

«Юрта» - «Тирмә»

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг на площадке. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

**Мы весёлые ребята
Соберёмся все в кружок
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.**

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг.

По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта).

Правила игры: С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

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 поглядел
Сделали вот так!

С последними словами *вот так* водящий делает какое –нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого –нибудь на место себя.

Правила игры: движения которые уже показали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно в игре использовать различные предметы (мячи, косички, ленты).

«Липкие пеньки» - «Йэбешкэк бүкэндэр»

**Три-четыре игрока садятся на корточки
как можно дальше друг от друга.**

Они изображают липкие пеньки.

**Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не
подбегать близко к пенькам. Пенечки
должны постараться коснуться пробегающих мимо детей.
Осаленные становятся пеньками.**

Правила игры: пеньки не должна вставать с места.

«Стрелок» - «Ужсы»

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м. друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Курай.

В центре круга один ребенок, он кураист, ходит в противоположную сторону. Дети, взявшись за руки, идут по кругу, бегут, выполняют притопы на слова:

Услыхали наш курай

И собрались все сюда.

Наигравшись с кураистом,

Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай

На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,

Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:

Ты, курай задорный, веселей играй.

Тех, кто лучше пляшет, выбирай.

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила игры: разбегаться только после окончание слов.

«Перетягивание каната» - «Аркан тартыш»

На площадку кладется канат, середина которого отмечена цветной лентой. По обе стороны от середины площадки чертятся две параллельные линии. Две команды берут канат и становятся с разных сторон. По сигналу начинают тянуть канат в свою сторону. Побеждает команда, которая перетянет канат на свою сторону (т.е. цветная ленточка пересечет линию границы команды).

Правила игры: не отпускать канат из рук.

«Поймай воробья поясом» - «Букэн кайыш»

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой – воробей лети!

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила игры: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

«Кот и мыши» - «Бесэй менэн сыскан».

Дети – мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Кот сиди в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети – мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

Бесэй сыккан хунарға,
Комак сыскан ауларға.
- Хэзер барып тотам, - ти,
- Хоғонам да йотам! – ти.

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 игры: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

«Волк и зайцы» - «Буре менэн куян».

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети – зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

Ак куян, йомшак куян

Безгә кунакка килгән.

Койроҗо кыска ғына,

Колағы озон икән.

Белый заяц, мягкий заяц

В гости к нам пришел.

Ушки – длинные.

Короткий хвост.

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила игры: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

«Палка-кидалка» - «Сойош таяк»

Чертится круг диаметром 1, 5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся.

Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей.

Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.