



# Удмуртские традиционные подвижные игры для детей детского сада по возрастам

Составила:  
руководитель физ.воспитания  
МДОУ «Увинский детский сад №1»  
Субботина Анжелика Леонидовна

# ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

## 3 - 4 ЛЕТ

(2-я МЛАДШАЯ ГРУППА)



- Прятки с платком
- Водяной (*вариант 1*)
- Дядя Трифон
- Догонялки
- Кошка – мышка
- Заяц
- Поймай коня за хвост







## «Прятки с платком» (Кышетэн шудон)

Дети встают по кругу, выбирается считалкой водящий. Он идет по кругу закрытыми глазами и приговаривает вместе с детьми (в это время воспитатель накрывает большим платком любого другого ребенка).

*Я по кругу хожу,  
Я ребяток ищу.  
Один, два, три,  
Четыре, пять...  
Кто-то спрятался опять.*

Водящему нужно отгадать, кто находится под платком. Кого нашли, тот танцует.





## «Водяной» (Вумурт) (вариант 1)

По считалке выбирается Водяной. Все играющие встают в круг, а водяной садится в середине круга на корточках и закрывает глаза. Дети идут по кругу и поют:

*Водяной, водяной,  
Что сидишь ты под водой?  
Выйди, выйди хоть на час,  
Посмотреть который час.*

После этих слов дети замирают, а водяной встает и ищет ребят. Водяной должен отгадать того, кого поймал. Если отгадывает ребёнка, то он становится водяным. Когда Водяной пытается определить, кто стоит перед ним, его нельзя отвлекать.







## «Дядя Трифон» (Трифон агай)

Все дети встаю в круг, по считалке выбирают дядю Трифона. Он встаёт в круг и ему поют:

*У дяди Трифона семеро детей,  
Семеро детей, семь сыновей.  
И едят они и пьют,  
Друг на друга на друга все глядят,  
И все делают вот так.*

После этих слов дядя Трифон показывает разные движения, и все дети повторяют за ним. Кто выполняет неправильно или не успевает выполнять движения, меняется с Трифоном местами.





## «Догонялки» (Тябыкен)

Играющие дети стоят в кругу. Водящий выбирается по считалке:  
*Пять бород, шесть бород,  
Седьмой – дед с бородой.*

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, водящий говорит слово «тябык». Пойманный ребенок выходит из игры. Когда осалены 3-4 игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.



## «Кошка-мышка» (Шырен кочыш)

Все дети встают в круг, взявшись за руки. Выбирают двух ребят по желанию или по считалке. Один из которых – кошка, другой – мышка. Мышка – в кругу, кошка – за кругом.

По команде кошка начинает ловить мышку. Ребята то поднимают, то опускают руки – впуская и выпуская кошку и мышку. Когда кошка поймает мышку, то они выбирают новых игроков.





## «Заяц» (Лудкеч)

По считалке выбирают водящего. Водящий уходит в противоположный конец зала. Дети подходят к нему и дружно говорят:

*Заяц, заяц быстроногий,  
Не ходи ты босиком.  
Если будешь обуваться,  
Волки не догонят.*

После этих слов все дети убегают в разные стороны. Водящий должен заляпать кого – ни будь.



## «Поймай коня за хвост» (Валэз быжтиз кут)

Все дети встают друг за другом, взявшись за пояс впереди стоящего ребенка. Первый ребенок считается «головой коня», последний – его хвостом. По сигналу старшего, «голова» водит детей быстрой змейкой, пытаясь поймать последнего ребенка – «хвост». Если поймает, по счету выбираются другие «голова» и «хвост». Дети должны крепко держаться друг за друга

# ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ

## (СРЕДНЯЯ ГРУППА)



В средней группе к старым играм добавляются новые:

- Серебрянная монетка
- Лапоть
- Водяной (вариант 2)
- Италмас
- Мяч в кругу
- Плыви гусь, плыви утка

К новым и старым играм повышается требование к качеству выполнения движений и соблюдение правил игры.



## «Серебряная монетка» (Азвесь манет)

По считалке выбирается водящий. Дети стоят в кругу, поют песню и передают из ладоши в ладоши по кругу монетку.

*Пошла монетка, пошли две,  
Пошли монетки погулять.  
Тут монетка, тут – две,  
Тут пятьдесят.*

Песня заканчивается. Дети спрашивают:

*- Где монетка?*

Водящий, который стоял в середине круга и наблюдал за движением монетки, должен угадать, у кого задержалась монетка.



