Утверждён

Заведующий СП д/с «Гнёздышко»

ГБОУ СОШ №1 города Кинель

Ненастьева М.А.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**План самообразования**

Тема: «Развитие двигательной деятельности в ознакомление детей

с народными играми народов Поволжья »

инструктора по физической культуре Казаковой Елены Александровны

ГБОУ СОШ №1 г. Кинель

на 2021 – 2022у.г.

**Тема самообразования инструктора по физической культуре:** «Развитие двигательной деятельности в ознакомление детей с народными играми народов Поволжья »

**Цель:** познакомить детей подготовительной группы с подвижными играми народов Поволжья

**Задачи физического воспитания:**

формирование двигательных умений и навыков;

развитие и совершенствование физических качеств:

-выносливости

-быстроты реакции

-ловкости

охранять и укреплять здоровье детей;

формировать основы здорового образа жизни и безопасности жизнедеятельности;

Развивать интерес к народным играм;

Закреплять умение использовать в самостоятельной деятельности разнообразные по содержанию игры народов Поволжья.

**Актуальность выбранной темы**:

Россия всегда являлась многонациональным государством, а регион Поволжья, где на протяжении веков сосуществовали народы разных языковых групп и традиций, можно считать уникальной лабораторией поиска путей развития личности через взаимодействие культур. С раннего детства ребёнок живёт в родной национальной среде,  ценности и нравственные ориентиры, заложенные в культуре народа. Взрослея, он сам становится представителем своего народа, хранителем и продолжателем традиций. Воспитывать в детях толерантное отношение к другим народностям одна из важнейших задач работы педагога. В нашем регионе живут русские, татары, чуваши, мордва, узбеки, белорусы, украинцы, башкиры.

**Проблема**: Дети не имеют представления об играх, жизни другого народа, доступного их возрасту.

**Предполагаемый результат:**

**Дети:**

* формируются знания о культуре и традициях народов России, уважительное отношение к культуре разных народов, желание использовать национальные игры в свободной деятельности .

**Родители:**

* Повышение компетентности родителей в вопросах двигательной активности детей (индивидуальная беседа, консультации, родительские собрания);
* Вовлечение родителей в единый образовательный процесс (изготовление масок, атрибутов к играм и т.д.)

**Воспитатели:**

У педагогов повысился уровень профессиональной компетенции в вопросах физического развития ребёнка

**Самореализация:**

* Повысится уровень знаний в данной области и использование их на практике в своей работе
* Обобщён опыт по исследуемой теме

