Управление образования
Администрации города
Нижний Тагил

2026
ГОД ЕДИНСТВА НАРОДОВ РОССИИ

ГОД ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Электронный сборник «Видео-копилка игр народов Урала»



«Дорогие друзья!

В Год единства народов Российской Федерации, педагогами дошкольных образовательных организаций города Нижний Тагил создан электронный сборник народных игр «Дружим играя". Он стал итогом одноименного городского Фестиваля и собрал на своих страницах игры башкир и бурят, дагестанцев и казахов, манси и марийцев, русских, татар, удмуртов, ханты, чувашей и якутов. Каждая из этих игр — это частичка народной мудрости.

Мы живем в стране, где на протяжении веков в мире и согласии живут представители самых разных народов. У каждого из них есть свои уникальные традиции, культура, язык, игры. Игра — это универсальный язык детства, который не требует перевода. Она объединяет, учит договариваться, сопереживать и радоваться вместе.

Сборник содержит как методические рекомендации, так и видео-записи самих игр. Материал может быть полезен педагогам детских садов, школ, учреждений дополнительного образования, а также родителям дошкольников для организации игровой деятельности.

Чтобы вам было легко ориентироваться в этом многообразии, мы добавили условные обозначения:



Подвижная игра



Музыкальная (хороводная) игра



Настольная игра

Этот сборник — не просто методическое пособие. Это настоящий мост дружбы, перекинутый от одного народа к другому. Мы верим, что играя с детьми в эти игры, вы не только подарите им радость, но и научите их уважать друг друга и гордиться своей Родиной — большой и малой.

Мы разные, но мы вместе, и в этом наша сила!

Вместе мы — дружная семья Нижнего Тагила и великой России!»

Содержание

Раздел: «Башкирские народные игры»	**7**
Игра «Джигиты», МАДОУ д/с «Солнышко» СП дс №134	8
Игра «Купи горшок», «Чулмәк уены», МАДОУ «Радость» сп-д/с № 184	9
Игра «Медный пень (Бакэр Букен)», МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с №33	10
Игра «Медный пень», МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с/ №4	11
Игра «Юрта», МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 148	12
Игра «Юрта», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д\С № 28	13
Игра «Юрта» (Тирмэ), МАДОУ «Радость», СП – Д/с № 6	14
Игра «Юрта», МАДОУ «Детство»-СП 189	15
Игра «Юрта», МАДОУ «Радость» СП – д/с №150	16
Игра «Юрта», МАДОУ д/с «Гармония», д/с 85	17
Раздел: «Бурятские народные игры»	18
Игра «Иголка и нитка», МАДОУ «Радость» детский сад №30	19
Раздел: «Дагестанские народные игры»	20
Игра «Джигитовка» , МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с №4	21
Раздел: «Казахские народные игры»	22
Игра «Шанырак», МАДОУ д/с «Детство», СП № 90	23
Раздел: «Народные игры народа Манси»	24
Игра «Ловкий оленевод», МАДОУ «МАЯЧОК» СП детский сад № 197	25
Игра «Льдинки, ветер и мороз», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с N 60	26
Игра «Прыжки через нарты», МАДОУ «Детство» С-П №190	27
Игра «Таежные тропы», МАДОУ «Радость» д/с №99	28
Игра «Хейро», МАДОУ ДС «Гармония» д/с №101	29

Раздел «Марийские народные игры»	**30**
Игра «Биляша», МАДОУ Д/С «Гармония» №101	31
Игра «Биляша» (Вӱльӧ-алаша), МАДОУ д/с «Детство», СП- детский сад № 206	32
Игра «Два круга» («Кок онго»), МАДОУ «МАЯЧОК», СП детский сад № 197	33
Игра «Ушто кырен» («Смотри в одну сторону»), МАДОУ «Радость», д/с №172	34
Раздел: «Русские народные игры»	35
Игра «12 палочек», МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 63	36
Игра «Ворон», МАДОУ «Радость» сп дс №210	37
Игра «Гнездо орла», МАДОУ «Радость» д/с №203	38
Игра «Гори, гори ясно», МАДОУ детский сад «Гармония» д\с №32	39
Игра «Гори, гори ясно!», МАДОУ д/с «Гармония» д/с №78	40
Игра «Гори, гори ясно», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 52	41
Игра «Горшки», МАДОУ «Радость» СП д/с №96	42
Игра «Гуси-лебеди», МАДОУ «Радость»-СП 177	43
Игра «Дударь», МАДОУ «Радость» СП д/с №121	44
Игра «Зайки», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 20	45
Игра «Заря-зарница», МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 63	46
Игра «Заря-заряница», МАДОУ д/с «Гармония» СП №101	47
Игра «Золотые ворота», МАДОУ д/с «Солнышко» д/с № 169	48
Игра «Золотые ворота», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 50	49
Игра «Золотые ворота», МАДОУ «Радость», детский сад № 186	50
Игра «Колпачок», МАДОУ «Радость» СП д/с № 38	51
Игра «Лиса и гуси», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 43	52
Игра «Ловушка», МАДОУ д/с «Гармония», №182	53

Игра «Плетень», МАДОУ д\с «Солнышко/» СП № 161	54
Игра «Плетень», МАДОУ д/с «Солнечный круг» СП д/с №41	55
Игра «Птицелов», МАДОУ д/с «Гармония» д/с 101	56
Игра «Ручеек», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 52	57
Игра «Салки», МАДОУ «Радость» детский сад № 18	58
Игра «Собери матрешкину семейку», МАДОУ д/с «Солнышко», № 148	59
Игра «Тише едешь, дальше будешь!», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с №138	60
Игра «Тропами Уральского хоровода», МАДОУ д/с «Солнышко» СП №63	61
Игра «Я по горенке иду», МАДОУ д/с «Детство» СП - д/с № 171	62
Игра «Вейся, капуста», МАДОУ Солнышко СП детский сад №165	63
Раздел: «Татарские народные игры»	64
Игра «Буш урын» («Займи место»), МАДОУ детский сад «Солнышко» СП д/с №163	65
Игра «Колышки» («Элчи-бэлчи»), МАДОУ детский сад «Детство» СП – д/с № 89	66
Игра «Пешмэгэн» (или «Ачык авыз»), МАДОУ Солнышко СП детский сад N021	67
Игра «Пешмэгэн», МАДОУ д/с «Солнечный круг» д/с № 108	68
Игра «Продаём горшки», МАДОУ «МАЯЧОК», д/с №95 «Росинка»	69
Игра «Продаем горшки», МАДОУ д/с «Гармония» СП №33	70
Игра «Скок-перескок», МБОУ НШДС № 105	71
Игра «Темербай», МАДОУ д/с «Гармония» д/с 101	72
Игра «Тимербай», МБОУ НШДС №105	73
Игра «Тимербай», МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 148	74
Игра «Тюбетейка», МАДОУ д/с «Гармония» д/с №78	75
Игра «Хлопушки» (Абакле), МАДОУ д/с «СОЛНЫШКО» СП д/с №28	76
Игра «Яр-Су» (Берег-вода), МАДОУ д/с «СОЛНЫШКО», СП д/с №28	77

Игра «Тюбетейка», МАДОУ д/с «Гармония» д/с №85	78
Игра «Сокровище Казани»: Путешествие к сундучку, МАДОУ «Гармония» д/с 85	79
Раздел: «Удмуртские народные игры»	80
Игра «Небыльток, экты», «Растяпа, спляши», МАДОУ д/с «Детство СП д/с № 175	81
Раздел: «Хантыйские народные игры»	82
Игра «Важенка и оленята», МАДОУ д/с «Детство» – СП детский сад № 76	83
Игра «Хоровод традиций. Народы Урала», МАДОУ д/с «Солнышко» СП 169	84
Игра «Ловкий охотник», МАДОУ д/с «Гармония» д/с 182	85
Игра «Рыбаки и сети» («Халям пэрма»), МАДОУ «МАЯЧОК» СП детский сад № 197	86
Раздел: «Чувашские народные игры»	87
Игра «Слепой медведь», МАДОУ «Радость» детский сад №20	88
Раздел: «Якутские народные игры»	89
Игра «Белый шаман», МАДОУ д/с «Солнышко» СП№164	90
Игра «Волк и олени» , МАДОУ д/с «Солнышко» СП№164	91
Игра «Палочки», МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с № 78	92
Игра «Хоровод народных инструментов», МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 162	93
Игра «Народы, проживающие на Урале», МАДОУ «Солнечный круг» д/с № 3	94

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	Название игры	Джигиты
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП дс №134
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Жуйкова С.В Рязанова Н.Г.
5	Задачи игры	Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять в согласовании движений. Совершенствовать основные виды движений. Развивать внимание и ловкость.
6	Правила (описание) игры	Подгруппа детей становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети поют: «Эй, джигиты, выходите и коней себе берите. На конях должны скакать свою удаль показать. Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!» По окончания пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для младших дошкольников. Упрощённый старт. Дети просто подходят к стартовой линии и по сигналу начинают движение. Короткая дистанция. Маршрут до ориентира и обратно (2–3 метра), чтобы снизить риск травм и дать малышам уверенность. Для старших дошкольников. На столбик-ориентир устанавливают небольшую игрушку. Вводятся элементы эстафеты: несколько джигитов скачут по очереди, передавая «лошадку» следующему игроку. Дополнительные задания на пути (кочки, небольшие ямки), которые нужно аккуратно объехать, не слезая с «лошадки».
8	Необходимое оборудование и материалы	«Лошадки» на палке. Столбики ориентиры, предметы-препятствия. Элементы башкирского национального костюма (шапки, накидки) как часть образа.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/RR6Iy98fc1IDcQ



1	**Название игры**	**«Купи горшок», «Чүлмәк уены»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Подвижная**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ «Радость» сп-д/с № 184**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Мантурова Алена Фердаусовна, инструктор по физической культуре** **Мартынова Ольга Николаевна, воспитатель**
5	**Задачи игры**	**Знакомство с культурой татарского народа, формирование дружеских взаимоотношений.**
6	**Правила (описание) игры**	**Подготовка: Участники делятся на группы.** **Дети-«горшки» садятся на колени или корточки по кругу.** **За каждым «горшком» стоит его хозяин («продавец»).** **Выбирается один водящий, который стоит за кругом.** **Диалог:** **Водящий подходит к любому «продавцу» и завязыва шуточный диалог: *Водящий:* — Эй, дружок, продай горшок!** ***Продавец:* — Покупай!** ***Водящий:* — Сколько дать тебе рублей?** ***Продавец:* — Три отдай (или называет любую другую оговоренную цену, обычно от 1 до 3 рублей).** **Договор и бег: Водящий касается рукой спины или плеча продавца столько раз, сколько стоит горшок (например, 3 раза).** **На последний счет водящий и продавец срываются с места и бегут в разные стороны по кругу (или вокруг «горшков»), стараясь первыми занять свободное место.** **Тот, кто остался без места, становится новым водящим.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Старший дошкольный возраст.** **При небольшом количестве участников игры, можно заменить игрока – горшок, на горшочек или другой спортивный инвентарь (кегля, конус)**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Горшочки на каждого игрока, кегля, конус.**
9	**Ссылка на видеофайл**	https://disk.yandex.ru/d/v19cXzvaybq7eg

1	Название игры	Медный пень (Бакэр Букен)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкально – подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» комбинированного вида Детский сад 33 комбинированного вида
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Гринина Светлана Дмитриевна музыкальный руководитель Шипилова Марина Вадимовна воспитатель группы
5	Задачи игры	Образовательные: Познакомить детей с культурой и традициями башкирского народа через игровую деятельность. Развивающие: Тренировать навык ориентирования в пространстве, развивать слуховое внимание и скоростные навыки. Воспитательные: Воспитывать чувство товарищества, честность при выполнении правил игры и уважение к культуре разных народов.
6	Правила (описание) игры	Ход игры Организация: Стулья расставляются по кругу. Дети делятся на пары. Один ребенок из пары садится на стул (изображает «медный пень»), второй встает сзади него («хозяин»). Игровое действие: Выбирается один водящий — «покупатель». Под башкирскую народную мелодию он идет переменным шагом по внутреннему или внешнему кругу, внимательно осматривая сидящих, как бы выбирая себе пень. Диалог: Как только музыка смолкает, «покупатель» останавливается возле любой пары и заводит диалог с «хозяином»: Покупатель: *«Я хочу у вас спросить, можно ль мне ваш пень купить?»* ·Хозяин: *«Коль джигит ты удалой, медный пень тот будет твой!»* Соревнование: После этих слов «хозяин» и «покупатель» выходят за круг, встают спиной друг к другу за выбранным стулом. Все дети хором говорят: *«Раз, два, три — беги!»*. Игроки разбегаются в противоположные стороны вокруг общего круга. Финал раунда: Тот, кто добежал до стула первым, занимает место «хозяина» за «медным пнем». Опоздавший становится новым водящим («покупателем»), и игра повторяется. Правила игры Бежать можно только после завершения считалки *«Раз, два, три — беги!»*. Во время бега нельзя задевать других детей и срезать путь через центр круга. Ребенок, изображающий «медный пень», на протяжении всего раунда должен спокойно сидеть на стуле.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный и младший школьный возраст (5–10 лет)
8	Необходимое оборудование и материалы	Стулья (по количеству пар «пень-хозяин»), музыкальное сопровождение (башкирская народная мелодия),нарисованные пеньки на палочке, национальная одежда
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/6yiqO7zvOdGOcg





1	Название игры	«Медный пень»
2	Категория игры	подвижная/ музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с/ №4
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Богданова Наталья Владимировна- воспитатель, Кравченко Ольга Петровна- воспитатель, Бояркина Мария Викторовна- музыкальный руководитель
5	Задачи игры	- Развивать ориентировку в пространстве. - Упражнять в беге. - Учить соотносить свои действия со словами. - Познакомить с башкирской народной культурой и объяснить значение слова «джигит».
6	Правила (описание) игры	Играющие дети по два человека располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на своих стульях. Дети хозяева становятся за ними. На произвольную башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается шагом по кругу, смотрит на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе "медный пень». С окончанием музыки останавливается около пары детей и спрашивает у «хозяина» : Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить? Хозяин отвечает: Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой! После этих слов "хозяин" и "покупатель" выходят за круг, встают за выбранным пнём друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнём. Дети бегут только по сигналу, победитель становится хозяином "пня" и игра продолжается.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	6-7 лет. Усложнения: перед началом бега, предложить участникам выполнить какое-то задание (сделать поворот, понять руку); ввести доп. элементы (мячи, ленты, обручи), которые нужно переносить или перепрыгивать.
8	Необходимое оборудование и материалы	Стульчики по количеству играющих пар детей; по желанию, элементы национального костюма
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/dkNkHFpNVNbyfA
10	Ссылка на дополнительные материалы к игре: фонограмма	https://disk.yandex.ru/d/NjIghdSP9sN-IQ



1	Название игры	Юрта
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» комбинированного вида, СП № 148
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Фалахиева Ксения Борисовна, воспитатель Хохрякова Людмила Андреевна, инструктор ФК
5	Задачи игры	1. Образовательные (обучающие) Познакомить детей национальной игрой башкирского народа «Юрта»; Разучить слова и основные правила игры; Формировать умение строиться в один большой круг и обратно в подгруппы, двигаться в соответствии с музыкой; Обучить согласованным действиям в команде (держаться за руки, выполнять перестроение). 2. Развивающие Развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции; Развивать пространственную ориентацию (движение в подгруппах, перестроение в круг); Развивать внимание, память, речь (запоминание речитатива и последовательности действий); Развивать коммуникативные навыки и умение действовать в коллективе. 3. Воспитательные Воспитывать интерес и уважение к башкирской народной культуре, традициям; Воспитывать любознательность и желание узнавать новое о жизни других народов; Способствовать созданию дружеской, эмоционально-положительной атмосферы в группе. 4. Здоровьесберегающие Укреплять опорно-двигательный аппарат и мышечный корсет; Содействовать развитию дыхательной и сердечно-сосудистой систем через активные движения; Снимать эмоциональное напряжение, способствовать психологической разгрузке.
6	Правила (описание) игры	В игре участвуют подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит мягкий модуль (стул), на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут кругами переменным шагом и поют: «Мы, веселые ребята, Соберемся 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 модулям (стульям), берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), и дружно произносят слово «юрта». Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему месту (модулю, стулу) и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст С помощью жеребьевки делиться на подгруппы Менять незаметно местоположение модулей (стульев) в то время пока все участники собираются в общий круг
8	Необходимое оборудование и материалы	Музыкальное сопровождение (башкирская народная мелодия), мягкие модули и платки по количеству подгрупп
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/ey24gsVjttb8ZA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/9m8sOetL1i9KHw