## «Лапоть»

Дети встают в круг, водящий в середине круга, с верёвкой на которую привязан лапоть. Водящий крутит верёвку по кругу, а дети перепрыгивают. Кто не успел прыгнуть, тот выходит из игры.





## «Водяной» (Вумурт) (вариант 2)

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова:

*«Водяного нет, а людей-то много».*

Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Водящими становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.







### «Италмас»

Дети встают в круг, водящий – снаружи с цветком италмас. Под удмуртскую музыку дети идут в одну сторону, а водящий в другую. Музыка останавливается, водящий просовывает цветок между двумя детьми, дети разбегаются в разные стороны. Кто первый возьмёт цветок, тот и водит.



### «Мяч в кругу» (Тупен но котырес гожен)

Чертится круг. В середине круга – водящий, остальные дети – стоят лицом в круг за линией, им в круг заходить нельзя. Водящий кидает кому-нибудь из детей мяч. Поймавший мяч ребёнок пытается попасть этим мячом в того, кто в кругу (водящий не должен выходить за круг). Кто попадет в водящего – меняется с ним местами.





## «Плыви гусь, плыви утка» (Уя зазег, уя чöж)

Дети стоят парами, держась высоко за руки, в колонну друг за другом. 1 ребенок впереди. Машут руками и поют:

*Плыви гусь, плыви утка,*

*Глубокая вода вам нравится.*

*Наше(му)(й) (имя ребёнка) мальчик(девочка) нравится,*

*Кто нравится, нравится.*

Тот, кто стоял впереди идет под руками и выбирает себе пару:

*-(Имя ребёнка) нравится, нравится.*

Образовавшаяся пара встает сзади, а тот, кто остался один, идет вперед. Игра продолжается.





# *ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ*

## *(СТАРШАЯ ГРУППА)*



### **Новые игры:**

- Слепой баран
- Подмигни глазом
- Игра с платочком
- Горшок с маслом
- Ворота
- Отгадай-ка

**Повышается требование к качеству выполнения движений к соблюдению правил в старых и в новых играх.**



## «Слепой баран» (Суқыр така)

По считалке выбирают водящего – слепого барана.

*Ик-чук, гондыр Кук,*

*Беки-буки, тук.*

Ему завязывают глаза, три раза поворачивают вокруг себя. После этого «слепой баран» пытается ловить бегущих вокруг него детей. Он должен угадать имя пойманного ребенка. Если угадает, меняются ролями. Дети не должны дотрагиваться до «слепого барана».



## «Подмигни глазом» (Кыр мышты)

Дети сидят на стульчиках, вторые дети встают за первыми ребятами, водящий в середине круга. Водящий будет подмигивать тем ребятам, которые сидят, а ребята, которые стоят должны быть внимательными и не дать убежать сидящему ребенку. Успевший убежать, садится на стульчик к водящему, а оставшийся один становится водящим.







## Игра с платочком (Кышетэн шудон)

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом.

Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему ребенку, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущим становится игрок без пары, он догоняет ведущего с платочком.

Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.





## «Горшочек с маслом» (ВОЙ ГÖРШОК)

По считалке выбираются мама и кошка. Кошка уходит в сторонку. Мама ставит горшки (игроки садятся друг за другом, расставив широко ноги.) и шепотом называет сидящим содержимое горшков: масло, сметана, кефир, мед и др.

Потом мама зовет кошку и изображает руками, как будто закрывает замок. После этого отдает кошке воображаемые ключи и говорит: ”Горшки не трогай”.

Только мама уходит, кошка все горшки ”роняет” на бок, а сама уходит в сторону и говорит: ”Мяу!” Мама приходит со словами: ”И это съел, и то съел”. Поднимает, называет названия еды. После этого все начинают ловить кошку. Если поймают – то кошка становится игроком. Выбирают новых водящих.







## «Ворота» (Капка ултй потаса)

Дети, взявшись за руки, парами образуют круг. Одна пара встает в середине круга. Под удмуртскую плясовую музыку пара бежит к «воротам» (стоящие в паре поднимают сцепленные руки, образуя ворота), пробегает под «воротами», остаются на месте «ворот», а та пара, которая изображала ворота, бежит к другим «воротам».

Таким образом, дети бегают до остановки музыки. Как только останавливается музыка, ворота закрываются. Пара, оставшаяся в середине круга, пляшет. Далее все начинается сначала.