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **Организационно – ознакомительный**   **этап** | **Содержание работы**  **-** Определение целей и задач темы  -Изучение литературы по проблеме  -Разработка системы мероприятий, направленных на решение проблемы  -Прогнозирование результатов  -Отслеживание результатов работы  -Составление перспективного плана совместных мероприятий спортивных праздников  - Картотека  - Изготовление масок, атрибутов к играм и.т.д | **Сроки**  Сентябрь | **Практическая деятельность**  **Методическая литература:**  - Кенеман А. В. Детские народные подвижные игры. М., 2013.  - Литвинова М. Ф. Русские народные игры. М., 2014.  **Интернет ресурсы:**  <https://nsportal.ru>  <https://rosuchebnik.ru> |
| **II. Основной этап** | **Работа с детьми** | **месяц** | **Народные игры подготовительной группы** |
|  | Октябрь | Мордовские народные игры  1 неделя В ключи ( ключник еса)  2неделя Круговой (кругть эса)  3неделя Раю-раю  4неделя В курочек ( сараксе) |
| Ноябрь | Чувашские народные игры  1 неделя Журавушка (Тарналла)  2неделя Ручейки (Юхан шывсем)  3неделя Пустая изба (Пуша пуртле)  4неделя Отгадай имя (Ятне пел) |
| Декабрь | Татарские народные игры  1неделя Серый волк (Сары буре)  2неделя Скок-перескок (Кучтем-куч)  3неделя Хлопушки (Абакле)  4неделя Тимербай |
| Январь | Украинские народные игры  1 неделя Хлибчик (Хлебец)  2неделя Чакля (Цапля)  3неделя Колир (Краски)  4неделя Вовк та козенята (волк и козлята) |
| Февраль | Русские народные игры  1 неделя «Пятнашки»  2неделя «Удочка»  3неделя«Солнышко»  4неделя « Бой петухов» |
| март | Узбекские народные игры  1 неделя Ок теракми, кук терак ( Белый тополь, зелёный тополь)  2неделя Эчкилар ва чупонлар ( Пастух и козы)  3неделя Айиклар ва асаларилар ( Медведи и пчёлы)  4неделяЧай- чай!!! |
| Апрель | Башкирские народные игры  1 неделя Муйуш алыш (Уголки)»  2неделя Эна менян еп (Иголка и нитка)  3неделяБесэй менэн сыскан (Кот и мыши)  4неделяБуре менэн куян (Волк и зайцы) |
| Май | Фестиваль игр народов Поволжья |
|
| **Работа с педагогами**  Консультации  семинар- практикум | Октябрь  -  февраль | - «Народные подвижные игры на прогулке»  - «Подвижные народные игры народов Поволжья»  - «Как играть в народные игры»  - «Подвижные игры разных народов в летний период» |
| **Работа с родителями**  Консультации | Октябрь  -  Май |
| **III. Заключительный (самореализация) этап** | Подведение итогов  - Отслеживание результатов работы  - Самоанализ педагогической деятельности  - Выступление на итоговом педсовете  - Оформление результатов работы | Апрель  -  Май | Презентация по теме самообразования |