1	Название игры	«Юрта»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» комбинированного вида СП д\С № 28
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Адамова Мария Викторовна-воспитатель, Трубицина Татьяна Сергеевна-воспитатель.
5	Задачи игры	-Познакомить детей национальными играми башкирского народа; -Развивать внимание, речь, память ,ловкость; -Воспитывать доброе, уважительное, отношение к каждой культуре народов России. -Создать эмоционально – положительный климат для подвижной игры. -Создавать дружескую атмосферу в группе; -Воспитывать у детей основы духовно – нравственной культуры народов России.
6	Правила (описание) игры	В игре участвуют 2-3 подгруппы детей ,каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешан платок. Взявшись за руки, все идут своими кругами переменным шагом и поют: Мы , веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок. На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончанию музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают в виде шатра (крыши)- получается юрта.(играют 2-3 раза)
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для воспитанников старших и подготовительных групп.
8	Необходимое оборудование и материалы	Стулья и платки по количеству подгрупп детей. (платки по возможности с башкирским орнаментом)
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/QIcRPgKJiJ89pg
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/zg0qbPn9T754tA



1	Название игры	Башкирская народная игра «Юрта» (Тирмэ)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра с музыкальным сопровождением
3	ДОО № детского сада	МАДОУ «Радость», СП - Детский сад № 6
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Саввина Ольга Сергеевна, инструктор по физической культуре.
5	Задачи игры	Образовательные: Познакомить детей с культурой и традициями башкирского народа; закрепить умение действовать по сигналу и ориентироваться в пространстве. Развивающие: Развивать скоростно-силовые качества, ловкость, координацию движений, слуховое и зрительное внимание;. Воспитательные: Воспитывать интерес к народным играм, чувство товарищества, взаимовыручки, уважение к культуре народов России; формировать навыки безопасного поведения в коллективной игре.
6	Правила (описание) игры	*Подготовка:* Играющие (25 человек) делятся на 5 подгрупп по 5 человек. На площадке по кругу расставляют 5 стульев, на каждом — национальный платок. Каждая подгруппа встаёт вокруг своего стула, взявшись за руки. *Ход игры:* По сигналу ведущего подгруппы начинают идти по кругу вокруг своих стульев, взявшись за руки, и хором проговаривают речитатив (музыки нет):*«Мы, весёлые ребята, соберёмся все в кружок, поиграем и* *попляшем, и помчимся на лужок».* Как только зазвучит музыка, все игроки выходят из своих кругов и образуют один общий большой круг, двигаясь по нему подскоками. Как только музыка резко прекращается, каждая подгруппа должна как можно быстрее вернуться к своему стулу, взять платок за углы и натянуть его над стулом, образуя «юрту» (шатёр). *Побеждает* та подгруппа, которая первой правильно построит свою юрту.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возраст: Старший дошкольный возраст (5–7 лет) Упрощение (для 5-6 лет): Уменьшить количество человек в подгруппах (например, 3 подгруппы по 5 человек). Усложнение (для 6-7 лет): Увеличить темп музыки.
8	Необходимое оборудование и материалы	Музыкальное сопровождение (башкирская мелодия «Бутсы Бус»); 5 стульев; 5 платков с национальным орнаментом (размером примерно 60х60 см); Аудиоколонка.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/ZhZ5VkY98VUlEQ
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре	https://disk.yandex.ru/d/eWT0v5tY5id18w



1	Название игры	«Юрта»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ « Детство»-СП 189
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Берняева Елена Алексеевна- инструктор по физической культуре, Махова Юлия Юрьевна- учитель логопед, Бусыгина Ксения Аркадьевна- воспитатель.
5	Задачи игры	Задачи игры Образовательные: познакомить детей с традиционным жилищем кочевых народов (юртой), закрепить представления о быте и культуре татарского и других тюркских народов. Развивающие: развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений, умение действовать в команде, ориентироваться в пространстве. Воспитательные: воспитывать интерес к народным играм и традициям, уважительное отношение к культуре разных народов, навыки сотрудничества и взаимопомощи. Речевые: тренировать умение согласовывать движения с текстом песни, проговаривать слова хором, развивать слуховое внимание.
6	Правила (описание) игры	Правила игры Подготовка. Площадку делят на 4 зоны (по углам). В каждой зоне ставят стул, на него кладут платок с национальным узором. Деление на команды. Дети делятся на 4 подгруппы, каждая встаёт в свой угол и образует круг, взявшись за руки. Движение и песня. Под национальную музыку участники идут по кругу в своих подгруппах и поют: «Мы весёлые ребята, соберёмся все в кружок, Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок». Затем под мелодию без слов все перемещаются в один общий круг. Ключевой момент. Как только музыка прекращается, дети бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над стульями так, чтобы получился шатёр — «юрта». Определение победителя. Выигрывает та команда, которая первой правильно «построила» юрту (натянула платок в виде купола).
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для младших дошкольников упростите: уменьшите дистанцию до стула, дайте больше времени, можно не петь, а проговаривать текст вместе с воспитателем. · Для старших дошкольников добавьте усложнение: например, «юрта» считается построенной только если все участники команды держатся за края платка и одновременно поднимают его; либо введите штрафные очки за разжатые руки.
8	Необходимое оборудование и материалы	Платки (4 штуки – по одному на каждую команду), стулья (4 штуки - по одному на каждую команду), башкирская музык.а.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/d/nZEDP6zUTbNoRA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	Мы весёлые ребята, Соберёмся все в кружок. Поиграем и попляшем И помчимся на лужок.



1	Название игры	«Юрта»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная музыкальная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» СП – д/с №150
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Бажан Ольга Васильевна
5	Задачи игры	Физическое развитие: тренировка ловкости, координации и общей двигательной активности, развитие быстроты реакции. Социально-коммуникативное развитие: формирование навыков командной работы, умения распределять роли и действовать согласованно. Познавательное развитие: знакомство с культурой и бытом башкирского народа, формирование этнокультурной осведомлённости. Речевое и музыкально-ритмическое развитие: развитие слухового внимания, умения соотносить движения с ритмом и текстом, закрепление игровых речевок. Игра не только развивает ловкость и реакцию, но и знакомит детей с традиционным жилищем башкир - юртой, её конструкцией и значением в кочевой культуре.
6	Правила (описание) игры	Дети делятся на 4 команды по 5–6 человек. В углах площадки ставят 4 стула, на каждый вешают платок с орнаментом. Команды ходят по своим малым кругам, держась за руки, и поют речёвку. Затем все собираются в общий круг в центре площадки и выполняют простые танцевальные движения. По сигналу (окончанию музыки) команды бегут к своим стульям. Игроки хватают платок и натягивают его над головами, образуя «юрту». Побеждает команда, которая первой правильно построила «юрту» (все у стула, ткань натянута). Использование орнаментированных платков и народных мелодий усиливает этнокультурный компонент.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	4 – 5 лет (средняя группа) - игра проводится в максимально упрощённом виде: дистанция до стульев сокращается до 2 – 3 м, вместо бега -быстрая ходьба; платок держат 2 – 3 ребёнка; основной акцент - на хороводе и проговаривании слов, а не на соревновании. 5 – 6 лет (старшая группа) - стандартный вариант: бег по сигналу, команды по 4–5 человек, платок натягивают все участники; можно добавить простое правило «без толкания» и систему похвальных жетонов вместо выявления победителя. 6 – 7 лет (подготовительная группа) - оптимальный возраст для классического варианта игры с элементами соревнования; допустимо вводить усложнения (дополнительные роли, препятствия, эстафеты).
8	Необходимое оборудование и материалы	4 платка (или куска ткани 1×1 м) с орнаментом либо яркой расцветки - ими дети будут «накрывать» юрты; ткань должна быть лёгкой, но не слишком скользкой. Аудиоустройство и подборка мелодий (2–3 короткие народные композиции по 1–1,5 минуты) - для хоровода, быстрого этапа и подведения итогов. Конусы, ленты или цветные метки - для обозначения границ игровой зоны и разметки дистанции. Дополнительные элементы (по желанию, для усложнённых вариантов) - кегли или обручи как препятствия, лёгкие ленты для роли «ветра», декоративные элементы (ленты, бумажные орнаменты) для украшения «юрты».
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/bF3ACHep2TFeDw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	«Юрта»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония», д/с 85
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Пупова Дарья Дмитриевна, инструктор по физической культуре
5	Задачи игры	Познакомить детей с народной культурой, тренировать внимание, быстроту реакции, а также развивать физические качества
6	Правила (описание) игры	Разделить детей на 4 пары, в центре каждой пары стоит мини версия юрты. Дети, держась за руки, ходят вокруг мини юрты, проговаривая слова: «Мы веселые ребята, соберемся все в кружок, поиграем и попляшем и помчимся на лужок!» Под народную мелодию дети переходят в большой круг в центре зала. Как только заканчивается мелодия, дети бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его, проговаривая слово «Юрта!». Побеждает команда, которая первая «построила» юрту.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Варианты упрощения: играть парами или тройками, заменить бег на быстрый шаг,проговаривать правила перед каждым раундом Варианты усложнения: ввести критерий качества «построенной» юрты, сменить звуковой сигнал (например: хлопок, свисток),ввести препятствия от большой юрты к мини версиям.
8	Необходимое оборудование и материалы	Стул (4шт), платок с национальным орнаментом(4шт)
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/6FolKNPnzFe-Ng

БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	Название игры	Иголка и нитка
2	Категория игры (подвижная/музык аль ная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» детский сад №30
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Сульдина Мария Андреевна, воспитатель
5	Задачи игры	Закреплять умение действовать согласованно в быстро меняющейся игровой ситуации. Познакомить участников с традиционной игровой культурой, обычаями и фольклором народов России. Развивать физические качества, такие как быстрота реакции, ловкость, общая выносливость и координация движений. Развивать психические процессы: произвольное внимание, зрительную память, скорость мышления и распределение внимания. Воспитывать чувство коллективизма, взаимовыручки и личной ответственности за общий результат команды. Пробуждать интерес и уважение к национальным традициям, народному творчеству и здоровому образу жизни.
6	Правила (описание) игры	Считалкой выбираются «иголка», остальные участники - «нитка», которые держатся друг за друга и двигаются за иголкой. В игре может быть несколько «Иголок» в зависимости от количества участников. Задача команды- цепляться друг за другом и не «оторваться» (не отстать друг от друга). Побеждает та команда, которая пришла к финишу вместе – «нитка» не порвалась.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	участники: 5-7 лет, вариант усложнения игры: Считалкой выбираются «иголка», «нитка» и «узелок», которые держатся друг за друга или двигаются за иголкой, забегая и выбегая из общего круга. Задача команды— вовремя пропускать их и закрывать за ними проходы, а задача тройки — не «оторваться» (не отстать друг от друга).
8	Необходимое оборудование и материалы	Для проведения народной игры «Иголка и нитка» специальный инвентарь или сложное оборудование не требуются, так как игра относится к категории подвижных игр с использованием живых ориентиров (самих игроков). Для организации игрового процесса вам понадобятся: просторное помещение (спортивный или музыкальный зал) либо открытая ровная уличная площадка без препятствий, ям и посторонних предметов.
9	Ссылка на видеофайл	https://drive.google.com/file/d/1089TH81QNppLBONIM0czoQGDn5184qRi/view
10	Ссылка на дополнител ьные (при наличии) материалы к игре	не имеется


ДАГЕСТАНСКИЕ
НАРОДНЫЕ ИГРЫ



1	Название игры	«Джигитовка»
2	Категория игры	подвижная/ музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с/ №4
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Кравченко Ольга Петровна- воспитатель, Бояркина Мария Викторовна- музыкальный руководитель
5	Задачи игры	- Воспитывать чувство коллективизма, патриотизма - Развивать силу воли, быстроту - Познакомить с дагестанской народной культурой и объяснить значение слова «джигитовка».
6	Правила (описание) игры	Участники разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий – стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша. Правила игры: Начинать игру вместе только по команде воспитателя. Выигрывает тройка, пришедшая к финишу первой.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	6-7 лет. Усложнение: на каждом этапе бегуны в тройке меняются местами.
8	Необходимое оборудование и материалы	Стойки с флажками количеству играющих троек детей; элементы национального дагестанского костюма (папахи)
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/2-7PqhA90u5SNA
10	Ссылка на дополнительные материалы к игре: фонограмма	https://disk.yandex.ru/d/5Gs43YjrDp9hxg

Казахские народные игры





1	Название игры	«Шанырак»
2	Категория игры	Музыкальная подвижная
3	ДОО	МАДОУ д/с «Детство», СП № 90
4	ФИО, должность педагога организатора игры	Путилова Наталья Валерьевна
5	Задачи игры	Образовательные задачи: - знакомить с традициями казахских народных подвижных игр; - формировать умение выполнять двигательные действия (ходьба, танец) с быстрой остановкой по сигналу, сохраняя равновесие; - учить ориентироваться в пространстве площадки, соблюдать дистанцию по отношению к другим игрокам. Развивающие задачи: - развивать навыки сотрудничества и умение работать в команде; - поддерживать инициативу детей и уверенность в собственных силах.
6	Правила (описание) игры	1. Участники делятся на подгруппы (например, по 4 человека) и становятся в круг. 2. Звучит казахская мелодия, и дети начинают двигаться по кругу, выполняя танцевальные движения. 3. Как только музыка останавливается, каждая подгруппа бежит к лежащим на полу платкам (их количество соответствует числу подгрупп). 4. Участники поднимают платки за концы над головой — так получается «шанырак». 5. Выигрывает та подгруппа, которая первой подняла платок над головой. 6. Игру можно повторять несколько раз.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра рекомендована для дошкольников 5-7 лет (старшая, подготовительная группы). Для средней группы (4–5 лет) игру можно использовать, но в упрощённом виде (см. ниже) и с меньшим числом участников. Варианты упрощения (для младших или на этапе знакомства) 1. Уменьшить количество детей в подгруппе. Вместо 16 участников и 4 платков — 8 детей и 2 платка. 2. Заменить танец на спокойный шаг. Это снижает риск столкновений и травм. 3. Показать образец. Перед игрой взрослый вместе с двумя-тремя детьми демонстрирует, как взяться за углы и поднять платок. Наглядный показ снимает непонимание правил. 4. Разрешить «подсказку» взрослого. Ведущий может голосом подсказывать: «Раз, два, три платок подними!», чтобы дети успевали сориентироваться. 5. Убрать соревновательный элемент на первом этапе.
8	Необходимое оборудование и материалы	3 платка, 3стульчика (по числу подгрупп), музыкальное сопровождение, казахские национальные костюмы , тюбитейки
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/zCJrqaLEBSCsLw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре	https://disk.yandex.ru/d/erScyisMpSgoKA

Народные игры народа манси





1	Название игры	«Ловкий оленевод»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «МАЯЧОК» СП детский сад № 197
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Таркина Ольга Константиновна, инструктор по физической культуре
5	Задачи игры	Задачи игры. Образовательные. Развивать меткость, глазомер и пространственную ориентацию, познакомить с элементами традиционного быта народов северного Урала. Воспитательные. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам и умение играть в коллективе, развивать самоконтроль и умение соблюдать правила.
6	Правила (описание) игры	В стороне на площадке ставят фигуру оленя (можно использовать мягкую игрушку или муляж). На расстоянии примерно 3–4 метров от неё проводится черта. Дети подскоками двигаются вокруг оленя, произнося слова: «Нам мороз ни по чем, В тундру мы идем с мячом. Оленевод, не зевай, В оленя мяч скорей бросай!» Затем дети выстраиваются вдоль черты, рядом друг с другом. По очереди каждый пытается бросить мяч в фигуру оленя, чтобы попасть в неё. За каждое попадание ребёнок получает флажок. Выигрывает тот, у кого к концу игры наберётся больше флажков.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра рекомендована для дошкольников 5-7 лет. Усложнения: можно увеличить расстояние до оленя.
8	Необходимое оборудование и материалы	Фигура оленя, мячи малого диаметра и флажки по количеству детей, веревка для обозначения линии.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/Qsn-t5Da_z5EGg
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/YslH310iLWD2Ug - фонограмма к игре https://disk.yandex.ru/i/1Uxc0QBddb9ISg - иллюстрации к игре



1	Название игры	«Льдинки, ветер и мороз»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с N 60
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Некрасова Анна Аркадьевна, инструктор по физической культуре
5	Задачи игры	*Образовательные задачи:* - знакомить с традициями подвижных игр народов Урала; - формировать умение выполнять двигательные действия (ходьба, бег) с быстрой остановкой по сигналу, сохраняя равновесие; - - учить ориентироваться в пространстве площадки, соблюдать дистанцию по отношению к другим игрокам. *Развивающие задачи:* - развивать слуховое внимание и скорость реакции на словесный сигнал, тренировать способность к мгновенной саморегуляции движений; - совершенствовать общую моторику, - развивать зрительно-пространственную ориентировку , формировать элементарные представления о темпе и ритме движений. Ритм и координацию — за счёт хлопков и согласованных движений в паре. Внимание и самоконтроль — нельзя шуметь при договорённости и менять действия без сигнала. Командную слаженность — важно тихо договориться и быстро собраться вместе. *Воспитательные задачи:*- воспитывать дисциплинированность и ответственное отношение к соблюдению правил игры как основы безопасного взаимодействия детей; - формировать доброжелательное отношение к сверстникам: - поддерживать инициативу детей и уверенность в собственных силах.
6	Правила (описание) игры	*Подготовка к игре* Выбрать площадку с ровным покрытием зал или участок, где дети могут свободно двигаться. *Цель игры:*Выигрывает та группа, у которой в круге оказалось больше игроков *Ход игры:*Старт — льдинки. Игроки встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, произнося: Холодные льдинки, Прозрачные льдинки, Сверкают, звенят. Дзинь, дзинь… На каждое слово — хлопок: сначала в свои ладони, потом в ладони партнёра. Так делают, пока ведущий не крикнет: «Ветер!». Ветер. По этому сигналу «льдинки» разбегаются по площадке: бегают, подпрыгивают, кружатся. При этом они тихо договариваются, кто с кем объединится в круг — в «большую льдинку». Важно не кричать и не показывать явно, с кем договариваешься. Мороз. Когда ведущий кричит: «Мороз!», все должны быстро собраться в круги, взявшись за руки. Каждый круг — это «большая льдинка». Подсчёт и раунд. Выигрывает та группа, у которой в круге оказалось больше игроков. Можно сыграть несколько раундов: в каждом дети заново разбиваются на пары и договариваются о новых кругах.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра рекомендована для детей дошкольного возраста (5-7 лет) -Менять положение и собираться в круги можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». -Договариваться о составе круга нужно тихо, чтобы соперники не подслушали. -Чтобы игра была динамичнее, можно добавлять разные виды движений на этапе «Ветер»: лёгкий бег, боковой галоп, подскоки. -Если играют на улице зимой, можно обыграть тему снега: например, «замороженным» считать того, кто поскользнулся или потерял варежку, либо добавить простое правило: если не успел встать в круг — «замёрз» и пропускает один раунд.
8	Необходимое оборудование и материалы	Мелодия народов Манси.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/o1NbvekSoC9o9g
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения /иллюстрации, печатные материалы)	Усложнение этапа «договориться тихо» Семилетки любят задачи на хитрость и стратегию: Жесты вместо слов. Договориться о составе круга можно только жестами (показать пальцем, кивнуть, сделать условный знак). Голос запрещён. Тайный код. Перед игрой группа придумывает 2–3 жеста-сигнала (например, «я с тобой», «меня берём», «не подходи»). В момент «Ветер» все договариваются только этими сигналами. Смена ролей. В каждом раунде тот, кто раньше был в паре, теперь должен найти новую группу, а бывшие «одиночки» становятся координаторами круга.



