

Подвижные игры бурятского народа

Табун

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанью. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

Иголлка, нитка, узелок

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой из круга или вбежали в круг, то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголлка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Волк и ягнята

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

– Что ты здесь делаешь?

– Вас жду.

– А зачем нас ждешь?

– Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать Повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

Ищем палочку

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, *стараясь отгадать*, Куда упала палочка. По команде «*Ищите!*» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то *стараятся* догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

Игра «Ястреб и утки»

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камышы», «озеро». На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убегать от «ястреба», по дороге к «озеру» прятаясь в «камыше». «Камыши» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке «Утки» спасаются сначала среди «камышей», потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ловить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля.

«Караси и щука»

Ход игры: Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образуют круг, другая – караси, они плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя «щука!» щука быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. «Караси» спешат поскорей занять место за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу, и присесть («караси» прячутся от «щуки» за «камешки»). «Щука» ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за «камешки». Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3 – 4 раза, после чего подсчитывается число пойманных. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

«Рыбаки и рыбки»

Материалы: Флажки, веревка, мешочек с песком весом 100 – 200 г.

Ход игры: Площадка ограничивается с 4-х сторон флажками. Это пруд. На одном конце площадки очерчивается глубокое место, на другом – место для пойманных рыб (ведро). «Рыбки» плавают в пруду (дети бегают по площадке), а два «рыбака» (старший и его помощник) ходят вдоль берегов по противоположным сторонам площадки. В руках «старшего рыбака» (воспитателя) веревка, к концу второй привязан небольшой груз – мешочек с песком. Неожиданно «старший рыбак» говорит своему помощнику, который ходит по другому берегу «лови!» и бросает ему конец веревки с грузом.

«Рыбки» спешат в глубокое место, чтобы не попасть в сеть. Не успевших уплыть в глубокое место рыбаки окружают сетью. Такие «рыбки» считаются пойманными и помещаются в ведро (салятся на скамейку). При словах воспитателя «рыбки, плывите!» «рыбки» выплывают из глубокого места и бегают по всей площадке до тех пор, пока «старший рыбак» снова не закинет сеть. Игра повторяется 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных

рыб. «Старший рыбак» выбирает себе нового помощника, и игра возобновляется.

Правила игры: пойманные «рыбки» не могут вырываться и вылезать из под веревки, если они были ею окружены. «Рыбки» плывут в глубокое место только после слова воспитателя «лови!». «Рыбаки» не могут закидывать сеть в глубоком месте, т.е. в доме рыбок.

«Удочка»

Материал: Шнур длиной 2 м; мешочек с песком 100-200 г.

Ход игры: Играющие стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук. В центре круга стоит воспитатель со шнуром, к концу которого крепко привязан мешочек с песком, — это удочка. Свободный конец удочки воспитатель берет в правую руку так, чтобы длина его равнялась расстоянию от центра круга до ног играющих. Воспитатель вращает круг, чтобы мешочек скользил по полу. Стоящие по кругу подпрыгивают в тот момент, когда мешочек приближается к ним, и стараются избежать прикосновения мешочка к ногам. Воспитатель, когда кружит шнур, поворачивается вместе с ним или стоит на месте, перекладывая его из руки в руку. Задетый мешочком считается проигравшим. Игра продолжается до тех пор, пока шнур не сделает полных 2 оборота.

Правила игры: задевать ногу мешочком можно не выше стопы. Выигравшими считаются те, кого ни разу не задела удочка.

«Ручейки и озера»

Игроки стоят в пяти — семи колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры: бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны.
Строиться в круг можно только по сигналу.