**Приложение**

|  |  |
| --- | --- |
| **Месяц** | **Название народных игр** |
| **Октябрь** | **Мордовские народные игры** |
| **1 неделя В ключи ( ключник еса)**  **«В ключи»** **( ключник еса)**  Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:  Дядя(тётя), у тебя ключи?  Тот отвечает, указывая на соседа:  Вон у дяди (тёти) спроси.  Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:  Посередине поищи!  Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.  Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.  **2неделя Круговой ( ключник еса)**  **Круговой( ключник еса)**  Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.  **Правила игры.**Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.  **3неделя Раю-раю**  **Раю-раю**  Для игры выбирают двух детей - ворота; остальные играющие - мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:  - Раю-раю, пропускаю,  А последних оставляю.  Сама мать пройдет  И детей проведет.  В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью входят в ворота. Дети ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребенок — щит, другой — стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки, остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей. Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.  **4неделя В курочек ( сараксе)**  **«В курочек»** **( сараксе)**    Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.  *Правила игры.*Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **ноябрь** | **Чувашские народные игры** |
| **1 неделя Журавушка (Тарналла)**  **Журавушка (Тарналла)**  Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:  Ах, журавлик наш, журавушка,  Не забыл ли домик матушки?  Журавлик поет в ответ:  Не забыл я, но сегодня  На гороховом на поле  Меня сторож подловил,  Да и в клетку посадил.  Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.  **Правила игры.** Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.  **2неделя Ручейки (Юхан шывсем)**  **Ручейки (Юхан шывсем)**  Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях  Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях ( каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.  **Правила игры**. Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»  **3неделя Пустая изба (Пуша пуртле)**  **Пустая изба (Пуша пуртле)**  Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.  **Правила игры**. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.  **4неделя Отгадай имя (Ятне пел)**  **Отгадай имя (Ятне пел)**  Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:  Медвежонок встал на лапы,  Зарычал на нас косматый.  Медвежонок, ты, медведь,  Перестань-ка ты реветь.  А попробуй нас поймать  И по голосу узнать.  Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.  **Правила игры**. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Декабрь** | **Татарские народные игры** |
| **1неделя Серый волк (Сары буре)**  **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 переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:  — Соберу я ягоды, и сварю варенье,  — Милой моей бабушке будет угощенье  — Здесь малины много, всю и не собрать,  — А волков, медведей вовсе не видать!  После слов не видать 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.  **Правила игры.** Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.  **2неделя Скок-перескок (Кучтем-куч)**  **Скок-перескок (Кучтем-куч)**  На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.  Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.  **Правила игры.** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.  **3неделя Хлопушки (Абакле)**  **Хлопушки (Абакле)**  На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.  Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:  Хлоп да хлоп - сигнал такой  Я бегу, а ты за мной!  С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.  **Правила игры.** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.  **4неделя Тимербай**  **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 поглядели,  Сделали вот так!  С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.  **Правила игры.** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.). |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Январь** | **Украинские народные игры** |
| **1неделя Хлибчик (Хлебец)**  **Хлибчик**  Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком (хлебцем).  – Пеки, пеки хлебчик! (Выкрикивает он.)  – А выпекишь? (Спрашивает задняя пара.)  – Выпеку!  – А выпекишь?  – Подилюсь!  С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удается, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.  **Правила игры.**Последняя пара может бежать только после окончания переклички.  **2неделя Чакля (Цапля)**  **Цапля (Чакля)**  **Описание**. По считалке выбирают водящего - «цаплю». Остальные - «лягушки». Пока «цапля» «спит» (стоит наклонившись вперед и опираясь руками на прямые ноги), остальные игроки прыгают на корточках, стараясь подражать движениям лягушки. Вдруг «цапля» «просыпается», издает крик и начинает ловить (салить) «лягушек». Осаленный сменяет «цаплю». Играют обычно 5-6 раз.  **Правила.**Цапля» преследует «лягушек» большими шагами, но обязательно на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась (хотя бы одной рукой) за голени ног.«Лягушки» стараются спастись от «цапли», прыгая на корточках. Кто встанет во весь рост, тот становится «цаплей».«Лягушка», выпрыгнувшая за пределы площадки, меняется ролью с «цаплей».  **3неделя Колир (Краски)** Краски (Колир) **Описание**. Договариваются о границах площадки. По считалке выбирают водящего. Играющие образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6 м от него. Он называет любой цвет, например синий, красный, зеленый, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета или какой-нибудь другой 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 встает со всеми вместе в круг. Играют несколько раз.  **Правило.** Кто выбежит за условленные границы площадки, тот становится водящим.  **4неделя Вовк та козенята (волк и козлята)**  **Волк и козлята**  Для  игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра.  Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики.  Тот козлёнок, которому не достался домик, бегает от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймает козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Февраль** | **Русские народные игры** |