1	Название игры	«Прыжки через нарты»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Детство» комбинированного вида С-П №190
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Колотовкина Анастасия Анатольевна воспитатель
5	Задачи игры	Преодолеть выставленные в ряд нарты (оленьи сани) прыжками на двух ногах без остановки максимальное количество раз.
6	Правила (описание) игры	В ряд ставятся нарты (санки) (5-6 штук) параллельно друг другу на расстоянии 40-50 см. Играющие в порядке очерёдности прыгают через них. Выигрывает тот, кто ни разу не заденет санки и перепрыгнет большое количество нарт
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для дошкольников (старшая и подготовительная группы детского сада, 5–7 лет) в подвижных играх на базе этого спорта используются облегченные макеты высотой 20 см, а количество нарт сокращают до 3–5 штук.
8	Необходимое оборудование и материалы	Степы
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/d/399_Nb502Jz1Xw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	«Таежные тропы»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» д/с №99
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Потехина Татьяна Витальевна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Развивать координацию, крупную моторику, умение работать в паре.
6	Правила (описание) игры	Дети делятся на пары. В каждой паре: «Олень» – бежит, изображая сильного и быстрого зверя, обходя препятствия. «Каюк» – держит вожжи, ведет упряжку, ориентирует первого участника.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	3-4 года – только ходьба, без бега, короткий маршрут, 1-2 простых препятствия. 4-5 лет – можно добавить легкий бег трусцой. 1 короткое задание «Олени, высоко поднимите колени», «Каюры, проверьте вожжи». 5-6 лет – бег в умеренном темпе, маршрут 10-15 метров, препятствия 3-4, добавлятся сигналы «Метель» – все приседают, «Ветер – наклоняются вперед».
8	Необходимое оборудование и материалы	Вожжи, обручи, конусы.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/kfk-lxlXNSN9_g



1	Название игры	Хейро
2	Хейро	Подвижная
3	Подвижная	МАДОУ ДС «Гармония» д/с №101
4	МАДОУ ДС «Гармония» д/с №101	Зотина Татьяна Александровна – воспитатель, Селютина Галина Николаевна - воспитатель
5	Задачи игры	Приобщить к культуре и традициям северных народов. Сформировать навыки коллективной работы. Воспитать морально-волевые качества.
6	Правила (описание) игры	Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад и на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). *Правила игры*: Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	возраст 4-5 лет
8	Необходимое оборудование и материалы	игрушка или изображение «солнца»
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/0S9CnyZMeXOi_w

Марийские народные игры





1	Название игры	Биляша
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ Д/С «Гармония» №101
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Рулева Елена Петровна воспитатель, Чувашова Марина Владимировна воспитатель
5	Задачи игры	Сформировать приёмы мыслительной деятельности: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация. Расширить знания о национальности марийского народа, их традициях и языке.
6	Правила (описание) игры	Первым добраться до базы противника и «взять в плен», как можно больше игроков.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возраст 5-7 лет
8	Необходимое оборудование и материалы	Игровое поле, кубик и фишки красного и зеленого от двух до четырех каждого цвета
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/k6WS3sAhgG9VQQ
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://docs.yandex.ru/view/d/1iGOGnsuBsUytUKuPXL7EyPegnqahzm72s0qoIz-cKg6alp1cTNhOUFkUQ



1	Название игры	«Биляша» (Вӱльӧ-алаша)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Детство», СП- детский сад № 206
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Смертина Елена Николаевна Шинкарева Юлия Александровна Станиславец Оксана Валерьевна
5	Задачи игры	Развитие физических качеств: игра способствует укреплению мышц рук и корпуса, развитию силы, ловкости, быстроты реакции и выносливости. Укрепление командного духа: разделение на две команды и совместная борьба за «пленников» учат детей взаимодействовать, поддерживать друг друга и действовать сообща. Обучение правилам честной игры: строгое соблюдение условий формирует у участников уважение к соперникам и понимание ценности дружбы. Развитие морально-волевых качеств: игра требует проявления выдержки, умения терпеть поражение, не сдаваться после неудачи и радоваться успеху товарища. Приобщение к народной культуре: через знакомство с традиционными играми дети узнают о культуре марийского народа, что способствует сохранению и передаче этнокультурного наследия.
7	Правила (описание) игры	Ход игры: Один из игроков с криком «Биляша!» бежит к команде соперников. Все участники противоположной команды вытягивают вперёд правую руку. Бежавший хватает за эту руку любого игрока и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если перетянул -захваченный игрок становится «пленником» и встаёт позади нападающего. Если сам оказался за чертой противника - становится «пленником» и располагается за спиной игрока, который его перетянул. Игра продолжается, пока одна из команд не перетянет на свою сторону всех игроков противника. Важные правила: Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой запрещено Нельзя отдёргивать вытянутую вперёд руку. Если игрока, у которого есть «пленник», перетянет на свою сторону игрок из противоположной команды, то «пленник» освобождается и возвращается на своё место в команде.
8	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра проводится для детей 5-7 лет. Усложнение заключается во введению в игру марийских слов: «салам» -«привет!» и «пойдем играть»- «айда модына». После этих слов все игроки одновременно кричат «Биляша!» и участвуют в игре, перетягивая друг друга попарно. Для детей младшего возраста, в качестве упрощения можно считать игрока перетянутым, если он переступил за черту другой команды хотя бы одной ногой.
9	Необходимое оборудование и материалы	-ветка дерева для жеребьевки, -мел или две ленты для обозначения черты.
10	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/Ndkhn4v8jBvz3g
11	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/z5B7Ky3-0NK28Q https://disk.yandex.ru/d/8vprsNQnI8EWPg



1	Название игры	«Два круга» («Кок оНго»)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «МАЯЧОК», СП детский сад № 197
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Устюгова Елизавета Александровна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Задачи игры. Образовательные. .Приобщить детей к марийской народной культуре — через игровой формат познакомить с традиционной формой коллективного танца и особенностями народного музицирования. Развивающие. Развить музыкально-ритмические навыки — научить соотносить движения (ходьбу, хлопки, притопы, кружение) с музыкальной формой и чётко попадать в ритм. Совершенствовать координацию и пространственную ориентацию — отработать умение двигаться в круге, держать темп, сохранять построение и быстро перестраиваться в пары. Воспитательные. Сформировать навыки коллективного взаимодействия — воспитать умение действовать согласованно, держать сцепку в кругу, доброжелательно взаимодействовать с разными партнёрами.
6	Правила (описание) игры	Участники игры образуют два круга (внутренний и наружный), берутся за руки и под музыку, взявшись за руки, идут в разные стороны, лицом друг к другу. На дробной части останавливаются и исполняют хлопки, притопы, затем кружатся в паре с участником, оказавшимся перед ним. Вновь идут по кругу.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра рассчитана на детей 5-7 лет. В качестве усложнения может быть выбрана более быстрая музыка. Количество движений можно увеличивать.
8	Необходимое оборудование и материалы	Марийская народная мелодия.
9	Ссылка на видеофайл	https://cloud.mail.ru/public/T6gT/ZG6H2PCTw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	НЕТ



1	**Название игры**	**«Ушто кырен» («Смотри в одну сторону»)**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Музыкальная**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ «Радость», д/с №172**
4	**ФИО, должность педагога- организатора игры**	**Лохачева Ольга Владимировна Чигир Марина Александровна**
5	**Задачи игры**	**1. Познакомить детей с традиционной марийской игрой. 2. Развивать слуховое внимание, реакцию и чувство ритма. 3. Воспитывать дружелюбие, умение работать в паре и радоваться успехам других.**
6	**Правила (описание) игры**	**Дети делятся на пары и садятся на стульчики спиной друг к другу. Ведущий встает рядом с парой, берет пояс и под музыку (или ритмичные удары в бубен) выполняет движения. На первые два удара/такта ведущий легко касается пояса спин детей. На третий (акцентный) удар ведущий хлопает поясом по полу между детьми. Услышав громкий сигнал, дети в паре должны одновременно повернуть головы. Если они посмотрели в одну сторону («Одна!») — они выиграли и меняются местами с другой парой. Если в разные («Ода!») —то пара, выходит танцевать.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Возраст: старший дошкольный (5–7 лет). Упрощение: для младших детей можно не садиться на пол, а стоять спиной друг к другу; ведущий дает четкий словесный сигнал «Раз, два, три — смотри!». Усложнение: выигравшие пары должны придумать и станцевать движение под марийскую мелодию.**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Мягкий длинный пояс (кушак, лента), бубен или музыкальный центр с марийской плясовой мелодией. Стульчики по количеству детей.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/iMjs8qLzRKV0cA**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	Название игры	12 палочек
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 63
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Зудова Наталья Владимировна, воспитатель
5	Задачи игры	*Образовательные:* Закрепить навыки счёта до 12, познакомить с русской народной культурой. *Развивающие:* Развивать ловкость, быстроту реакции, координацию движений, ориентировку в пространстве. *Воспитательные:* Формировать умения действовать по правилам, развивать чувства товарищества.
6	Правила (описание) игры	https://docs.yandex.ru/view/d/obmdLQMvO0vURKCqhsb3eiPegnqahzm72s0qoIz-cKg6a1JSX2ZWTlNUQQ
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для детей 4–5 лет: использовать 6–8 крупных ярких палочек, ограничить территорию прятанья верёвками. Для детей 6–7 лет: ввести правило «Тише едешь», когда водящий ищет молча, или вариант с двумя водящими («Охрана»). Можно завязывать глаза водящему.
8	Необходимое оборудование и материалы	12 палочек Дощечка
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/_SrwTS3c5A_Lhg



1	Название игры	«Ворон»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная, хороводная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» структурное подразделение детский сад №210
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Воронова Ольга Александровна-музыкальный руководитель Плисковская Елена Николаевна-воспитатель
5	Задачи игры	Образовательная Познакомить детей с русской народной игровой традицией. Через песню и движения дети приобщаются к культурному наследию. Развивающая Развивать чувство ритма и умение изменять характер движения в соответствии со сменой частей музыки Воспитательная Воспитывать умение творчески вслушиваться в музыкальные образы и эмоционально откликаться на них
6	Правила (описание) игры	Вступление. Дети стоят по кругу. Заранее выбирается «ворон» (он стоит в общем круге). Ой, ребята, та-ра-ра! (Все дробным шагом идут к центру, сужая круг.) На горе стоит гора, А на той горе дубок, (Тем же шагом идут назад, расширяя круг.) А на дубе воронок. («Ворон» остается в центре круга.) Ворон в красных сапогах, («Ворон» кружится, раскрыв руки в стороны.) В позолоченных серьгах. Черный ворон на дубу, («Ворон» изображает игру на трубе, остальные, стоя в кругу, поочередно выставляют ногу на носок и пятку.) Он играет во трубу. Труба точеная, (Все хлопают, «ворон» пляшет.) Позолоченная, Труба ладная, Песня складная. Да. С окончанием музыки «ворон» выбегает из круга и, обегая его, незаметно дотрагивается до кого-нибудь, после чего встает в общий круг. Кто стал «вороном» — будет известно лишь в тот момент, когда все, сойдясь в круг, начнут из него снова расходиться: новый «ворон» останется в центре. Игра продолжается.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	5-7 лет
8	Необходимое оборудование и материалы	перчаточная кукла би-ба-бо «Ворон»»
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/eox-yQnx1bhPvg
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/oZKWMN4PUQKGpQ



1	Название игры	«Гнездо орла»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» д/с №203
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Жукова Светлана Алексеевна, воспитатель Синцова Татьяна Геннадьевна, воспитатель
5	Задачи игры	-развивать быстроту реакции, ловкость и ориентировку в пространстве; -учить действовать по сигналу и в соответствии с правилами; -воспитывать чувство товарищества и умение работать в команде (тройками); -упражнять в беге врассыпную и имитационных движениях (полет орла).
6	Правила (описание) игры	Все дети («орлята») свободно бегают под музыку по площадке, имитируя полет птицы (машут руками, как крыльями). Ведущий (педагог) подает условный сигнал (хлопок в ладоши, свисток, команда «Собираемся в гнездо!»). По сигналу дети должны быстро перестроиться и встать по 3 (2) человека (в «гнезда»).
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Упрощение: можно собираться по 2 человека (парами). Усложнение: собираться по 3 человека, но в каждой тройке дети должны быть разного пола. Ввести водящего «Коршуна», который пытается поймать «орлят» до того, как они спрячутся в «гнезда».
8	Необходимое оборудование и материалы	Свисток или бубен. Обручи или кольца, разложенные на полу для обозначения «гнезд», если игра проводится в помещении.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/bF3ACHep2TFeDw



1	Название игры	«Гори, гори ясно»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра с пением
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ детский сад «Гармония» д\с №32
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Чернова Наталья Викторовна, воспитатель
5	Задачи игры	Развитие ловкости, быстроты реакции и координации движений; Формирование чувства ритма через совместное пение; Воспитание дружелюбия и сплочённости в детском коллективе.
6	Правила (описание) игры	С помощью считалки выбирают водящего («воду»). Участники встают в круг, взявшись за руки. Водящий с платком в руке движется противоходом по кругу. Все участники поют: *«Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо — Птички летят, Колокольчики звенят!»* После этих слов все останавливаются.. Водящий взмахивает платком перед двумя игроками напротив себя. Игроки поворачиваются к нему лицом и хором произносят: «Беги, не робей! Лети, как огонь!». Затем бегут в разные стороны за основным кругом. Кто первым обежит круг и вернётся к водящему, тот становится новым водящим и получает платок. Игра продолжается.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра подходит для детей 5–7 лет (старшая и подготовительная группы). Для усложнения можно увеличить диаметр круга или добавить музыкальное сопровождение. Для упрощения можно уменьшить количество участников или исключить элементы пения.
8	Необходимое оборудование и материалы	Яркий платочек.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/I-3io2AYJMJnwQ



1	Название игры	«Гори, гори ясно!»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» д/с №78
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Грехова А.С., воспитатель
5	Задачи игры	Развивать быстроту и реакцию, ловкость и координацию; формировать умение действовать по сигналу; воспитывать интерес к русским народным играм и традициям
6	Правила (описание) игры	Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий ходит внутри круга, держа платочек над головой. Дети произносят слова: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо, птички летят, колокольчики звенят!». Ребята, кто оказался между платочком, поворачиваются спиной друг к другу и после слов «Раз, два, три – беги!» бегут в разные стороны. Ребенок, который первым коснулся платка, становится ведущим.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	3-7 лет Для детей постарше можно ввести второго водящего. Один двигается в кругу, другой – за кругом. Бегущим игрокам также надо разделиться, чтобы избежать столкновений.
8	Необходимое оборудование и материалы	Платок
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/SP8HI-fGHj9qMg



