Морковку нашел,

Капусту нашел,

Сидит грызет,

Иди прочь.

Дада с наной идет.

Содержание игры: Выбираем «деда», затем отходят дети в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к «деду» («дада»).

-Здравствуй, «дада»!

- Здравствуйте «саби» (дети)! Где вы были, что вы делали?

- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем.....

Дети делают движения, изображающие какую- либо работу, а «дада» должен угадать, какая это работа. Если отгадает – все разбегаются, и он должен кого-нибудь поймать. Если не отгадает – дети снова договариваются и изображают другую работу.

II вариант: выбрать деда и бабу (дада амаэ нана)

III вариант: дед показывает, движения дети, отгадывают

IV вариант: изображать только животных

6.«Бурые медведи» (Урс æрсытæ)

Цель: упражнять детей в беге в рассыпную, в процессе игры развивать ловкость, быстроту реакции на сигнал, развивать ориентировку в пространстве.

Правила игры: «медвежата» бегают по площадке («лесной опушке») до тех пор, пока их не поймают «медведи». Выигрывает тот, кто останется последним медвежонком на «лесной опушке».

Оборудование и атрибут: мел, обручи, шапочки на «бурых медведей».

Считалка:

*Сидели два медведя
На тоненьком суку.
Один читал газету,
Другой месил муку.
Раз ку- ку, два ку-ку,
Оба шлепнулись в муку.*

Содержание игры: выбираем двух «медведей». Остальные игроки становятся «медвежатами». Площадку для игры делят на две части: «лесная опушка» и «медвежья берлога». По команде «бурые медведи» берутся за руки и покидают «берлогу». Их задача: поймать «медвежонка», захватив его в кольцо из рук, и отвести в «берлогу»

II вариант: пойманные медвежата в «берлоге» тоже могут участвовать в ловле «медвежат».

III вариант: ловить «медвежат» можно при помощи обручей.

7.«Водопад и ветер» (Æхсæрдзæн æмæ дымгæ)

Цель: в процессе игры развивать ловкость, быстроту, действовать по сигналу, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Правила игры: четко выполнять команду водящего, тот, кто ошибётся в выполнении команды, должен выйти из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один – единственный игрок. Это и есть победитель.

Водящий выбирается с помощью жеребьевки.

Содержание игры: для начала игры выбираем водящего. Остальные игроки становятся на некотором расстоянии от него. Когда водящий объявляет: «Водопад!» - игроки начинают приседать, когда же он говорит: «Ветер!» - все должны бежать в одну сторону по кругу. Водящий старается запутать игроков; он может произносить одно и то же слово несколько раз подряд и делать ложные движения, не совпадающие с командой. При этом он должен зорко следить за игроками – тот, кто ошибётся, выходит из игры.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

II вариант: на сигнал «Водопад!» игроки выбирают ОВД по желанию (например, прыжки)

III вариант: на сигнал «Ветер!» - дети бегут в рассыпную.

8.«Волк и ягнята» (Бирәгьтә әмә сәныччыта)

Цель: упражнять детей в беге в рассыпную, развивать быстроту реакции, ловкость, воспитывать умение играть в коллективе.

Правила игры: «Ягнята» пасутся на пастбище. В домике «ягнят» ловить нельзя. Пойманные «ягнята» идут в дом волка.

Оборудование и атрибуты: шапочка волка или опознавательный знак, мел (обруч).

Считалка:

*Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли мы опять гулять:
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами щелк, щелк!*

Содержание игры: дети изображают «ягнят». «Ягнята» ходят по площадке «щиплют травку». «Волк» внимательно следит за ними. Незаметно для всех выходит из своего «логова» (мелом чертится круг или кладётся обруч) и тихонько подкрадывается к «ягням». Волк ловит «ягнят» и тащит к себе в «логово». «Ягнята» убегают от волка и прячутся в своем «хадзаре» (доме). После двух- трех кратного повторения игры выбирают других детей на роль «волка».

I вариант: роль «волка» берет на себя воспитатель

II вариант: выбираются два «волка»

9. Лягушки (Хæфсытæ)

Цель: упражнять в прыжках в длину; воспитывать дружелюбие, способность радоваться успеху товарищей.

Правила игры: «лягушка» учит прыгать. «Лягушата» должны четко выполнять команды «лягушки». Если ошибается какой-то «лягушонок», то возвращается к «лягушатам» и должен будет поле всех учиться прыгать снова.