| **1 неделя «Пятнашки»**  **Пятнашки**  Игроки выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.  **Правила игры.** Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.  **Пятнашки, ноги от земли.**  Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.  **Пятнашки-зайки**  Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах - он в безопасности.  **Пятнашки с домом.**  По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.  Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.  **2неделя «Удочка»**  **Удочка**  Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становиться в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игрок в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.  1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадается на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".    **3неделя«Солнышко»**  **«Солнышко»**  По считалке выбирают водящего - «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посредине круга, все поют:  Гори, солнце, ярче!  Лето будет жарче,  А зима теплее,  А весна милее!  Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГОРЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.  **4неделя « Бой петухов»**  **Бой петухов**  Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Март** | **Узбекские народные игры** |
| **1 неделя Ок теракми, кук терак ( Белый тополь, зелёный тополь)**  **Белый тополь, зеленый тополь (Ок теракми, кук терак)**  **Описание**. Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются на двух сторонах площадки шеренгами, взявшись за руки. Определяется жребием, чья команда начнет игру первой. Игроки начинающей команды хором вызывают игрока из противоположной команды: «Белый тополь, зеленый тополь, кто сильней у вас?» Команда, к которой были обращены эти слова, посылает одного игрока к противоположной команде, игроки которой крепко держатся за руки. Посланный, разбежавшись, пытается разорвать цепь в любом месте (разъединить сцепленные руки). Если ему это удается, он забирает в «плен» в свою команду одного из игроков, разомкнувших руки («пленный» становится за взявшим его в «плен»); если не удается, то сам сдается в «плен», становясь за спиной одного из этих игроков. Затем другая команда теми же словами вызывает к себе игрока для разрыва цепи.  «Пленных» можно выручить (освободить), разъединив руки тех игроков, за которыми они стоят. В этом случае один из игроков, разомкнувших руки, также берется в «плен».  Играют или до тех пор, пока все не побывают в роли вызванного, или определенное время. Выигрывает команда, у которой окажется больше «пленных».  **Правила.** Два раза подряд разрывать цепь нельзя. Цепь образуется только соединенными руками.Перед разрывом цепи можно делать отвлекаю­щие движения.  **2неделя Эчкилар ва чупонлар ( Пастух и козы)**  **Пастух и козы** (**Эчкилар ва чупонлар)**  **Описание**. Играющие делятся на две группы. Согласно жребию одна группа называется «козы», другая - «пастухи». «Козы» становятся внутрь круга, а команда «пастухов» - за кругом. Игроки-«пастухи» рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера.  По сигналу руководителя (вожака) в круг входит один из названных руководителем «пастухов» и, прыгая на одной ноге, старается осалить как можно больше «коз». Через некоторое время руководитель вызывает следующего «пастуха», а первый возвращается на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «козы». Затем группы меняются ролями и игра продолжается.  Можно играть до условного числа пойманных «коз», тогда выигрывает группа, быстрее поймавшая это количество.  **Правила.**«Козы» не имеют права выходить за пределы круга. Нарушивший это правило считается пойманным.При ловле «коз» «пастухи» могут прыгать то на левой, то на правой ноге.Осаленный выходит из круга и садится в стороне или продолжает участвовать в игре, но при этом команде «пастухов» за каждую запятнанную «козу» начисляется 1 очко и подсчет ведется не по количеству вышедших из игры, а по количеству очков.Новый «пастух» выходит в круг только тогда, когда предыдущий вернется на место.Если «пастух» встал на две ноги в кругу, то он не имеет права ловить и возвращается на свое место.  **3неделя Айиклар ва асаларилар ( Медведи и пчёлы)**  **Медведи и пчелы (Айиклар ва асаларилар)**  **Описание**:Играющие делятся па две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3—5 м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5—7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускают­ся с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с выш­ки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются ру­кой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.  Правила игры.  Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое но­вое действие начинается по сигналу. Спры­гивать с вышки нельзя, надо слезать  **4неделя Чай- чай!!!**  **Чай-чай!**  Все играющие располагаются на площадке (10x12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны до­гнать его и коснуться рукой. Коснувшийся игрок становится заводилой. Он гоже, закри­чав: «Чай-чай!» — и подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удалось долгое время остаться не­пойманным, считается победителем.  Правила игры.  Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушив­шие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Апрель** | **Башкирские народные игры** |
| **1 неделя Муйуш алыш (Уголки)**  **Муйуш алыш (Уголки)»**  По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:  - Хозяйка, можно истопить у тебя баню?  1 играющий отвечает: «Моя баня занята».  2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась».  3 играющий отвечает: «Печка обвалилась».  4 играющий отвечает: «Вода кончилась».  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 поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».  **2неделя Эна менян еп (Иголка и нитка)**  **«Эна менян еп (Иголка и нитка)»**  Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.  Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.  **3неделя Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши)**  **Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши)**  Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться.  Кот произносит слова:  «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 доме.  **4неделя Буре менэн куян (Волк и зайцы)**  **Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши)**  Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться.  Кот произносит слова:  «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 доме. |

|  |  |
| --- | --- |
| **месяц** | **Название народных игр** |
| **Май** | **Фестиваль игр народов Поволжья** |
|  |