1	**Название игры**	**«Гори, гори ясно»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Подвижная игра**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 52**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Екимовских Валерия Романовна, инструктор ФИЗО**
5	**Задачи игры**	**Закрепить умение действовать по сигналу. Отработать согласованные совместные действия в паре. Совершенствовать базовые двигательные навыки. Сформировать понимание правил и последовательности действий.**
6	**Правила (описание) игры**	**- Участники встают в круг, держась за руки. В центр круга выходит водящий с ленточкой.** **Участники идут по кругу и хором произносят считалку.** **- По сигналу «Раз, два, три – беги!» двое детей поворачиваются спинами и бегут в разные стороны по внешней стороне круга.** **- Каждый из бегущих оббегает круг, возвращается назад и старается схватить ленточку, которую держит водящий.** **- Кто первый успел взять ленточку – побеждает.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Старший дошкольный возраст**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Музыкальная колонка, костюмы народов России или элементы атрибутов**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/d/a_l98ckO_-Yf6Q**



1	Название игры	Русская народная игра «Горшки»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» СП д/с №96
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Толстова Ольга Васильевна, инструктор ФИЗО
5	Задачи игры	• Развивать у детей умение действовать по сигналу; • Упражнять в беге по разным направлениям; • Развивать память.
6	Правила (описание) игры 	Участники изображают горшки, садясь в круг. Позади каждого «горшка» становится игрок — хозяин («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочерёдно подходит к «торговцу» и ведёт с ним диалог: Водящий: «Эй, дружок, продай горшок!» Хозяин: «Покупай!» Водящий: «Сколько дать тебе рублей?». Хозяин: «Пять рублей». (называть можно цифру от 1 до 5) После этих слов «хозяин» и «покупатель» ударяют по рукам, оговоренное количество раз и бегут в разные стороны вокруг круга. Задача каждого — скорее занять свободное место около «горшка». Тот, кто успел первым, становится «хозяином», а опоздавший — водящим.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возраст 5+
8	Необходимое оборудование и материалы	Маски, обручи
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/c-lhnBAZCc_BIA



1	Название игры	«Гуси-лебеди»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ « Радость»-СП 177
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Алексеенко Оксана Сергеевна, инстуктор по физической культуре.
5	Задачи игры	Задачи игры Образовательные: формировать первичные представления об уральской народной игре; обогащать двигательный опыт с помощью подвижных игр. Развивающие: развивать физические качества(быстроту, координацию, ловкость); развивать умение следовать инструкции,соблюдать дисциплину,осуществлять самоконтроль. Воспитательные: воспитывать интерес к народным играм и традициям, уважительное отношение к культуре разных народов, навыки сотрудничества и взаимопомощи. Речевые: тренировать умение согласовывать движения с текстом песни, проговаривать слова хором, развивать слуховое внимание.
6	Правила (описание) игры	Подготовка к игре Для игры нужна достаточно просторная площадка. Количество участников — от пяти человек. Можно использовать инвентарь (обручи, маски, верёвки), но можно играть и без него. Перед началом игры нужно обозначить на площадке «дом» для гусей, «поле» для прогулок и «логово» для волка. С помощью считалки или жребия выбирают волка и хозяина, остальные участники — гуси. Ход игры Игра проходит в несколько этапов: Перекличка. Хозяин и гуси ведут диалог, который может выглядеть так: Хозяин: «Гуси-гуси!» Гуси: «Га-га-га!» Хозяин: «Есть хотите?» Гуси: «Нет-нет-нет!» Хозяин: «Вы ещё погуляйте, только крылья не ломайте!» Гуси: «Серый волк стережёт, нам гулять не даёт!» Хозяин: «Осторожней вы гуляйте и волка облетайте!» Побег гусей. После произнесения хозяином фразы «Осторожней вы гуляйте и волка облетайте!» гуси должны перебегать из одного обруча (или другого укрытия) в другой, спасаясь от волка. Поимка гусей. Волк может начинать ловить гусей только после того, как хозяин завершит диалог фразой «Осторожней вы гуляйте и волка облетайте!». Пойманные гуси выходят из игры. Завершение игры. Игра заканчивается, когда волк поймает определённое количество гусей (например, 8–10) или когда все гуси будут пойманы. Последний оставшийся гусь становится самым ловким и становится волком.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Подвижную игру «Гуси-лебеди» в детском саду обычно проводят с детьми старшего дошкольного возраста — 5–7 лет. Для детей 5–7 лет можно использовать различные вариации игры, например, квест-игры по мотивам сказки.
8	Необходимое оборудование и материалы	маска волка и гусей, запись русской народной песни «Два веселых гуся», мелки или маркер, для обозначения границы: «дом» и «логово волка», обручи.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/czOlp0eIs3rWW



1	Название игры	«Дударь»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Русская народная уральская игра Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» СП д/с №121
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Панова Юлия Дмитриевна , музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Формировать умение действовать по правилам и по сигналу водящего. Обогащать двигательный опыт через имитационные движения. Развивать внимание, быстроту реакции, слуховое восприятие . Поддерживать интерес к русским народным играм и традициям.
6	Правила (описание) игры	В середину хоровода встаёт «Дударь». Хоровод идет по кругу и поют: «Дударь,дударь, дударище! Старый, старый старичище. Дударь, дударь, что болит?» Дударь отвечает, одновременно показывая, на какую-либо часть своего тела, лица. После этого играющие, стоящие в кругу, начинают держаться за это место (рукой у соседа справа, а другой рукой у соседа слева.).Игра продолжается до тех пор пока Дударь не скажет «выздоровел!»
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Дударь может называть не только части тела, но и «что-то воображаемое»: «болит хвостик», «болит пуговица». Дети повторяют, подключая фантазию.
8	Необходимое оборудование и материалы	Шапочка Дударя
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/hOqIHkHoTXtM-A



1	Название игры	«Зайки»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 20
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Афанасьевна Юлия Валерьевна, воспитатель
5	Задачи игры	1. Формировать умение соотносить двигательную активность с содержанием речевого сопровождения. 2. Учить детей повторять действия за взрослым или персонажем, развивая наблюдательность. 3. Укреплять физическую ловкость и учить лучше владеть своим телом. 4. Приобщать к традициям народной игровой культуры.
6	Правила (описание) игры	Выбранное количество детей изображают «зайчиков», а один ребенок - «волка». Взрослый зачитывает стихотворение: «Заиньки перебегают. То лужок, то лесок. Землянику собирают, Скок да скок! Скок да скок! Здесь полянка мягче шелка, Оглянись, оглянись! Берегись лихого волка, Берегись, берегись! Заиньки уснули сладко, Лес шумит! Лес поет! Убегайте без оглядки: Волк идет, волк идет!» Дети - «зайчики» делают то, о чем поётся в песенке. На последних словах песенки: «Волк идет!» - «волк» бежит за «зайчиками», которые убегают от него.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	3 - 7 лет. Упрощение: первое время можно не выделять водящего. Все дети одновременно выполняют движения в соответствии с текстом. Упрощение движений. На первых порах можно ограничить набор движений: например, только хлопки в ладоши и прыжки на двух ногах без дополнительных элементов. Усложнение: Сигнал. Дети убегают только после чётко проговоренных слов, например, «Кто-то зайку испугал, зайка прыг… и убежал». Добавление препятствий. Изменение темпа и ритма. Варьирование темпа произнесения текста или чередование разных видов движений (хлопки, прыжки) в определённом ритме.
8	Необходимое оборудование и материалы	Маски волка и зайцев, стульчики по количеству детей, атрибуты для усложнения игры.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/Rah7M8TlgsN3gw



1	**Название игры**	**«Заря-зарница»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Музыкальная хороводная игра**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнышко» СП № 63**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Субботина Яна Ильинична, музыкальный руководитель**
5	**Задачи игры**	***Образовательные:*** **Познакомит ь детей с русской народной игровой культурой и традициями; помогает осваивать правила игры, учиться действовать по сигналу и в заданной последовательности.** ***Развивающие*****: Развивать ловкость, координацию движений и пространственную ориентацию, способность быстро принимать решения.** ***Воспитательные*****: формировать умение играть в коллективе, соблюдать правила и уважать других участников; воспитывать доброжелательность, сплочённость и чувство товарищества; поддерживать позитивный эмоциональный настрой и интерес к совместным играм.**
6	**Правила (описание) игры**	**Дети встают в круг. Водящий («Заря») ходит за кругом и произносит стишок. На последних словах он дотрагивается до плеча одного из игроков. Теперь тот, до кого дотронулись, и водящий вместе громко говорят: «Раз, два, три — не воронь, а беги как огонь!» — и сразу бегут в разные стороны по кругу. Кто первым займёт свободное место — остаётся в игре, а кто не успел — становится новой «Зарёй».**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Возраст: 4–7 лет (с адаптацией под группу).** ***Упрощение*****: меньший круг, старт по команде, зрительный сигнал вместо касания.** ***Усложнение:*** **препятствия, смена направления, командный формат, лимит на выбор игрока.**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	-
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/7tJmrbjEEWj9NQ**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	



1	Название игры	«Заря-заряница»
2	Категория игры	Подвижно-хороводная
3	ДОО (сокращенное), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» СП №101
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Булайтене Наталья Павловна-инструктор по физической культуре Шендерук Яна Владимировна-музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Физические задачи: развивать ловкость и быстроту реакции; тренировать ориентировку в пространстве и координацию; совершенствовать навык бега и умение стартовать по сигналу. Воспитательные задачи: воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам: не толкаться, не мешать другим, спокойно принимать роль водящего; формировать чувство ответственности и умение соблюдать правила. прививать интерес к русским народным играм и уважение к традициям. Развивающие и познавательные задачи: развивать слуховое внимание и умение действовать по словесному сигналу; тренировать память и речь; расширять представления детей о народном игровом фольклоре. Социальные и коммуникативные задачи: развивать навыки взаимодействия в паре; помогать детям осваивать роли «водящего» и «игрока.
6	Правила (описание) игры	Ход игры: Дети идут по кругу и вместе поют: Заря, заряница, Красная девица, По полю ходила, Ключи обронила, Косы золотые, В ленты обвитые. «Заря» идёт за кругом. Водящий двигается в противоположную сторону. Неожиданно «Заря» стучит одного игрока по плечу и кладёт ленту на пол. Затем они встают спинками друг к другу. Дети хором говорят: «Раз, два — не воронь, беги, как огонь!» Только после этих слов оба участника могут начать движение в противоположные стороны. Их цель — как можно быстрее добежать до ленты и схватить её. Кто быстрее. Тот, кто первым добежал до ленты и взял её, — победил, а проигравший становится новой «Зарей», берёт ленту и готовится к следующему раунду. Повторение. Круг снова идёт хороводом, «Заря» двигается навстречу, и всё повторяется.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возраст: 5–7 лет — дети справляются с базовыми правилами, выбирают водящего сами, проговаривают закличку, бегают на скорость. Упростить: сократить текст — оставить 1–2 строчки, остальное говорит взрослый; заменить бег на шаг; уменьшить круг (6–8 человек); использовать яркую ленту или другой заметный атрибут; сначала отработать действие без соревнования (водящий кладёт ленту — ребёнок спокойно берёт). Усложнить: добавить правило «не оборачиваться, пока не скажут: „Бери!“»; поставить на пути 2–3 конуса для обхода; дать задание после финиша (назвать предмет, слово на букву и т. п.); ввести лимит времени на забег (10–15 секунд); сыграть в командном варианте (две команды, водящий из одной кладёт ленту игроку из другой).
8	Необходимое оборудование и материалы	Яркая лента, аудиозапись или живой напев.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/1b1FD1FgUvWdsQ
10	Ссылка на дополнительные материалы	https://disk.yandex.ru/d/fjfJ1-Vddln1Uw



1	Название игры	«Золотые ворота»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная подвижная русская народная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» д/с № 169
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Финадеева Екатерина Александровна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	- развивать умение ориентироваться в пространстве; -упражнять в ходьбе цепочкой; -развивать умение согласовывать свои действия с действиями партнеров по команде, двигаться в едином ритме; -развивать слуховое внимание и быстроту реакции на сигнал; - закреплять умение действовать по правилам, выбирать ведущих с помощью считалки; - Воспитывать интерес к народным традициям, обычаям.
6	Правила (описание) игры	Для «ворот» считалкой выбирают двух игроков. *НАПРИМЕР:* *Катилася торба С* *высокого горба.* *В этой торбе* *Хлеб, соль, пшеница.* *С кем будешь делиться?* Выбранная пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают руки вверх– это ворота. Остальные игроки берутся за руки цепочкой. Все хором произносят: Золотые ворота, проходите, господа, Первый раз пройдём, всех друзей проведём. Первый раз прощается, второй раз- запрещается, А на третий раз - не пропустим вас! На последние слова «ворота» закрываются (дети опускают руки) и кто оказался пойманным, становятся вместе с ними в ворота. Игра продолжается до тех пор, пока всех не поймают.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра для детей старшего дошкольного возраста Для усложнения игры можно сделать двое ворот .
8	Необходимое оборудование и материалы	
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/fHBHLV2FdlKASw
10	Ссылка на дополнительные (пр и наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/6mZbAEyOOMnMzQ



1	Название игры	«Золотые ворота»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 50
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Хасанова Юлия Рашитовна – инструктор по физической культуре, Сергеева Ольга Сергеевна – музыкальный руководитель, Калабина Наталья Константиновна – воспитатель.
5	Задачи игры	Познакомить с игрой, историей и вариантами речитатива. Разучить присказку, петь хором в едином ритме. Учить двигаться цепочкой, проходить под «воротами», останавливаться по сигналу. Учить «ворота» вовремя опускать руки и ловить. Познакомить с «двойными воротами».
6	Правила (описание) игры	выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные игроки встают цепочкой и проходят под «воротами». Игроки-напевают: Золотые ворота Пропускают не всегда Первый раз прощается Второй запрещается А на третий раз Не пропустим вас! На последних словах «ворота» резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные игроки образуют новые «ворота».
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возрастные рекомендации: для детей 5–7 лет достаточно двух «ворот» и медленного темпа речитатива; для 8–10 лет можно выбирать четыре «ворота» и ускорять пение. Упрощение: уменьшить количество «ворот» до одной пары, петь медленно и заранее предупреждать о моменте захвата. Усложнение: добавить «двойные ворота», ускорить темп, ввести запрет на разрыв цепочки или несколько кругов прохождения подряд
98	Необходимое оборудование и материалы	Музыкальное сопровождение, костюмы
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/13_GTnp3tc9u5Q



1	**Название игры**	**Русская народная игра «Золотые ворота»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Подвижная, хороводная (с музыкальным сопровождением)**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ «Радость», детский сад № 186**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Чувашова Елизавета Владимировна, воспитатель Назаровна Анна Валерьевна, музыкальный руководитель**
5	**Задачи игры**	**Образовательные: познакомить детей с русскими народными традициями и фольклором (песенками-потешками). Развивающие: развивать физическую активность, ловкость, быстроту реакции, координацию движений и умение действовать в коллективе. Воспитательные: воспитывать чувство товарищества, взаимовыручки, умение соблюдать правила игры и уважительное отношение друг к другу.**
6	**Правила (описание) игры**	**Два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились «ворота». Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие «ворота», при этом напевают: *Золотые ворота пропускают не всегда! Первый раз прощается, второй раз запрещается, А на третий раз не пропустим вас!* После того, как заканчивается песня, игроки-«ворота» опускают руки, и те участники, которые попались, также становятся «воротами». Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Для детей среднего и старшего дошкольного возраста (4–7 лет). Упрощение: для младших детей можно не петь песню, а просто проговаривать слова хором, либо закрывать ворота на определенный сигнал (например, хлопок). Усложнение: можно двигаться через ворота не просто шагом, а «змейкой», приставным шагом, легким бегом или подскоками. Можно увеличить темп пения.**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Для самой игры дополнительное оборудование не требуется. Для организации и проведения: музыкальный центр (или аудиоколонка), фонограмма (по желанию), иллюстрации с изображением золотых ворот для мотивации детей.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/UBll6ziDeXTNEw**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	**Фонограмма «Золотые ворота» для сопровождения игры**



1	Название игры	«Колпачок»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	«Музыкальная»
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» СП д/с № 38
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Бахтер Надежда Александровна, инструктор по физической культуре.
5	Задачи игры	Научить детей ходить по кругу, крепко держась за руки. Развивать чувство ритма, память и навыки общения. Расширять и закреплять словарный запас, отрабатывать чёткое произношение звуков и правильное интонирование.
6	Правила (описание) игры	Одного ребёнка назначают водящим и надевают на него яркий колпачок (часто с кисточкой). Он садится на корточки в центре круга, образованного остальными детьми. Дети идут по кругу, держась за руки, и поют: Колпачок, колпачок, Тоненькие ножки, Красные сапожки. Мы тебя поили, Мы тебя кормили, На ноги поставили... На слова «На ноги поставили» дети подбегают к центру, приподнимают водящего и «ставят» его на ноги, после чего снова образуют круг, хлопая в ладоши. Все поют: «Танцевать заставили». Водящий начинает танцевать. Дети снова поют: «Танцуй, сколько хочешь, Выбирай, кого захочешь!». Водящий, не открывая глаз (иногда с закрытыми), выбирает себе пару и танцует с выбранным ребёнком под весёлую мелодию. После танца выбранный ребёнок становится новым водящим, и игра повторяется.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	2 - 7 лет. Игра «Колпачок» подходит для детей 2–3 лет. В этой версии игры один ребёнок выбирается в качестве «Колпачка», остальные участники вместе с воспитателем становятся в круг. В более сложной версии игры, которая может использоваться для детей 4–7 лет, участники ходят по кругу, взявшись за руки, и проговаривают текст:
8	Необходимое оборудование и материалы	яркий колпачок
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/jt8rlLj8ZKZ8FA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрация, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/pU6hVQZGdhs26A https://disk.yandex.ru/d/UlXWE-dJ0o5QFw