Оборудование и атрибуты: мел, шапочка для «лягушки»

Считалка:

*Пять веселых лягушат,
По своим делам спешат.
Пока мокро, пока лужно,
До реки добраться нужно.
Если встретишь лягушат,
не мешай:
Они спешат!*

Содержание игры: на земле чертится небольшой квадратик – «дом». Вокруг «дома»- четыре «листика» вперемешку с четырьмя «кочками» - пруд. Один - ведущий «лягушка», учит «лягушат» прыгать. Он стоит справа от «пруда», а «лягушата» – слева. Каждый лягушонок становится на квадратик – «дом» и внимательно слушая команды «лягушки и квакушки» прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги. «Лягушка» четко и громко командует, один «лягушонок» прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Команда: «Кочка!... Листик!... Листик!... Дом! И т.д. Если «лягушонок» прыгает высоко, и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с «лягушкой», а если ошибается, возвращается к «лягушатам» и должен будет после всех учиться прыгать снова.

*Веселые, как девочки
Проворные, как листики,
Прыгучие, как мячики,*

*Веселые, проворные,
Прыгучие подружки –
Зеленые, зеленые,
Зеленые лягушки.
Все квакают и квакают
И слышно вдалеке:
«Ква-ква! Ква- ква!
Бре - ке- ке!»*

I вариант: «лягушка»- воспитатель

II вариант: усложнить схему.

10. «Тохси» (Крупная кость, бита)

Цель игры: развивать мышцы спины, руки; зоркость, ориентировку в пространстве, глазомер; воспитывать умение выигрывать и достойно проигрывать.

Правила игры: если альчик выкатывается за линию, игрок выигрывает. Если он промахивается, то не имеет права бить второй раз (пропускает ход).

Оборудование и атрибуты: альчики, мел.

Считалка: *Стоит чурбан,
Не мешает нам.
Кто чурбан из круга собьёт,
Тот победителем уйдёт.*

Содержание игры: на ровной площадке чертят два круга, вписанных один в другой. В центре малого круга в один ряд расставляют разноцветные альчики (можно заменить их камешками), по одному от каждого игрока. Играющие становятся на линию внешнего круга так, чтобы она пришлась на середину ступни. Они метают биту по очереди. Задача заключается в том, чтобы крупным альчиком-битой-тохси выбить альчик за пределы большого круга.

I вариант: водящим является воспитатель.

II вариант: использовать камешки.

III вариант: использовать биты с мячами (спортивный детский инвентарь)

11.«Перетягивание» (Бәндәнаәй хъазт)

Цель игры: развивать мышцы спины и ног; ловкость, быстроту реакции; воспитывать честность в игре и справедливость

Правила игры: начинать тянуть верёвку следует одновременно по команде: «Марш!» Тянуть надо только вперёд за счёт корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

Оборудование и атрибуты: мел, верёвка.

Считалка: Слушай счёт, прямой держись,
За верёвку, не свались.
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь –
Выходи совсем!

Содержание игры: через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из верёвки диаметром 1,5-2м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперёд, чтобы верёвка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл.

I вариант: одновременно состязаются несколько пар (спортивная эстафета).

II вариант: использовать обруч вместо веревки

12.«Жмурки» («Хъуырмайсыйт»)»

Цель игры: упражнять в беге в врассыпную; умение ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, быстроту; воспитывать умение играть честно и справедливо.

Правила игры: ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

Оборудование и атрибуты: платок или косынка.

Считалка: Мы немножко поиграем,
Врассыпную бегать станем.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя-узнай!

Содержание игры: водящему завязывают глаза. Затем игроки поочерёдно легко ударяют по ладоням его вытянутых рук. При этом они шёпотом спрашивают: «Кто я?». Водящий должен угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

I вариант: водящим является воспитатель.

II вариант: водящим выбирается ребёнок.

III вариант: использовать колокольчики, хлопки.

13.«Жмурки – носильщики» (Уаргъхæссæг)

Цель игры: развивать ориентировку в пространстве; ловкость, быстроту реакции; воспитывать умение болеть за товарища; радоваться победе друг друга.

Правила игры: переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

Оборудование и атрибуты: платки или косынки, предметы.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли в жмурки мы играть.
Кто носильщик – выходи,
Все предметы принеси!

Содержание игры: готовится место для игры. В одном конце площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нём раскладывают десять каких-нибудь мелких предметов – это могут быть детские игрушки. На другом конце площадки, шагах в десяти-пятнадцати от столика и в трёх – четырёх шагах друг от друга, ставят два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

II вариант: использовать камешки.

III вариант: увеличить количество предметов, или уменьшить.

14. «Бита» (Шела)

Цель игры: развивать мышцы спины, рук, ног; ловкость, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать умение радоваться успеху товарища.

Правила игры: играющие бросают камень строго по очереди.

Оборудование и атрибуты: бита, шарик, мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,
Выходи играть опять.
Биту мы бросать умеем,
Первым будет – кто смелее!

Содержание игры: бросая по очереди плоский камень (сланцевую пластинку диаметром 10 – 15см) двое играющих стараются попасть

им в шарик (деревянный или каменный). Расстояние, которое «пробежит» шарик после удара камнем измеряется ступнями ног. Победителем считается тот, у кого шарик откатится на большее расстояние.