## «Отгадай-ка» (Тодэмен Шудон)

В начале игры проводят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Все игроки делятся на 2 группы. Одна группа стоит между этими линиями, а другая за левой линией.

1-я группа спрашивает:

*Ой, лё-лё-лю,*

*Ой, лё-лё-лю!*

*Что мы делаем? (Показывают движения)*

2-я группа отгадывает, что изображает первая группа. Если они отгадывают, то должны поймать 1-ю группу, которая перебегает за противоположную линию.

Те, кого поймали, становятся игроками их команды. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в одной команде. Затем группы меняются местами.





# *ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ*

## *(ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА)*



### Новые игры:

- Козленок и собаки
- Игра с колокольчиком
- НОМЕР ТЫРОН
- Урони полено
- Растяпа
- Капустная голова
- Охота на лося

Повышается требование к качеству выполнения движений и соблюдению правил в новых и в старых играх.



## «Козленок и собаки» (Кечпи но пуныос)

По считалке выбирается «козленок». Остальные дети исполняют роль собак. Козленок в огороде грызет капусту. Собаки его замечают и дружно ругают:

- *«Козленок, козленок, почему ты нашу капусту съел!».*

Козленок, испугавшись, выбегает из «огорода». Собаки бегут вдогонку. Если поймают, снова по счету выбирается козленок. «Собаки» должны бежать, взявшись за руки, и окружить «козленка», не задевая его.



## «Игра с колокольчиком» (Гырлыен шудон)

Водящему завязываются глаза, а второму ребенку в руки дается колокольчик. Ребенок с колокольчиком бежит по кругу, звеня в колокольчик, а водящий должен его запятнать.





## НОМЕР ТЫРОН

Старинная игра. Играть можно сидя и стоя. Выбирают ведущего по считалке:

Все играющие образуют круг по три человека, за руки не берутся. Ведущий всем на ухо шепотом говорит номера. Сам называет три номера. Игроки, чьи номера были названы, должны поменяться местами, а ведущий должен занять освободившееся место. Тот, кто остался без места, становится ведущим.



### «Урони полено» (Пис Бекмельтон)

В начале игры посередине круга ставят тюльку или полено (модуль). Ребята образуют круг, взявшись за руки. Они толкают друг друга, стараясь, чтобы кто-то уронил полено. Если кто-то задел, но не уронил – то не считается. А тот, кто уронил – выходит из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один человек. Играть должны одновозрастные дети.





## «Растяпа» (Небыльток )

Дети стоят в кругу по двое: один впереди, другой – сзади. Один ребенок остается в кругу – «растяпа». Как только звучит удмуртская мелодия, «растяпа» начинает плясать. Танцуя, проходит по кругу и движениями приглашает всех впереди стоящих следовать за ним, повторяя его движения. Каждый приглашенный заходит в круг и начинает танцевать. Оставшиеся в наружном кругу хлопают в ладоши. Музыка внезапно останавливается, и каждый, кто танцевал, старается занять место за теми, кто стоит во внешнем кругу. Кто остался без пары, встает в середине круга. Остальные дружно скандируют: «Небыльток, экты!» («Растяпа, спляши!») Все повторяется сначала.

Место во внешнем углу можно занимать только при полной остановке музыки.







## «Кубиста Йыр» (Капустная голова)

Выбирают двух водящих по считалке:

*Икча-кукча, кут лобчиз,*

*Собере вуэ усиз.*

Одни из них – сторож капусты, другой – капуста. Капуста встает на корточки на носочках, а сторож стоит рядом, положив руку на капустную голову. Остальные игроки на расстоянии 2-3 шагов уходят в сторону. Сторож делает вокруг капусты несколько кругов. Потом кричит:

*«Капуста поспела!»*

После этих слов все подбегают к капусте и стараются дотронуться рукой. Сторож одной рукой держит голову капусты, другой рукой старается заляпать игроков. После того, как кого-то заляпал, кричит:

*«Поймал вора!»*

Пойманный становится сторожем, а сторож – капустой. Если сторож не уберег капусту и все игроки затронули капусту, то сторож с капустой меняются местами.





## «Охота на лося» (Лосьёсты кутон)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (модулей) (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан (обруч). Все стараются заарканить лося (набросить обруч на модуль). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т.е. большее число раз набросил аркан.

Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана.







**Спасибо за  
внимание!**