1	Название игры	«Лиса и гуси»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 43
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Ельцова Лариса Юрьевна, воспитатель
5	Задачи игры	1. Совершенствовать зрительно-моторную координацию при расстановке и перемещении фишек. 2. Формировать умение планировать ходы и предвидеть ответы соперника. 3. Развивать произвольное внимание и самоконтроль при соблюдении правил игры. 4. Обогащать словарь игровыми терминами и тренировать объяснение своих решений. 5. Приобщать к традициям народной игровой культуры.
6	Правила (описание) игры	Лиса ходит по линиям в любом направлении, включая по диагонали и назад, может перепрыгивать через одинокого гуся, если поле за ним свободно (как в шашках). Гуси ходят на одну клетку вперёд, вправо или влево, назад ходить не могут. Цель гусей – окружить лису и заблокировать ей все ходы. Цель лисы – «съесть» столько гусей, чтобы они не смогли её запереть. Лиса побеждает, если «съела» столько гусей, что оставшиеся не могут её запереть.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	4 - 7 лет. Упрощение: меньше «гусей» (8), поле поменьше. Цель гусей - «дойти» до противоположного края поля. Цель лисы – «поймать» не менее 3 гусей. Усложнение: отметить на поле 3-4 «особые» клетки: «бурелом» (лиса не может туда зайти), «тропа» (гусь вставший на тропу, может перепрыгнуть через одну клетку вперёд), «поляна» (на ней гуся нельзя съесть).
8	Необходимое оборудование и материалы	Игровое поле в форме креста (33 точки, соединённые линиями), 1 фишка “лисы”, 13-17 фишек “гусей” (фишками могут быть плоские камешки, пуговицы, кружочки с наклейками-картинками).
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/FXxbNS432Dd3uA



1	Название игры	«Ловушка»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония», №182
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Щадилова Людмила Талгатовна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	1. Учить детей синхронно двигаться под музыку, действовать всем вместе. 2. Развивать быстроту реакции, ловкость, активность, умение достойно проигрывать. 3. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские взаимоотношения.
6	Правила (описание) игры	Играющие становятся в круг. Несколько участников держат в руках цветные платочки. Под музыку дети идут по кругу. В конце музыки останавливаются и произносят слова : «Скок-скок, сапожок, выходи-ка на лужок. То прыжком, то бочком, топай, топай каблучком!» После этих слов дети с платочками выходят в круг и начинают двигаться в разных направлениях под сцепленными руками. С окончанием музыки дети, стоящие в кругу опускают руки – «ловушка закрылась». Те, кто не успел выбежать из круга, передают свои платочки другим, а сами становятся в круг. Игра начинается снова.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Усложнение: встать в два круга (ловушка), идти противоходом. Дети с платочками должны пробегать через два круга.
8	Необходимое оборудование и материалы	Музыка или музыкальный инструмент, платочки.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/BuBrhMMj8S-YiA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации , печатные материалы)	



1	Название игры	«Плетень»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	музыкально-хороводная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д\с «Солнышко/» СП № 161
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Добривечер Татьяна Владимировна
5	Задачи игры	Познакомить детей с русской народной игрой «Плетень», её историей и вариантами. Развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции. Развивать чувство ритма, музыкальный слух и умение согласовывать движения с музыкой. Воспитывать интерес и уважение к русской народной культуре, традициям и фольклору.
6	Правила (описание) игры	Построение: дети делятся на две (или четыре) равные команды и выстраиваются в шеренги друг напротив друга. Участники берутся за руки крест-накрест, образуя «плетень» . Приветствие: под спокойную музыку одна шеренга идёт навстречу противоположной, кланяется и возвращается на место. Затем то же самое делает вторая шеренга . Во время движения можно проговаривать или пропевать присказку (например: «Тень-тень-потетень, сели звери под плетень…»). Пляска: с началом весёлой плясовой музыки дети отпускают руки и свободно танцуют по площадке . Заплетание плетня: как только музыка резко останавливается (или по сигналу), дети должны быстро вернуться на свои места и снова взяться за руки крест-накрест, «заплетая плетень» Правила: Побеждает команда, которая быстрее всех и правильнее всех построится («заплетётся») после окончания музыки . Во время свободной пляски нельзя толкаться, по сигналу необходимо немедленно прекратить движения.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Возрастная группа: старший дошкольный и младший школьный возраст (примерно 5–10 лет) Количество участников: от 8 человек (чётное число), чем больше, тем лучше
8	Необходимое оборудование и материалы	Инвентарь: музыкальное сопровождение (русская народная мелодия) или пение
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/xUgAHEJJFjDJdg



1	**Название игры**	**«Плетень»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Музыкальная**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнечный круг» СП д/с №41**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Лашова Елена Викторовна, музыкальный руководитель**
5	**Задачи игры**	***Образовательные задачи:*** **-- закреплять умение менять движения со сменой музыкальных фраз, чётко реагировать на начало и окончание звучания музыки;** **- упражнять в умении отходить спиной на своё место ритмичным коротким шагом;** **- совершенствовать двигательной активности, общей выносливости, умения действовать согласно правилам.** ***Развивающие задачи:*** **-- творчески использовать знакомые плясовые движения;** **-- согласовывать свои движения с действиями партнёров по команде;** **-- развивать внимание, ловкость, ориентировку в пространстве.** ***Воспитательные задачи:*** **-- поддерживать инициативу детей и уверенность в собственных силах.** **- воспитывать уважение к русским народным играм, доброжелательное отношение и уважение друг к другу.**
6	**Правила (описание) игры**	***Подготовка к игре*** **Подготовьте пространство. Нужен ровный зал или площадка без препятствий. Разметьте места для шеренг: можно использовать цветные метки на полу или просто заранее расставить детей. Расстояние между шеренгами — примерно 3–4 метра.** **Продумайте безопасность. Уберите лишние предметы, проверьте покрытие (чтобы не скользило), убедитесь, что дети в удобной обуви.** **Объясните правило: «бежим к своему месту, но не толкаемся». Перед игрой обсудить, что такое плетень** **Участники делятся на 2–4 команды и становятся в шеренги напротив друг друга на расстоянии 10–15 шагов друг от друга** ***Ход игры:*** **Под русскую народную мелодию каждая из шеренг идёт навстречу противоположной шеренге, кланяются и после поклона отходят спиной возвращаются на прежнее место.** **Звучит весёлая плясовая: дети свободно пляшут, используя знакомые движения. Как только музыка заканчивается, каждая шеренга должна быстро вернуться на место и «заплести плетень» — взяться за руки крест-накрест.** **Побеждает команда, которая построилась первой и без ошибок.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Игра рекомендована для дошкольников 5-7 лет.** **• Вариант упрощения игры: убираем скорость и состязание, делаем «плетень» общим и спокойным. Все дети и взрослый становятся в одну длинную шеренгу. Под плавную музыку все вместе делают 2–3 шага вперёд, лёгкий поклон, 2–3 шага назад. Повторяют 2 раза. Звучит весёлая короткая мелодия (10–15 секунд). Дети свободно двигаются на месте: можно притопывать, хлопать, кружиться. Как только музыка заканчивается, все быстро возвращаются в шеренгу и берутся за руки (просто в линию, без «крест-накрест»).** **• Варианты усложнения игры: 1) Исходно — 2 шеренги напротив друг друга. Перед плясовой частью ведущий объявляет: «Меняемся местами!» — дети быстро перебегают на противоположную сторону и строятся в шеренгу там. 2) Участники делятся на 4 шеренги. Плясовая часть – движения по кругу с подскоками.**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Русская народная мелодия. Спокойная, размеренная часть (для подхода и поклона). Подойдут обработки русских народных мелодий, например: «Сеяли девушки яровой хмель» (в обработке А. Лядова); любая плавная народная мелодия с чётким квадратом фраз (по 4 или 8 тактов). Весёлая плясовая часть (для свободной пляски). Например: «Я на горку шла» (в обработке Е. Туманян); бодрая русская плясовая с ясным ритмом и понятными фразами.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/42PCx8u6hVlqAw**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные**	**Музыкальная фонограмма https://disk.yandex.ru/d/s6uvYMscMmfPjg**



1	Название игры	«Птицелов»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» д/с 101
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Баклыкова Наталья Николаевна – воспитатель, Суворова Анастасия Владимировна – воспитатель
5	Задачи игры	Развивает умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами. Учит различать и имитировать крики разных птиц. Воспитывает внимание и расширять кругозор.
6	Правила (описание) игры	1. Все участники выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. 2. С помощью считалки определяют водящего — птицелова. 3. Он встаёт в центр круга, и ему завязывают глаза. Остальные игроки ходят, кружатся и бегают вокруг птицелова, нараспев произнося слова: В лесу, во лесочке, На зелёном дубочке, Птички весело поют. Ай! Птицелов идёт! Он в неволю нас возьмёт, Птицы, улетайте! 4. Птицелов хлопает в ладоши, все останавливаются, и водящий начинает искать участников. 5. Игрок, которого птицелов застал, подражает крику выбранной им птицы. 6. Птицелов должен угадать, какое название птицы выбрал игрок и как его зовут. 7. Если птицелов угадал, пойманный игрок сам становится птицеловом. Если нет — игра продолжается в тех же ролях.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст
8	Необходимое оборудование и материалы	Для игры понадобится платок или повязка, чтобы завязывать глаза водящему. В качестве дополнительного материала можно использовать фонограмму с пением птиц
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/glCixdJdkPELxw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/i/rXiNw2qqBqviPQ



1	Название игры	«Ручеек»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	музыкальная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 52
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Зимарева Анна Леонидовна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	• Закрепить умение действовать по сигналу. • Отработать согласованные совместные действия в паре. • Совершенствовать базовые двигательные навыки. • Сформировать понимание правил и последовательности действий.
6	Правила (описание) игры	• Участники делятся на пары (чаще разнополые) и встают друг за другом, взявшись за руки. • Пары поднимают сцепленные руки высоко над головами — получается длинный «коридор» или «домик» Можно играть как с водящим, так и без него.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	старший дошкольный возраст
8	Необходимое оборудование и материалы	русско – народные костюмы
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/d/_dHo0GQQvEuvew
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	не требуется



1	Название игры	«Салки»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» детский сад № 18
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Вахрушева Ирина Владимировна — инструктор ФИЗО Шендрик Светлана Викторовна - воспитатель
5	Задачи игры	
6	Правила (описание) игры	Выбираю водящего «салку» - можно с помощью считалки или жребия. Заранее обозначают границы площадки, чтобы все играли в безопасном пространстве. Водящий бегает и старается осалить (дотронуться) других участников. Тот, кого осалили, стоновится новым водящим.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Ограничений нет
8	Необходимое оборудование и материалы	Спортивная площадка
9	Ссылка на видеофайл	https://vk.ru/wall-212674655_3884



1	Название игры	«Собери матрешкину семейку
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко», № 148
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Смирнова Яна Александровна, воспитатель Минина Наталья Петровна, воспитатель
5	Задачи игры	1. Образовательные (обучающие) Познакомить детей национальной игрой русского народа; Закрепить знания о народной игрушке – матрешке; Учить детей соотносить между собой три предмета, обозначать соотношение величин: большая, средняя, поменьше и самая маленькая. 2. Развивающие Развивать умение визуально дифференцировать фигурки по размеру и элементам узора; Развивать пространственную ориентацию (глазомер); Развивать познавательный интерес, внимание, мелкую моторику. 3. Воспитательные Воспитывать интерес и уважение к народной игрушке, традициям; Формировать умение соблюдать правила игры; Способствовать созданию дружеской, эмоционально-положительной атмосферы в группе. 4. Здоровьесберегающие Снимать эмоциональное напряжение, способствовать психологической разгрузке.
6	Правила (описание) игры	На столе выстраиваются три самые крупные матрёшки-мамы, каждая из которых украшена своим уникальным авторским узором. Все остальные матрёшки поменьше перемешиваются в центре стола. Дети могут играть самостоятельно или разделиться на три человека. Каждый участник выбирает свою матрёшку-маму. По сигналу ведущего игрокам необходимо внимательно рассмотреть узоры и отыскать среди множества фигурок всех «дочек», расписанных точно так же, как и их «мама». Как только все подходящие фигурки найдены, их нужно выстроить в правильном порядке — от средней до самой маленькой. Побеждает тот участник, кто быстрее и точнее всех воссоединит всю дружную семью матрёшек, безупречно подобрав их как по общему узору росписи, так и по росту в порядке убывания.
	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для детей средней группы Упрощенный вариант. Уменьшить количество собираемых матрешек. Усложнение. Игра с разъединёнными матрешками.
8	Необходимое оборудование и материалы	Три комплекта деревянных матрешек с разными видами росписи
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/FQE39nugka3TKA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	**Название игры**	**«Тише едешь, дальше будешь!»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Подвижная**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с No138 компенсирующего вида**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Денисова Наталья Владимировна, инструктор по физической культуре**
5	**Задачи игры**	***Образовательные задачи:*** - **знакомить с традициями русских народных подвижных игр,раскрыть смысл пословицы «Тише едешь - дальше будешь»;** - **формировать умение выполнять двигательные действия (ходьба, бег) с быстрой остановкой по сигналу, сохраняя равновесие;** - **закреплять навык согласования движений с речевым сигналом водящего, действуя строго по правилам игры;** - **учить ориентироваться в пространстве площадки, соблюдать дистанцию по отношению к другим игрокам.** ***Развивающие задачи:*** - **развивать слуховое внимание и скорость реакции на словесный сигнал, тренировать способность к мгновенной саморегуляции движений;** - **совершенствовать общую моторику, координацию движений и чувство равновесия при выполнении остановки и удержания позы «замри»;** - **развивать зрительно-пространственную ориентировку и расчёт расстояния до цели (до водящего), формировать элементарные представления о темпе и ритме движений.** ***Воспитательные задачи:*** - **воспитывать дисциплинированность и ответственное отношение к соблюдению правил игры как основы безопасного взаимодействия детей;** - **формировать доброжелательное отношение к сверстникам: спокойно принимать временные неудачи, радоваться успехам других игроков;** - **развивать навыки сотрудничества и справедливого взаимодействия: выбирать водящего по считалке, соблюдать очерёдность, корректно обсуждать спорные моменты с помощью взрослого;** **- поддерживать инициативу детей и уверенность в собственных силах.**
6	**Правила (описание) игры**	***Подготовка к игре*** **Перед игрой обсудить пословицу «Тише едешь – дальше будешь».** **Выбрать площадку с ровным покрытием (зал или участок) длиной не менее 10-15 м, где дети могут свободно двигаться. Обозначить линии. На противоположных сторонах площадки провести две чёткие линии: «Старт» и «Финиш».** **Выбрать водящегос помощью считалки или жребия.** ***Цель игры:первым обратьсядо водящего, но так, чтобы он не заметил движения. Ход игры:*** **Все игроки стоят у линии «Старт». Водящий - у линии «Финиш», спиной к ним.** **По команде водящего «Тише едешь, дальше будешь!» игроки начинают медленно двигаться вперёд (шагом, не бегом, спокойно, без резких рывков). Водящий неожиданно поворачивается лицом к игрокам и громко говорит: «Стоп!» В этот момент все игроки должны мгновенно остановиться и замереть в той позе, в которой их застал сигнал.Водящий внимательно смотрит на игроков. Если кто-то продолжает двигаться (даже слегка переступает с ноги на ногу, покачивается, меняет позу), водящий указывает на этого игрока и возвращает его на линию «Старт».После проверки водящий снова поворачивается спиной и повторяет фразу: «Тише едешь, дальше будешь!». Игроки снова начинают медленно продвигаться вперёд.** **Игрок, который первым спокойно и без нарушений дошёл до водящего и коснулся его плеча или обозначенной метки рядом с ним, становится новым водящим. Либо игра продолжается до 2–3 победителей (в зависимости от времени и количества детей).**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Игра рекомендована для дошкольников 5-7 лет.** **Для младших и средних групп (3–5 лет): можно играть без возвращения на старт: если ребёнок пошевелился, он просто замирает на месте до следующего сигнала, а не возвращается назад. Это снижает фрустрацию и поддерживает мотивацию.** **Для детей с ОВЗ:можно использовать зрительный сигнал вместе со словесным: водящий поднимает флажок или поворачивает карточку «Стоп» одновременно с произнесением слова. Это помогает лучше соотнести слово и действие.** **Упрощённый вариант:вместо «дойти до водящего» цель - дойти до заранее обозначенной промежуточной линии (например, середины площадки). Это делает игру короче и понятнее для малышей.** **Усложнение: на пути игроков расставить игрушки, мячи, кубики. Дети могут двигаться шагом «с пятки на носок».**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Русская народная мелодия.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/zu1yikC7BoZq6w**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	**Считалочка, с помощью которой выбераем ведущего:** **Катилося яблочко по огороду,** **Мимо сада, мимо частокола.** **Кто его поднимет,** **Тот вон выйдет!**