II вариант: использовать альчики

III вариант: в игре могут участвовать две команды. В этом случае игру ведут до определённого счёта. Каждый участник команды, бросая камнем в шарик, ведёт свой индивидуальный счёт. Потом суммируются результаты всех членов команды.

15. «Палка» («Чурка»)

Цель игры: развивать мышцы спины, ног, рук; умение ориентироваться в пространстве; ловкость, быстроту реакции.

Правила игры: следует быть осторожным, чтобы не попасть палкой в водящего, бросать палку в Чуку можно только тогда, когда водящий поставил её и отошёл на своё место.

Оборудование и атрибуты: палки, «чука», мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,
Выходи играть опять.
Палку в «чуку» мы бросаем,
Побеждаем попадая.

Содержание игры: играющие становятся за линией кона. На расстоянии 6-8м от неё водящий ставит вертикально на землю небольшую палочку (длина 10-15см, сечение 3-5см). Играющие держат в руках палки (длиной 1м), которые они по очереди бросают с линии в чуку, стараясь сбить её. Если чука сбита, водящий должен как можно быстрее поставить её на место и взять одну из палок, остальные игроки в это время стараются подбежать каждый к своей палке и взять её. Оставшийся без палки становится водящим. Если никто из игроков не сбил чуку, то каждый старается забрать свою палку, а водящий стремится

завладеть чьей-либо палкой. В этот момент играющие могут действовать против водящего коллективно: использовать ложные, отвлекающие действия и тем самым помочь товарищу, взяв палку

II вариант: использовать спортивный инвентарь (бита, шарик).

III вариант: использовать как спортивную эстафету.

16. Ястреб («Хъærцыгъа»)

Цель игры: упражнять детей в легком беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: ловить можно только в «ястребином поле» (кругу или прямоугольнике). Пойманные не участвуют в игре до тех пор, пока не будут переловлены все «птицы».

Оборудование и атрибуты: шапочка для ястреба, мел.

Считалка: Ястреб, ястреб выходи,
Коли хочешь - так води!

Содержание игры: На площадке чертят небольшой круг или прямоугольник – место «ястреба». Вся остальная часть площадки объявляется «озером» или «лесом». Там отдыхают различные «птицы»: утки, гуси и др. На крик «ястреба»: «тыы, тыы, тыы» каждая «птица» начинает «перелёт» через «ястребиное поле», а «ястреб» стремится осалить её рукой. Осаленная «птица» выходит из игры. Когда «ястреб» осалит последнюю «птицу», игра заканчивается. Последний осаленный становится новым «ястребом», и игра начинается сначала.

I вариант: роль «ястреба» выполняет воспитатель

II вариант: в игре участвует не один «ястреб», а несколько.

17. Невод («Кæсаг ахсæн»)

Цель игры: упражнять детей в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: Игроки, изображающие невод не имеют права выходить за линию и ловить там «рыб». Разрывать цепь игрокам, изображающим невод при ловле «рыб» не разрешается.

Оборудование и атрибуты: шапочка для рыб, мел.

Выбор «невода» осуществляется с помощью жребия.

Содержание игры: На левой и правой стороне площадки очерчиваются места для спасения «рыб». Остальная площадь – «вода», по которой плывут «рыбы». В начале игры все участники игры делятся на «рыб» (6-7 играющих) и на «невод» (1-3 играющих). Ребята, изображающие невод берутся за руки, образуя цепь. По сигналу «рыбы» начинают из одной стороны перебегать на другую сторону. Изображающие невод бегут к ним, сохраняя цепь, стараются окружить любую «рыбу» или несколько «рыб». Когда руки двух крайних игроков в цепи «невода» сомкнутся, образуя кольцо, все «рыбы» оказавшиеся в нём, считаются пойманными и выходят из игры. Так играют до тех пор, пока не останется 2-3 «рыбы». Они становятся «неводом», и игра начинается сначала.

II вариант: выбрать несколько «неводов»

18.Цвет («Хуыз»)

Цель игры: упражнять детей в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве, внимательность.

Правила игры: кто выбежит за условленные границы площадки, тот становится водящим.

Считалка: Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели
Сели пчелы на цветы.
Мы играем - водишь ты!

Содержание игры: По считалке образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6м от него. Он называет любой цвет, например, синий, красный, зелёный, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета, или какой-нибудь предмет хватаются за эти предметы, так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого-нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встаёт со всеми в круг. Играют несколько раз

I вариант: роль водящего выполняет воспитатель

II вариант: у водящего в руках мяч, осалит ребят мячом.

19. Волк и козлята («Бирагъ æмæ сæныччытæ»)

Цель игры: упражнять детей в беге, прыжках на двух ногах; развивать, ловкость, смелость, быстроту реакции; воспитывать честность.

Правила игры: После счёта «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.

Оборудование и атрибуты: шапочка волка и козлят, мел.

Считалка: Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли мы опять гулять.
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами щёлк, щёлк!

Содержание игры: На площадке чертят небольшой круг диаметром 5-10м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3м кружки диаметром 1м – «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трёх, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волк» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достаётся «домика». Он убегает между «домиками» и большим кругом от «волка», который стремится его осалить. Осалил – меняются ролями, не осалил – останется «волком», и игра начинается сначала.

I вариант: роль «волка» выполняет воспитатель

II вариант: не один «волк», а два или три.

III вариант: детям предлагается не бегать, а прыгать на двух ногах

20.Лиса и зайцы («Рувас æмæ тæрхъустæ»)

Цель игры: упражнять ребят в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве.

Правила игры: «зайцы» не имеют права выбегать за пределы поля. «Заяц» считается пойманным, если «лиса» схватит его за руку или коснётся плеча.

Оборудование и атрибуты: шапочки для лисы и зайцев, мел.

Считалка: *Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обудый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Лисы зайца не найдут,
Не найдет тебя лиса ...
Выходи – тебе играть.*

Содержание игры: На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3-5 м. вокруг неё становятся дети – «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего.

- Заяц, заяц, где ты был?
- В болоте.
- Что делал?
- Траву жал.
- Где спрятал?
- Под колодой.
- Кто унёс?
- Заяц.
- Кто ловит?
- Лиса!

При последнем слове все игроки разбегаются, а тот, на кого выпало слово «лиса», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «зайцы»

I вариант: на роль «заячьего короля» выбрать воспитателя

II вариант: заменить «лису» на «волка».

21.Котятa («Гæдыйы лæппынтæ»)

Цель игры: упражнять детей в легком беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать честность, справедливость, фантазию.

Правила игры: Кошка может начать ловить котят не только тогда, когда они замешкаются, но и в случае неправдоподобного ответа.

Оборудование и атрибуты: шапочки кошки, мел.

Считалка: Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Содержание игры: На земле чертят линию – «улицу» метрах в 6-8 пред ней – круг («дом»). «Кошка» заходит в «дом», играющие «котятa» подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает:

- Котятки-ребятки, вы где были?
- В саду!
- А что там делали?
- Цветы рвали!
- А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. Как только «котятa» при ответах допустят паузу, «кошка» кричит: «Ах вы, обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котятa» должны убежать на улицу, т.е. стать на линию, взявшись за

руки. Того, кого «кошка» поймаёт, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котят», и всё начинается сначала. Игра продолжается, пока «кошка» не отведёт в «дом» всех «котят».

I вариант: роль «кошки» выполняет воспитатель.

22.Козы и пастух («Фийау амае сагьтае»)

Цель игры: Упражнять ребят в беге в рассыпную, в прыжках на одной ноге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать умение играть в коллективе.

Правила игры: Козы не имеют права выходить за пределы круга. Нарушивший это правило считается пойманным. При ловле «коз» «пастух» может прыгать то на левой, то на правой ноге.

Оборудование и атрибуты: шапочки козам, мел.

Считалка: Шла коза по мостику,
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в Терек угодила.
Кто не верит – это он,
Выходи из круга вон!

Содержание игры: «Козы» становятся внутрь круга, а «пастух» - за кругом. По сигналу водящего «пастух» входит в круг, прыгая на одной ноге, старается осалить как можно больше «коз». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «козы». Если «пастух» устаёт выходит из круга и отдыхает.

I вариант: роль «пастуха» выполняет воспитатель

II вариант: выбирают несколько «пастухов». Подсчитывают количество пойманных «коз» у каждого «пастуха».

23.Яблоко («Фәткьюы»)

Цель игры: упражнять ребят в беге по кругу, в приседании на корточки; развивать быстроту, ловкость.

Правила игры: игрокам, бегущим по кругу, не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших это правило, один выходит из игры (тот, у кого оказалась свободной правая рука).

Считалка: *Катилось яблоко*

*Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо забора;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!*

Содержание игры: Играющие, взявшись за руки, образуют круг, в центре которого находится ведущий, выбранный с помощью считалки. Игроки бегут по кругу под слова ведущего: «Яблоко, червивое яблоко, ветер дует, оно падает». Как только произнесено последнее слово, все игроки должны быстро присесть на корточки, не делая ни шага. Тот, кто упадёт или сделает хотя бы один шаг, выходит из игры. Она продолжается до тех пор, пока в кругу останется 3-4 участника. Они считаются победителями.

I вариант: роль ведущего выполняет воспитатель

II вариант: по кругу прыгать на одной ноге, а потом присесть.