1	**Название игры**	**«Тропами Уральского хоровода»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Настольная игра**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнышко» СП №63**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Лузина Ксения Андреевна, воспитатель**
5	**Задачи игры**	**1. Познакомить детей с традиционными подвижными играми русского, башкирского и татарского народов.** **2. Развивать познавательный интерес к истории родного края.** **3. Закреплять навыки счета до 10 (и обратно), умение работать по правилам.** **4. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение радоваться успехам товарищей.**
6	**Правила (описание) игры**	**Игроки ходят по очереди, бросая кубик.** **Передвиньте свою фишку вперед на столько клеток, сколько точек выпало на кубике.** **Посмотрите на рисунок клетки, где вы остановились:** **Обычная клетка: Ничего не происходит. Ход переходит к следующему игроку.** **Клетка с символом народа (Матрешка / Юрта / Тюбетейка): Возьмите карточку этого цвета и выполните веселое задание (спеть, попрыгать, изобразить животное или построить круг). Если справились — получаете похвалу или бонусный шаг.** **Если вы попали на клетку «Камень», ваш ход пропускается.** **Если вы попали на клетку «Единство», сделайте доброе дело для друга (например, скажите комплимент) и получите право кинуть кубик еще раз.** **Победа: Выигрывает тот, кто первым дойдет до клетки «ФИНИШ». Главное правило праздника: мы радуемся за победителя все вместе!**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**https://disk.yandex.ru/i/Z2ft4Ry2KLxeYg**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Игровое поле.** **Карточки-подсказки.** **Фигурки.** **Кубик .**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/nbvVoFviNM9TMg**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	**https://disk.yandex.ru/d/YGJgTVduxn6UDA**



1	Название игры	«Я по горенке иду»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Детство» СП - д/с № 171
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Лученкова Наталья Николаевна, старший воспитатель; Коробченко Юлия Витальевна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Образовательные задачи: Закреплять умение детей двигаться по кругу, согласовывать свои движения с текстом игры и ритмом музыки, выполнять игровые действия (выбор водящего, выполнение простых танцевальных движений по показу). Развивающие задачи: Развивать общую координацию движений, ловкость и чувство ритма, произвольное внимание и память при запоминании последовательности игровых действий и слов музыкальной игры, эмоциональную отзывчивость на народную музыку и игровые ситуации. Воспитательные задачи: Воспитывать умение взаимодействовать со сверстниками, соблюдать правила «очередности» (выбора водящего), доброжелательные отношения между детьми в процессе игры (не обижаться, если выбрали не тебя, умение искренне радоваться за товарища), организованность и дисциплинированность, умение соблюдать правила игры.
6	Правила (описание) игры	Правила игры. Участники игры разучивают слова Я по горенке иду Друга я себе ищу Вот - ты! Вот - я! Вот компания моя! Все участники становятся в круг. Выбирается считалкой водящий, он становится в центр круга. Водящий, под фонограмму без вокала, ходит внутри круга и напевает: «Я по горенке иду, Друга я себе ищу! На слово «ищу» водящий останавливается напротив одного из участников. Вот ты! На слова «Вот ты!» водящий подходит близко к одному из участников и хлопает об его ладоши, т.е. ладошки выбранного дружка – 2 раза. Вот я! Оба участника поют «Вот я!» и хлопают каждый в свои ладоши – 2 раза. Вот компания моя!». Оба участника одновременно поют «Вот компания моя!», берутся правыми руками «крендельком» (скрещивают руки) и кружатся – 1 раз. После этого водящий и выбранный участник расцепляют руки. Теперь уже двое (водящий и его дружок) ходят по кругу, поют, выбирают следующих «дружков», и так по цепочке в игру постепенно включаются все .участники
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	В игру могут играть дети с 3-х лет. Для младших дошкольников игру упростите: Ведущий взрослый поет сам, хлопать можно только в свои ладоши, кружиться, взявшись за руки вместе или каждый вокруг себя. Для старших дошкольников добавьте усложнение: Когда все дети стали участниками, игра меняется: все ходят врассыпную, напевая слова, и меняются парами — встают, кто с кем хочет.
9	Необходимое оборудование и материалы	Русские народные костюмы. Фонограмма (-) «Ах, вы сени, мои сени»
10	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/5z_8plo--1Fw-A
11	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	Слова для игры https://disk.yandex.ru/i/Auc_IacZ2rj7qQ Заставка для игры https://disk.yandex.ru/i/yInSHqKwhq7KoQ Фонограмма без вокала (-) для игры https://disk.yandex.ru/d/aC7-AR9Mk9K2kw



1	Название игры	«Вейся, капуста»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная хороводная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ Солнышко СП детский сад №165
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Казеннова Кристина Сергеевна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Задачи игры Образовательная: Развитие двигательных навыков и чувства ритма. Воспитательная: Приобщение к народной культуре
6	Правила (описание) игры	Правила игры Под русскую народную музыку «Вейся, вейся, капуста»участники игры, держась за руки, образуют вереницу и под песню завивают ее в «вилок» по спирали. После слов «Капусту в них ищи», водящий ищет выход из середины «вилка», проходя под руками участников, раскручивая его обратно.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для начала можно попробовать раскручивать «вилок» в обратную сторону, без прохождения под руками, «воротиками» участников. Ведущий может вести цепочку через «ворота», которые образуют руки двух последних участников. Когда все пройдут, последний участник перебрасывает руку через плечо, продолжая держаться за товарища. Затем хоровод проходит через следующие ворота. Возрастные рекомендации: 6-7 лет.
8	Необходимое оборудование и материалы	Русская народная песня «Вейся, вейся, капуста»
9	Ссылка на видеофайл	https://cloud.mail.ru/public/1jMo/AtjN1hsy2
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	Вместе: Вейся, вейся капуста, Вейся, вейся, белая! 1. Ой, капуста бела, Ой, капуста вкусна. 2. Уродилась я на славу, Голова бела, кудрява. Кто любит щи, Капусту в них ищи! Ссылка на минус:

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	**Название игры**	**\«Буш урын» («Займи место»)**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Подвижная игра**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ детский сад «Солнышко» СП д/с №163**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Толмачева Анна Александровна – музыкальный руководитель; [illegible]ния Шамилевна – инструктор по физической культуре**
5	**Задачи игры**	**Образовательные: Познакомить детей с татарской народной игрой «Буш урын», её названием и правилами. Расширять представления о традициях и культуре татарского народа. Закреплять умение ориентироваться в пространстве и понимать игровые сигналы.** **Развивающие: Развивать быстроту реакции, ловкость, скорость бега и координацию движений. Совершенствовать навыки бега с изменением направления движения. Развивать внимание, наблюдательность, сообразительность и умение быстро принимать решения.** **Воспитательные: Поддерживать интерес к подвижным играм разных народов России. Формировать умение действовать по правилам, ждать своей очереди и принимать результаты игры.** **Речевые: Тренировать умение согласовывать движения с текстом, проговаривать слова хором, развивать** **слуховое внимание, познакомить со словами на татарском языке (исэмэсес - здравствуйте, буш урын – пустое место, югэр – беги)**
6	**Правила (описание) игры**	**Количество участников: от 6–8 детей, включая водящего. Оптимально — 8–15 человек.** **Место проведения: физкультурный зал, групповая комната с освобождённым пространством или игровая площадка на улице.** **Ход игры: Дети становятся в круг. Один участник выбирается водящим. Он идёт за кругом. Водящий произносит традиционный игровой стишок:** ***«Как сорока стрекочу, никого в дом не пущу! Как гусыня, гогочу, тебя хлопну по плечу — Беги!»*** **Произнеся слово «Беги!», водящий легко касается выбранного игрока по плечу или спине. После этого оба участника бегут по внешней стороне круга навстречу друг другу, стараясь первыми добраться до освободившегося места. Тот, кто первым добежал до свободного места, встаёт в круг. Второй участник становится новым водящим, и игра продолжается.** **Основные правила** 1. **Дети начинают бег только после слов водящего «Беги!» и его лёгкого прикосновения к выбранному игроку.** 2. **Бегать необходимо только по внешней стороне круга, не пересекая его.** 3. **Запрещается толкаться, хватать друг друга за одежду, ставить подножки и мешать сопернику.** 4. **Нельзя занимать место одновременно с другим игроком силой или отталкивать его.** 5. **Игрок, который не успел занять свободное место, становится водящим.** 6. **Игра продолжается до сигнала воспитателя или в течение заранее установленного времени.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**4-5 года — проводить в упрощённом варианте: небольшое количество игроков, помощь воспитателя. Использовать основные правила, проводить короткие игровые раунды, напоминать о безопасном беге. 5–7 лет — предлагать игру по полным правилам, постепенно увеличивать темп, поручать детям роль водящего. Играть самостоятельно под наблюдением воспитателя, использовать дополнительные сигналы и более сложные условия смены мест.** **Вариант упрощения игры: Упрощение позволяет детям младшего и среднего дошкольного возраста освоить правила без чрезмерной физической нагрузки. «Шагаем, а не бежим» (Предложить детям двигаться быстрым шагом. Это поможет освоить последовательность действий и снизит риск столкновений)** **Вариант усложнения игры: Для старших дошкольников можно постепенно вводить дополнительные** **правила, сохраняя основную идею игры. «Быстрый водящий» (Увеличить темп произнесения стишка, чтобы дети учились внимательно слушать и быстрее реагировать на сигнал)**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Татарская музыка. По желанию можно использовать татарскую тюбетейку для обозначения водящего.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/WwpVnPwIQMf3Vg**



1	Название игры	«Колышки» («Элчи-бэлчи»)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ детский сад «Детство» СП – д/с № 89
4	ФИО, должность педагога- организатора игры	Радаева Вера Алексеевна, инструктор по физической культуре; Морозова Нина Степановна, музыкальный руководитель; Серебренникова Наталья Петровна, воспитатель
5	Задачи игры	Развивать у детей ловкость, быстроту реакции, умение действовать по сигналу. Знакомить детей в игровой форме с элементами татарского фольклора.
6	Правила (описание) игры	На площадке рисуется круг (примерно диаметром в 15 шагов). Дети встают в круг и с помощью считалки выбирают водящего. После этого дети делятся на пары: один игрок встаёт внутрь круга лицом к центру, а другой — за ним, вне круга. Водящий подходит к кому-то из стоящих снаружи и говорит: «Элчи-бэлчи, продай колышек!». Дальше водящий и его напарник бегут по кругу в противоположные стороны. Тот, кто первым добежит до свободного места (внутри круга), становится впереди него, а опоздавший продолжает водить.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Игра для воспитанников 6-7 лет, учащихся общеобразовательных школ 7-9 лет. Вариант усложнения или упрощения игры: музыкальное сопровождение замедляется или ускоряется.
8	Необходимое оборудование и материалы	Мелок (если игра проводится на улице) или канат/лента (если игра проводится в помещении) для рисования круга диаметром 15 шагов ; национальные костюмы татар для детей и педагога-руководителя
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/p4hImFEW-sjKKg
10	Ссылка на материалы к игре	https://disk.yandex.ru/d/odFIm6D5QtMLVw



1	Название игры	«Пешмэгэн» (или «Ачык авыз»)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/настольная)	Подвижная, музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ Солнышко СП детский сад №21
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Кубрикова Ульяна Сергеевна - воспитатель Белоус Анна Евгеньевна – музыкальный работник
5	Задачи игры	Образовательные: знакомить с национальной татарской культурой; знакомить детей с татарскими народными играми, их правилами и образцами фольклора; учить правильно произносить и активно использовать в речи слова на татарском языке («Кто я?», «Ты разиня!»); учить ходить по кругу и танцевать в соответствии с ритмом музыки, а также быстро находить пару при остановке мелодии. Развивающие: развитие внимания, памяти, логического мышления и слухового восприятия детей (умение слышать остановку музыки и реагировать на неё); совершенствование ловкости, координации движений, способности ориентироваться в пространстве и скорости реакции; развитие музыкального слуха, чувства ритма и навыков свободного танца в игровой среде. Воспитательные: воспитание интереса и уважения к татарскому народному творчеству, родному языку и национальным традициям (обычаям); воспитание в детях дружелюбия, взаимовыручки, умения играть в группе вместе и дружно; воспитание вежливости и терпеливости по отношению к товарищам при получении «наказания» (когда поручается задание/фанты).
6	Правила (описание) игры	Подготовка. Готовят свободную площадку, рядом ставится корзина. Построение: Участники (нечетное количество) встают в пары друг за другом, образуя общий большой круг. Один человек оказывается без пары и встает в центр круга. Начало движения. Начинает звучать веселая музыка (например, гармонь или танцевальная мелодия). Кто остался в центре, идет по кругу и берет рядом стоящего игрока, тот другого и так далее. Игроки (только внутренний круг) идут друг за другом (паровозиком) пританцовывая по кругу в одну сторону, а игроки внешнего круга — в другую. Поиск пары. Как только музыка внезапно останавливается, участники игры внутреннего круга должны быстро найти себе новую пару из тех кто снаружи (внешний круг). Игрок, который остался без пары, снова не успевает найти себе пару и оказывается «Пешмэгэн» («Растяпа») или «Ачык авыз» («Разиня»). Ключевой момент. Оставшийся без пары игрок выходит на середину круга и громко спрашивает: «Мин кем?» («Кто я?») Остальные участники игры хором отвечают ему: «Пешмэгэн син!» («Ты Растяпа!») или «Ачык авыз син!» («Ты Разиня!») После этого у «Разини» забирают в качестве штрафа какую-нибудь личную вещь (платок, ленточку, шапку или значок). Игра повторяется несколько раз, пока в центре не накопится по 5–6 заложенных вещей, от разных проигравших. Финал. В конце игры устраивается весёлый розыгрыш штрафов («Жэза»). Чтобы вернуть свою вещь, участник должен выполнить какое-нибудь шуточное задание (рассказать стихотворение, спеть песню, отгадать загадку).
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для младшего дошкольного возраста можно упростить – убрать корзину с фантами. Проигрывает тот, кто остался без пары, т.е. «Пешмэгэн» или «Ачык авыз». Для старшего дошкольного возраста усложнить – добавляется корзина со штрафами «фантами» и получить обратно свой предмет можно, только если выполнил задание, т.е. прошел испытание придуманное участниками игры внешнего круга. Эта веселая татарская народная подвижная игра, в которую могут играть на праздниках, гуляниях или детских мероприятиях, как дети так и взрослые.
8	Необходимое оборудование и материалы	Корзина, фанты – которые можно раздать перед игрой (платок, ленточку, шапку или значок).
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/MtEaNb9xW0fyWA



1	Название игры	«Пешмэгэн»
2	Категория игры	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнечный круг» д/с № 108
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Синцова Юлия Александровна, инструктор по физической культуре
5	Задачи игры	1. Развивать у детей быстроту реакции и внимание. 2. Воспитывать чувство товарищества.
6	Правила (описание) игры	Дети делятся на пары и встают друг за другом: каждый ребёнок, стоящий впереди, образует внутренний круг, а стоящий за ним — внешний круг. Один ребёнок (водящий) стоит внутри круга. Как только музыка начинает звучать, водящий двигается по кругу, за ним, держась друг за друга, идут дети внутреннего круга. Дети внешнего круга остаются на своих местах. Как только музыка останавливается, дети из «цепочки» должны быстро встать в пары за спиной у любого игрока, стоящего во внешнем кругу. Ребёнок, который остался без пары, становится водящим, ему кричат: «Пешмэгэн!»
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Вариант усложнения: водящий и «цепочка» двигаются не просто по кругу, а выполняют задания: идут на носках, на пятках, высоко поднимая колени, приставным шагом.
8	Необходимое оборудование и материалы	-
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/hKOvCkmZLGwLoQ
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/IDmEQurBOCh9CQ



1	Название игры	Татарская игра «Продаём горшки»
2	Категория игры (подвижная/м узыкаль ная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «МАЯЧОК», д/с №95 «Росинка»
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Дунаева Елена Николаевна, старший воспитатель, Костюхина Елизавета Алексеевна, воспитатель Кошкина Надежда Александровна, воспитатель
5	Задачи игры	Образовательные: Познакомить детей с татарской народной игрой, традициями и культурой татарского народа. Закреплять правила народной подвижной игры и выполнять игровые действия в соответствии с игровыми правилами. Формировать интерес к народным подвижным играм. Развивающие: Развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, развитие умения ориентироваться в пространстве. Воспитательные: Воспитывать уважительное отношение к дружбе народов. Создать эмоциональную положительную основу для развития патриотических чувств. Развитие дружественных отношений между детьми в группе. Воспитание умения соблюдать правила игры и действовать в коллективе.
6	Правила (описание) игры	Ход игры: Дети делятся на «горшки» (сидят на корточках) и «хозяев» (стоят за ними). Водящий («покупатель») подходит к хозяину и спрашивает: «Почем горшок?» Хозяин называет цену (например, 5 хлопков). Покупатель и хозяин бегут по кругу в разные стороны. Кто первым добежит до горшка, становится хозяином.
7	Возрастные рекомендации. Варианты усложнения и упрощения	Для детей младшего дошкольного возраста и детей с ограниченными возможностями здоровья предлагаются следующие упрощения: максимальная игра за горшок «два-три рубля». Уменьшить количество повторений игры, чтобы избежать переутомления детей. Варианты усложнения: введение сразу двух покупателей, бежать будут сразу две пары. При этом надо учесть уровень координации движений детей, чтобы избежать столкновения. Увеличение максимальной цены за «горшок». После 3-4 покупок «горшки» и хозяева меняются местами. Можно поменять направление бегущих. Отмечать самых быстрых игроков в конце игры.
8	Необходимое оборудование и материалы	Детские стульчики для «горшков», маски на голову. У продавцов фартуки, нарукавники, тюбетейки на голову.
9	Ссылка на видеофайл	https://cloud.mail.ru/public/R5h1/BUQJswbbS
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://cloud.mail.ru/public/xRbn/dnkQFXH1o



1	Название игры	«Продаем горшки»
2	Категория игры	Подвижная с элементами ролевого разговора
3	ДОО (сокращенное), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» СП №33
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Булайтене Наталья Павловна-инструктор по физической культуре Тарасова Марина Валерьевна-учитель логопед
5	Задачи игры	Развивать ловкость, быстроту реакции и координацию движений; тренировать умение соблюдать правила и действовать в команде; знакомить детей с татарскими народными традициями и бытом; формировать навыки игрового взаимодействия и коммуникации. Помогает тренировать речь, интонацию и умение договариваться
6	Правила (описание) игры	Участники делятся на три роли. Дети-«горшки» образуют круг — они встают на колени. За каждым «горшком» стоит его «хозяин». Водящий («покупатель») находится за кругом. Водящий подходит к одному из «хозяев» и завязывает диалог: «Эй, дружок, продай горшок!» «Покупай!» «Сколько дать тебе рублей?» «Три отдай» (или другое число, но не более трёх — так договариваются участники). После этого водящий столько раз, сколько «стоит» горшок (то есть столько, какое число назвали), касается рукой «хозяина». И только после этого они начинают бежать по кругу навстречу друг другу столько кругов сколько стоит горшок. Задача — быстрее добежать до свободного места в кругу и занять его. Тот, кто не успел, становится новым водящим. Важные правила, о которых стоит напомнить детям: Бегать можно только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя задевать других игроков. Ключевой момент: пока водящий не коснулся ладони «хозяина», бежать нельзя.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	5–6 лет (старшая группа) — дети уверенно проговаривают диалог, соблюдают правила бега и очерёдности. 6–7 лет (подготовительная группа) — можно вводить усложнения, менять роли, добавлять элементы соревнования и самоконтроля. Как упростить игру Сократить диалог. Оставить только 2 строчки: «Продай горшок!» — «Покупай!». Цену и касания убрать, сразу после слов бежать. Уменьшить количество касаний и кругов. Пусть «покупатель» касается «хозяина» 1–2 раза (а не по числу рублей) и обегает круг 1 раз. Играть без «хозяев». Только «горшки» (сидят в кругу) и «покупатель». Он выбирает «горшок», говорит пару слов — и они бегут навстречу друг другу: кто быстрее займёт место, тот остаётся в игре. Для детей с ОВЗ. Сделать круг небольшим, бег заменить быстрой ходьбой; заранее распределить роли и дать карточки-подсказки с фразами; играть парами без общей очереди. Снизить темп. Дать больше времени на диалог, не торопить с бегом, исключить соревнование «кто быстрее», а делать акцент на совместном действии. Как усложнить игру Ввести двух «покупателей». Одновременно запускают 2 водящих — они выбирают разных «хозяев», считают касания и бегут. Важно следить, чтобы дети не сталкивались: можно разметить дорожки или задать строгое направление бега. Добавить условие смены ролей. После каждых 3–4 «покупок» «горшки» и «хозяева» меняются местами — так все побывают в каждой роли.
8	Необходимое оборудование и материалы	Просторное место — зал или участок на улице, где дети свободно встают в круг и бегают по окружности, не натыкаясь на предметы. Разметка круга (по желанию) — мелом на асфальте, верёвкой или конусами на полу, чтобы дети бежали строго по кругу и не пересекали центр. Атрибуты для наглядности и атмосферы (по выбору воспитателя)
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/SITd7ERLmR1TRQ



1	Название игры	Скок-перескок
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МБОУ НШДС № 105
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Петрова Анастасия Ивановна, инструктор по ФИЗО
5	Задачи игры	Познакомить детей национальными играми татарского народа. Разучить основные правила игры. Формировать умение стоять с небольшом кружке и прыгать на одной ноге.. Обучить согласованным действиям в команде (перестроение).
6	Правила (описание) игры	На земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки. Водящий стоит в центре большого круга. Водящий говорит: «Скок - 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.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст (примерно 5–7 лет)
8	Необходимое оборудование и материалы	Маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника.
9	Ссылка на видеофайл	https://cloud.mail.ru/public/EX37/BzYEseoUS
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре.	



1	**Название игры**	**«Темербай»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Музыкально-хороводная игра**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Гармония» д/с 101**
4	**ФИО, должность педагога-организатора игры**	**Паньшина Оксана Анатольевна, воспитатель**
5	**Задачи игры**	***развивать интерес к играм татарского народа, развивать внимание; формировать ритмичность движения в соответствие с характером музыки***
6	**Правила (описание) игры**	**Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего. Он встает в центре круга . Дети показывают движения под слова песни: 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! Друг на друга поглядели, Сделали вот так! Водящий в центре выполняет движения: С последними словами «вот так» водящий делает какое-нибудь движение Все ребята в круге должны повторить его. Затем водящий выбирает одного из детей в круге (можно того, кто, по его мнению, лучше всех повторил движение). Выбранный ребенок и занимает место водящего в центре. Игра повторяется.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**5-6 лет Варианты усложнения движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т.д.).**
9	**Необходимое оборудование и материалы**	**мячи, косички, ленточки**
10	**Ссылка на видеофаил**	**https://disk.yandex.ru/i/NtSXTmK1_m6_oQ**



1	Название игры	Тимербай
2	Категория игры (подвижная/музыкальная / настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МБОУ НШДС №105
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Колесникова Мария Александровна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Познакомить детей национальными играми татарского народа. Разучить слова и основные правила игры. Формировать умение строиться в один большой круг, двигаться в соответствии с музыкой. Обучить согласованным действиям в команде (перестроение).
6	Правила (описание) игры	Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего. Он встает в центре круга и выполняет движения, характерные для татарских танцев. Дети идут по кругу говоря слова песни: 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! Водящий в центре выполняет татарские движения. Затем водящий выбирает одного из детей в круге. Выбранный ребенок и занимает место водящего в центре. Игра повторяется.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный и младший школьный возраст (примерно 5–10 лет) .
8	Необходимое оборудование и материалы	Музыкальное сопровождение (татарская народная мелодия).
9	Ссылка на видеофайл	https://cloud.mail.ru/public/Tcyg/DgzzTtyoi
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре	



1	Название игры	«Тимербай»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная хороводная игра
4	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» комбинированного вида, СП № 148
5	ФИО, должность педагога-организатора игры	Старкова Анна Владимировна, воспитатель Липчинская Елена Илларионовна
6	Задачи игры	1. Образовательные (обучающие) Познакомить детей национальными играми татарского народа; Разучить слова и основные правила игры; Развивать умение чёткое проговаривать текст игры. 2. Развивающие Развивать чувство ритма, музыкальный слух и умение согласовывать движения с музыкой; Развивать пространственную ориентацию (движение в подгруппах, перестроение в круг); Развивать познавательный интерес, внимание, память, коммуникативные навыки и умение действовать в коллективе. 3. Воспитательные Воспитывать интерес и уважение к татарской народной культуре; Способствовать созданию дружеской, эмоционально-положительной атмосферы в группе. 4. Здоровьесберегающие Содействовать развитию дыхательной и сердечно-сосудистой систем через активные движения; Снимать эмоциональное напряжение, способствовать психологической разгрузке.
7	Правила (описание) игры	Подготовка. Все участники встают в круг, взявшись за руки. С помощью считалки выбирают водящего («Тимербая»), который одевает тюбетейку и встаёт в центр круга. Пение и движение. Дети идут по кругу и пропевают (или проговаривают) слова: «Пять детей у Тимербая, дружно, весело играют. В речке быстрой искупались, нашалились, наплескались, друг на друга поглядели, сделали вот так!» С последними словами водящий в центре круга, под музыку, делает какое-нибудь характерное татарское танцевальное движение (например, приседание с подскоком вверх, кружение или имитацию умывания). Все остальные игроки должны точно повторить это движение. Выбор нового водящего. После повторения водящий выбирает одного из детей в круге — того, кто, по его мнению, точнее всех повторил движение, передает ему тюбетейку. Выбранный ребёнок занимает место водящего в центре. Игра повторяется
8	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Ввести правила, что движения которые уже показывали предыдущие водящие, повторять нельзя. Менять темп музыкального сопровождения с умеренного на быстрый. Во время движения по кругу по сигналу менять направление хоровода. Можно использовать различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.), чтобы разнообразить движения.
9	Необходимое оборудование и материалы	Тюбитейка для водящего Музыкальное сопровождение (татарская народная мелодия)
10	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/vIgWU57fkFv94Q



1	Название игры	«Тюбетейка»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» д/с №78
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Осипова В.А., воспитатель; Шабанова Н.А., воспитатель
5	Задачи игры	Развивать интерес к национальным играм, желание использовать их в самостоятельной деятельности, формировать у детей нравственные качества через народный фольклор и традиции
6	Правила (описание) игры	Участники встают в круг, передают тюбетейку по кругу, проговаривая слова «Тюб, тюб, тюбетейка, тюбетеечка моя, золотом расшита, осталась у тебя». Ребенок, у которого на последнем слове в руках осталась тюбетейка, выходит в круг и танцует под национальную (татарскую) музыку. Остальные дети повторяют движения.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	5-7 лет Можно предварительно познакомить детей с национальными татарскими танцами и использовать эти движения в игре
8	Необходимое оборудование и материалы	Тюбетейка, mp3 запись
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/d/mKhhVErtN3W_nQ
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/lUtLqnMbtUAnZw



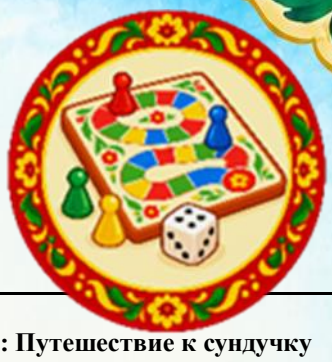
1	Название игры	Хлопушки (Абакле)
2	Категория игры	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «СОЛНЫШКО» СП д/с №28
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Жохова Екатерина Андреевна- инструктор по ФК, Кузнецова Ирина Леонидовна- музык. руководитель
5	Задачи игры	Приобщать детей к татарской игровой культуре, развивать быстроту реакции, ловкость и скоростные качества.
6	Правила (описание) игры	На противоположных сторонах площадки или комнаты чертят две параллельные линии (называют их «городами»). Все игроки выстраиваются в одну шеренгу у первого «города». Левая рука у каждого на поясе, а правая вытянута вперед ладонью вверх. Водящий подходит к стоящим в шеренге детям и произносит : «Хлоп да хлоп — сигнал такой: Я бегу, а ты за мной!» С последними словами водящий легко хлопает кого-нибудь из игроков по ладони. После этого хлопнутый игрок и водящий наперегонки бегут к противоположному «городу». Тот, кто добегает первым, остается в новом «городе», а отставший становится новым водящим.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст. Увеличение дистанции, в зависимости от физической подготовленности детей.
8	Необходимое оборудование и материалы	Ровная площадка (на улице или в зале). Черта, обозначающая границу
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/atHrJ3SUsjTZzA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	Яр-Су (Берег-вода)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «СОЛНЫШКО», СП д/с №28
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Жохова Екатерина Андреевна- инструктор по ФК, Кузнецова Ирина Леонидовна- музык. руководитель
5	Задачи игры	Развивать внимание, быстроту реакции и координацию.
6	Правила (описание) игры	Участники выстраиваются в одну линию вдоль верёвки. Ведущий стоит сбоку и громко произносит команды: «Яр!» (Берег) — все игроки должны быстро перепрыгнуть за веревку (на «берег»). «Су!» (Вода) — все игроки должны перепрыгнуть перед веревкой (в «воду»). «Яр-су!» — игроки должны встать ногами прямо на саму веревку .
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст Ведущий может называть команды в случайном порядке и быстро, пытаясь запутать участников. Те, кто ошибается выбывают из игры
8	Необходимое оборудование и материалы	Ровная площадка (на улице или в зале). Веревка, канат или черта, обозначающая границу
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/0AM8Qgia1AF0KQ



1	Название игры	«Тюбетейка»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» д/с №85
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Ломака Елена Вячеславовна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Расширить знания детей о татарской культуре. Обогатить словарный запас, слух детей музыкой с татарским колоритом.
6	Правила (описание) игры	Под веселую национальную музыку игроки предают тюбетейку друг другу по кругу (или надевают ее на голову стоящего рядом соседа. Как только музыка прекратится (или ведущий даст сигнал), передача останавливается. Тот, у кого в этот момент в руках или на голове осталась тюбетейка, должен выполнить веселое задание: спеть песню, станцевать, рассказать стихотворение, поздороваться по татарски.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Музыкальный и речевой материал подбирается в соответствии с возрастом детей.
8	Необходимое оборудование и материалы	Головной убор тюбетейка, музыкальный материал, национальный татарский костюм.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/LFJefWsSYMnd4g



1	Название игры	Игра «Сокровище Казани»: Путешествие к сундучку
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Гармония» д/с 85
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Калинина Алёна Олеговна, Фатехова Ольга Валерьевна, воспитатели
5	Задачи игры	Знакомство с достопримечательностями и легендами Казани
6	Правила (описание) игры	Бросаем кубик и шагаем. Что означают цветные кружки: Цвет кружка Что нужно сделать □ Зелёный Сделай шаг вперёд ● Красный Сделай шаг назад ● Синий Пропусти один ход □ Жёлтый Твой ход удваивается Но по пути нам встречаются кружки оранжевого и фиолетового цвета, когда фишка остановилась на одном из таких кружков ребёнку предлагается послушать короткую историю о значимом месте или о герое татарских легенд и мифов, это развивает кругозор и интерес к культуре.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для детей 5–7 лет и их родителей.
8	Необходимое оборудование и материалы	Красочное игровое поле с дорожкой из разноцветных кружков и иллюстрациями достопримечательностей Казани. Фишки для игроков Игральный кубик с точками от 1 до 6. Сундучок с «сокровищами». Это может быть маленькая шкатулка, наполненная монетками, наклейками или другими маленькими призами.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/qIi4J9z1bV92iA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/5_h-F1zHqIrVJw


УДМУРТСКИЕ
НАРОДНЫЕ
ИГРЫ



1	Название игры	«Небыльток, экты» или «Растяпа, спляши»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ детский сад «Детство СП д/с № 175
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Калинина Любовь Витальевна, инструктор по физической культуре
5	Задачи игры	Познакомить детей с удмуртской народной культурой и традициями через игровую деятельность. Развивать физические качества: ловкость, быстроту, координацию движений, выносливость. Тренировать внимание и реакцию: нужно быстро реагировать на сигнал (внезапную остановку музыки). Воспитывать интерес к народным играм как части культурного наследия. Формировать доброжелательное отношение к партнёрам по игре, умение радоваться успехам других.
6	Правила (описание) игры	Описание игры Выбор водящего. С помощью удмуртской считалки определяют «растяпу» — водящего. Он встаёт в центр круга, который образуют остальные участники. Формирование круга. Дети встают в круг парами: один ребёнок — впереди, второй — сзади. Приглашение к танцу. Звучит удмуртская мелодия. «Растяпа» начинает плясать, используя национальные танцевальные движения. Он проходит по кругу и своими движениями приглашает тех, кто стоит впереди,, приглашенные могут ему помогать.
		Приглашённые танцуют. Те, кто остался снаружи, хлопают в ладоши. Смена мест. Каждый, кто танцевал, старается быстро занять свободное место за игроками внешнего круга. Кто не успел — становится новым «растяпой» и встаёт в центр. Определение «растяпы». Остальные участники хором скандируют: «Небыльток, экты!» («Растяпа, спляши!»). Игра начинается заново. Важное правило Место в наружном кругу можно занимать только в момент полной остановки музыки. Это правило делает игру динамичной и честной.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст
8	Необходимое оборудование и материалы	
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/_3jeXeadtFQGLA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/i/Cx7z5dwNk0XH6w https://disk.yandex.ru/d/bX2kAV34x9_7yg

ХАНТЫЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	Название игры	«Важенка и оленята»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Детство» – СП детский сад № 76
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Хасьянова Наталья Андреевна, музыкальный руководитель,
5	Задачи игры	Развитие координации движений, ориентировки в пространстве. Двигаться в соответствии с различным характером музыки. Менять движения в соответствии с музыкальными фразами. Воспитательные: Воспитывать доброжелательность и взаимопомощь. Расширять кругозор и воспитывать интерес к природе и культуре Севера. Воспитывать организованность и соблюдение правил.
6	Правила (описание) игры	По сторонам зала расположены обручи, где живут Важенка и два оленёнка. Дети запоминают свои домики. За ёлкой живёт волк. Важенка и оленята встают в круг, взявшись за руки идут шагом по кругу, поют песню. На проигрыш важенка и два олененка образуют свой "семейный" круг, двигаются подскоками. После слов «Волк идет», волк ловит важенку и оленят, они убегают в свои домики. Пойманного оленёнка или важенку волк уводит в свой дом за ёлку.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Обручи разные по цвету (ср. гр.), и одинаковые (старшие и подготовительные)
8	Необходимое оборудование и материалы	Маски важенки, оленят, маска волка, обручи, ёлка.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/mr8t6NynPvgWMQ
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	текст https://disk.yandex.ru/i/seAnT-eameOpkg Фонограмма https://disk.yandex.ru/d/oQprugA9WwYaCQ маски оленят и Важенки https://disk.yandex.ru/i/r9vrYhoGq1RIrA



1	**Название игры**	**Дублик «Хоровод традиций. Народы Урала»**
2	**Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)**	**Настольная**
3	**ДОО (сокращенное наименование), № детского сада**	**МАДОУ д/с «Солнышко» СП 169**
4	**ФИО, должность педагога- организатора игры**	**Рязанцева Анна Николаевна- воспитатель Быстрова Алена Дмитриевна- воспитатель**
5	**Задачи игры**	**Игра направлена для развития реакции, логики, внимательности и скорости.**
6	**Правила (описание) игры**	**Каждому игроку выдается по одной карточке, остальные в колоде. На счет «три» все одновременно открывают свои карточки. Главная задача- найти совпадение на своей карточке и верхней карточке колоды. Первый, кто нашел совпадение, забирает карту из колоды. Игра продолжается до окончания колоды. Побеждает тот, у кого больше карт.**
7	**Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры**	**Игра для детей от 5-ти лет** **Варианты игры:** **1. Подарочек** **Механика похожа на «Башню»: каждый игрок получает по карте, а колода — в центр. Но здесь игроки ищут совпадение не со своей картой, а с картой другого участника. Отыскав его первым, игрок «подкидывает подарочек» сопернику — кладёт центральную карту в его колоду. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется меньше карт.** **2. Колодец** **Все карты раздаются игрокам, и только последняя кладётся в центр лицевой стороной вверх. Цель — первым избавиться от всех своих карт. Игроки ищут совпадения между своей верхней картой и центральной, «формируя башню» посередине.** **5.Поиск конкретного изображения.** **Вместо поиска любого совпадения игроки целенаправленно ищут заранее названное изображение (например, «балалайка»). Назвавший его забирает карту себе.**
8	**Необходимое оборудование и материалы**	**Круглые карточки с изображением народов Урала, жилища народов, элементов одежды народных костюмов, предметов быта (любые две карточки всегда имеют только одно общее изображение)– 31 шт, правила игры.**
9	**Ссылка на видеофайл**	**https://disk.yandex.ru/i/wlzlPWhJAY_vkQ**
10	**Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)**	**https://disk.yandex.ru/i/I-CQl2dJ8pGXUA** **https://disk.yandex.ru/i/QldCojrowuu8OQ**



1	Название игры	Ловкий охотник
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» д/с 182
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Пупова Дарья Дмитриевна, инструктор по физической культуре.
5	Задачи игры	Развить у детей меткость, ловкость и работу в команде.
6	Правила (описание) игры	Ребята делятся на 2 команды, перед ними обручи, в каждом обруче от 1 до 3 кегль (это добыча), цель каждой команды сбить как можно больше кеглей мячом. Побеждает команда, сбившая большее количество кегль.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Варианты усложнения: добавить количество обручей, но сократить количество кегль в них. Варианты упрощения: наоборот сократить количество обручей и добавить больше кегль.
8	Необходимое оборудование и материалы	Обручи, мячи, кегли.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/w_oMzTS9AhINWw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	Рыбаки и сети («Халям пэрма»)
2	Категория игры (подвижная/музыкальная / настольная)	Настольная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «МАЯЧОК» СП детский сад № 197
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Загуменникова Анна Александровна, воспитатель
5	Задачи игры	Цель: набрать больше всех очков за пойманную рыбу. Задачи: Образовательные: 1. Сформировать представления о рыбах и рыболовном промысле.. Развивающие: 1. Развивать логическое мышление и умение действовать по правилу. Воспитательные: 1.Воспитывать умение играть по правилам, не спорить из-за хода; договариваться, кто ходит.
6	Правила (описание) игры	1. Расставить фишки-рыбаков на линии старта. 2. Каждый игрок по очереди бросает белый кубик: выпавшее число – это количество ходов фишки-рыбака по клеткам озера. 3. Если попадаешь на голубую клетку «Мелководье», то вращаешь стрелку в голубой зоне «Мелководные рыбы». Если попадаешь на синюю клетку «Глубина» - вращаешь стрелку в синей зоне «Глубоководные рыбы». 4. Улов рыбы зависит от длины сетей: короткая ловит одну рыбу, средняя ловит две рыбы, длинная – три. 5. Короткую сеть получаешь, если на игральном кубике выпадает один. Среднюю, если на игральном кубике выпадает четыре. Длинную сеть получаешь за выполнение заданий на мини-карточках. Мини-карточку с заданием можно получить, попав на клетку со звездочкой. 6. Каждый третий ход – дополнительный бросок красным кубиком. Если выпадает 2 или 5 – «Шторм», все рыбаки теряют по одной сети. 7. За каждую пойманную рыбу начисляются баллы: 1 балл за мелководную рыбу – карась, окунь, плотва, ерш; 2 балла за глубоководную рыбу – щука, сом, судак, лещ. 8. Побеждает тот, кто наберет больше всех баллов на финише. 9. Если на финише у рыбаков одинаковое количество баллов, то побеждает тот, кто раньше дошел до финиша. 10. Специальные клетки: клетка «Водоросли» - ты запутался, пропусти ход; клетка «Сильное течение» - вернись на две клетки назад.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старшие дошкольники (5-7 лет). Усложнение игры: каждый третий ход – дополнительный бросок красным кубиком. Если выпадает 2 или 5 – «Шторм», все рыбаки теряют по одной сети.
8	Необходимое оборудование и материалы	Игровое поле «Рыбаки и сети» – 1шт., круглые карточки «Мелководные рыбы», «Глубоководные рыбы»- 2 шт., мини-карточки с заданиями – 24 шт., набор карточек- фишек- 3 шт., набор жетонов – 2 шт., белый кубик с цифрами 1 шт., красный кубик с цифрами – 1 шт.
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/uCswuJtXOyJ4Nw
10	Ссылка на дополнительные (п ри наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные	материал https://disk.yandex.ru/i/aCMtCBiiS7Ckcw

ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





1	Название игры	Слепой медведь
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Радость» детский сад №20
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Карелина Влада Юрьевна –музыкальный руководитель Пескова Марина Ивановна –воспитатель
5	Задачи игры	1. Познакомить детей с чувашской народной игрой и её правилами. 2. Развивать слуховое внимание, ловкость, быстроту реакции и ориентировку в пространстве. 3. Воспитывать выдержку, честность, умение соблюдать правила и доброжелательность.
6	Правила (описание) игры	Выбирают водящего — «медведя», завязывают ему глаза и надевают маску, после чего он встаёт в центр круга. Дети идут по кругу и хором произносят: «Медвежонок встал на лапы, зарычал на нас косматый. Медвежонок, ты, медведь, перестань-ка ты реветь. А попробуй нас поймать и по голосу узнать». После этих слов все разбегаются и хлопают в ладоши, а «медведь» ловит их по звуку. Пойманный должен сказать «У-у-у!», а «медведь» угадывает его имя: если угадал — меняются местами, если не угадал — водит ещё раз.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Оптимальное количество участников — 8–12 человек, продолжительность игры — 5–7 минут, количество повторений — 2–3 раза. Вариант: «Медведь с колокольчиком» — дети передают колокольчик, водящий ловит и определяет, у кого он.
8	Необходимое оборудование и материалы	Повязка на глаза (или маска) для водящего — «медведя».
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/oKHeocl3wFqTXw
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текстсопровождения/ иллюстрации, печатные материалы)	https://disk.yandex.ru/d/7GlR8pTe-mf7Ag

Якутские народные игры





1	Название игры	Белый шаман
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	музыкальная (хороводная)
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП№164
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Григорьева Ольга Викторовна, воспитатель Сударушкина Елена Михайловна, воспитатель
5	Задачи игры	Образовательные. Познакомить детей с традициями, бытом, и фольклором народа Севера. Учить согласовывать движения с ритмом. Развивающие. Развивать чувство ритма и координацию движений. Формировать умение ориентироваться в пространстве, двигаться по кругу не нарушая его целостность. Развивать слуховое внимание. Воспитательные. Воспитывать уважение к традициям народа Якутии, чувства единства и сплоченности в коллективе. Здоровьесберегающие. Развитие способности к волевой регуляции (необходимость стоять неподвижно и внимательно слушать в момент передачи бубна).
6	Правила (описание) игры	Правила. Круг должен оставаться ровным. Движение выполнять в едином ритме. Повторять ритм за ведущим. Ход игры. Хороводная игра проводится в музыкальном зале. Дети встают в круг. В центре круга водящий в якутской одежде и с бубном - это «Белый шаман». Играющие ходят по кругу и выполняют разные, ритмичные движения. «Белый шаман» останавливает движение круга, одним ударом в бубен. Встает перед одним участником, бьет в бубен любой ритм и отдает бубен выбранному участнику из круга. Ребенок, получивший бубен, должен повторить в точности ритм, проигранный водящим. Если ритм был повторен правильно, «шаман» забирает участника к себе в круг, отдает бубен и якутскую одежду, а сам встает в круг к другим участникам. Теперь «новый шаман» проигрывает свою роль, аналогично предыдущему водящему. Если получивший бубен не правильно повторит ритм, он выходит из игры .
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст 5-7 лет
8	Необходимое оборудование и материалы	Аудиозапись якутской народной мелодии. Элементы якутской национальной одежды для ведущего. Дунгур (якутский шаманский бубен).
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/dACqq6ktqLCwtA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	Волк и олени
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Подвижная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП№164
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Григорьева Ольга Викторовна, воспитатель Сударушкина Елена Михайловна, воспитатель
5	Задачи игры	Образовательные: познакомить детей с якутской народной игрой «Волк и олени» и ее правилами. Учить действовать по сигналу. Развивающие: развивать скоростно-силовые. Упражнять в беге врассыпную с увертыванием. Умение ориентироваться в пространстве. Воспитательные: воспитывать интерес к культуре народов Якутии. Здоровьесберегающие: снимать эмоциональное напряжение. Способствовать психологической разгрузке. Ожидаемые результаты. Дети знают название игры, ее правила. Акцент делается не на сложности импровизации, а на создании положительного эмоционального фона.
6	Правила (описание) игры	Правила игры. Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком. Ход игры. Для подвижной игры лучше выбирать спортивный зал или площадку на улице. На выбранной территории обозначается круг «логово» волка. Дети одевают маски с рогами оленей. Один ребенок одевает маску и костюм волка. По сигналу дети с рожками «оленей» начинают бегать на площадке., изображая что они гуляют, «пасутся». По сигналу «Волк!», наблюдающего за игрой, волк просыпается, выходит из логова и начинает охоту за оленями. Когда волк рычит, олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного ребенка волк отводит к себе.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	старший дошкольный возраст 5-7 лет
8	Необходимое оборудование и материалы	Маски или шапочки с рогами для «оленей», маска или шапочка для «волка», веревка для обозначения границ площадки и логово волка, свисток или голосовой сигнал для действий «волка».
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/RQfNKeDJlIEoAA
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	«Палочки»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Гармония» СП д/с № 78
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Краль Ольга Михайловна Глухих Татьяна Сергеевна
5	Задачи игры	Развивать гибкость и силу кистей рук, точность и координацию движений, действовать согласно правилам, уметь договариваться
6	Правила (описание) игры	Карандаш кладут на стол на расстоянии 30 – 35 см от играющих. На него выкладывают плоские палочки так, чтобы ближайший к игрокам конец лежал на столе. По очереди щелчком игроки пытаются сбить камешком одну или несколько палочек с карандаша. Бросать камешек или ластик нельзя. Сбив палочку, игрок забирает ее себе. На ее место кладут следующую. Побеждает участник, выбивший больше всего палочек.
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Для детей от 4 лет и старше Упрощение: для детей 4-5 лет брать для игры небольшое количество палочек (10-15). Игра продолжается пока не закончатся палочки. Усложнение: для детей 5-7 лет увеличить количество палочек, играть по времени. Можно устроить соревнования, для проведения назначается судья.
8	Необходимое оборудование и материалы	Круглая палочка (карандаш) и несколько плоских (палочки от эскимо, самые маленькие линейки) и округлый камешек (ластик)
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/tOwFzrkqjdJf2A
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	Правила игры: https://disk.yandex.ru/i/sh0MUR6qGv-fIA



1	Название игры	«Хоровод народных инструментов»
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Музыкальная игра
3	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ д/с «Солнышко» СП д/с № 162
4	ФИО, должность педагога-организатора игры	Бирюкова Елена Арнольдовна, музыкальный руководитель
5	Задачи игры	Познакомить детей с традиционными музыкальными инструментами разных народов, их звучанием и способом извлечения звуков. Формировать умение ритмично двигаться в соответствии с текстом, петь, четко произнося слова, имитировать игру на инструменте, звучание которого слышат дети.
6	Правила (описание) игры	Звучит аудиозапись, дети двигаются по кругу, активно подпевая, на фразу: «то поет, то замирает» - круг сужается. На слова: «нам башкир на нем сыграет» - круг расширяется, а в середине круга остается участник с элементом костюма народа, которого он представляет, затем все имитируют игру на традиционном инструменте. Игра повторяется (якут, татарин, русский и т. д.)
7	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	Старший дошкольный возраст
8	Необходимое оборудование и материалы	Музыкальная колонка, костюмы народов России или элементы атрибутов
9	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/2o7TbWPHDGhwEg
10	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	



1	Название игры	Народы, проживающие на Урале
2	Категория игры (подвижная/музыкальная/ настольная)	Настольная игра
3	Национальность, представляемая игрой	Игра для изучения всех народов Урала
4	ДОО (сокращенное наименование), № детского сада	МАДОУ «Солнечный круг» д/с № 3
5	ФИО, должность педагога-организатора игры	Перминова Анастасия Эдуардовна Музыкальный руководитель
6	Задачи игры	- Познакомить детей 6–7 лет с многообразием народов Урала, их традициями, обычаями, костюмами и музыкой. - Сформировать у детей представление о культурном богатстве и этническом разнообразии региона. - Развивать внимание, память, логическое мышление через игровые задания («Найди тень», викторины, «Собери костюм»). - Формировать толерантность, дружелюбие, умение слушать и работать в команде. - Прививать интерес к истории и культуре родного края и страны в целом.
7	Правила (описание) игры	1. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее количество клеток. 2. В зависимости от клетки, на которую попал игрок, он выполняет задание: - Обычная клетка — игрок остаётся на месте, ход переходит следующему. - Клетка-викторина — ведущий зачитывает вопрос (или выводит его на экран), игрок отвечает. При правильном ответе — дополнительный ход или бонус. 3. Если игрок не справился с заданием, он остаётся на клетке и пробует снова в свой следующий ход. 4. Побеждает тот, кто первым дойдёт до финиша. Можно также отметить самого активного или любознательного игрока отдельным призом.
8	Возрастные рекомендации, варианты усложнения или упрощения игры	6-7 лет
9	Необходимое оборудование и материалы	- Игровое поле-ходилка с маршрутом открытий. - Фишки для игроков (по количеству участников). - Игральный кубик. - Карточки с заданиями Мультимедийное оборудывание . Контент для QR-кодов:
10	Ссылка на видеофайл	https://disk.yandex.ru/i/uMqsln9Qz8vP7A
11	Ссылка на дополнительные (при наличии) материалы к игре (фонограмма/текст сопровождения/иллюстрации, печатные материалы)	