

Структурное подразделение государственного бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №6 г.о. Отрадный Самарской области

Детский сад №14

446300, Самарская область, г.Отрадный, ул.Сабирзянова 10 Б, телефон 8(84661)2-18-48



ОТРАДНЫЙ 2023

Методическое пособие «Подвижные игры народов Поволжья» составлена по итогам работы региональной опорной площадки по внедрению Федеральной образовательной программы дошкольного образования «Приобщение к историческому и культурному наследию народов Поволжья посредством реализации различные видов детской деятельности».

Методическое пособие рассказывает о национальных подвижных играх народов Поволжья, с которыми могут познакомиться дети старшего дошкольного возраста.

Издание адресовано педагогической общественности.

Казахские народные игры

«Ястребы и ласточки» (Жапактар жане карлыгаш)

Это игра на скорость реакции и на быстроту бега.

Участвовать в ней могут неограниченное число человек.

Дети разделяются на две равные команды. Одна команда - ласточки, другая - ястребы. И определяется один ведущий. Обе команды встают в две шеренги спиной друг к другу. Ведущий проходя мимо шеренг громко выкрикивает либо "Лас" либо "Яс". Пока название команды не будет названо полностью двигаться нельзя. Как только одно из названий команды будет произнесено ведущим "Ласточки" или "Ястребы", то команда, чье название было произнесено начинает догонять участников другой команды, те в свою очередь бросаются врассыпную и стараются убежать за отмеченную территорию. Тех кого поймали становится членом ловящей команды. И игру можно начинать снова. По результатам нескольких игр можно определить победителей.

Казахские народные игры

«Платок с узелком (Орамал)»

Платок с узелком (Орамал) - это замечательная казахская детская игра на выносливость и быстроту реакции.

Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек.

Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику.

Как только участник в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

Казахские народные игры

Есть идея! (Такия тастамак!)

Такия тастамак (есть идея) - это очень веселая казахская детская игра, подходящая как для не очень большого количества детей, так и для довольно большой группы.

Для начала определяется один ведущий, который объявляет всем: "Есть идея!" (Такия тастамак!). "Присядем в кружок," - заговорщицким тоном говорит ведущий, а все при этом садятся в круг. Ведущий идет вокруг круга и говорит: "Не спеша, неторопливо обойду я круг. В это время незаметно тубетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начинать игру." При этом старается незаметно положить сзади кого-нибудь из сидящих тубетейку.

Как только круг будет обойден и текст произнесен, дети начинают искать сзади себя тубетейку, и тот, кто ее найдет должен как можно скорее догнать ведущего и надеть ему на голову тубетейку, а если не догонит, то ведущий должен тубетейкой слегка шлепнуть игрока, догоняя его. Так они бегают один круг. Круг условно начинается и заканчивается на месте догоняющего.

Казахские народные игры

«Айгулек»

Айгулек - это казахская детская игра, хорошо подходящая для небольшой группы детей.

Для игры дети разделяются на две команды и расходятся в стороны на 10-15 метров. Каждая команда встает в шеренгу крепко взявшись за руки и лицом к команде противника. Первая команда кричит: "Цепи раскуйте!" А вторая команда отвечает: "Кого?" Тогда первая команда называет игрока, который должен попробовать порвать цепь. Тот, кого назвали, должен разбежаться и попробовать разорвать цепочку предыдущей команды. Если ему это удастся, то он забирает любого игрока этой команды к себе в команду, если же не удастся - остается в команде противника.

Казахские народные игры

«Алармаж»

Алармаж - веселая казахская игра для детей, играть в которую можно как совсем небольшой группой около 5 человек, так и большой - до 20 человек. В некоторых источниках эта игра называется иначе - волки и овцы. Согласно условий игры, определяется водящий, который встает лицом к группе. Все члены группы тем временем становятся в ряд друг за другом и держат друг друга за пояс.

По сигналу или на счет "раз, два, три" игра начинается и водящий забегая то с одной, то с другой стороны группы пытается догнать игрока, стоящего последнего в цепи. Если ему это удастся то водящий становится первым в цепи, а пойманный игрок - водящим.

Татарские народные игры

«Скок-перескок» (Кучтем-куч)

Ход игры: на земле чертят большой круг диаметром 15 - 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Главное правило: нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Татарские народные игры

«Аю-буре» («Серый волк»)

Один из играющих - «Серый волк». Дети идут «в лес» собирать ягоды. Один из игроков спрашивает:

- Вы, друзья, куда спешите?

Дети хором:

- В лес дремучий мы идем.

- Что вы делать там хотите?

- Там малины наберем.

- Вам, зачем малина, дети?

- Мы варенье приготовим.

- Если волк в лесу вас встретит?

- Серый волк нас не догонит.

Дети подходят к тому месту, где прячется, серый волк и поют:

Соберу я ягоды и сварю варенье.

Для любимой бабушки будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собирать!

А волков, медведей вовсе не видать.

Тут серый волк поднимается, а дети бегут за черту. Кого волк запятнает, того уводит к себе.

Татарские народные игры

«В узелок» («Тоенчек уены»)

В игре принимают участие дети младшего и среднего возраста, 20-30 человек. Для нее нужен платок, завязанный узлом.

Описание. Один из игроков - водящий. Остальные участники, образовав круг, садятся на землю (или становятся на колени) на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад. Сидящие начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удастся, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

Правила.

1. Сидящие игроки могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.

2. Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли (*если кто-то уронит*) или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола (с земли, если его уронили).

3. Во время передачи узелка можно менять направление.

Татарские народные игры

«Угадай и догони» (Читанме, бузме)»

Цель игры: развитие внимательности, ловкости.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

Правила игры:

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;
- как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

Татарские народные игры

«Ловишки» (Тотыш уены)

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегущих, пока не поймают всех.

Правила игры.

Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.



Мордовские народные игры

«В курочек»

(«Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

Мордовские народные игры

Салки

(«Варенец понгома» - эрз., «Варяняс повома» - мокш.)

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 — 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 — 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры: бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.



Мордовские народные игры

«В ножки»

(«Пильгинесэ» — эрз., «Пильгонякс» — мокш.)

Из числа играющих выбираются два игрока, которые садятся на землю, упершись друг в друга ступнями ног. Остальные прыгают через их ноги. Если прыгающие не задевают ног сидящих, то те поднимают ноги выше, чтобы прыгать было труднее. Прыгун, коснувшийся ногой или рукой кого-либо из сидящих, занимает его место.

Игра продолжается.

Вариант: ноги — вместе, на расстоянии друг от друга, от пола, одна нога выше, другая ниже.

Правила игры. В момент прыжка можно отталкиваться одной ногой (правой или левой). Если прыгун коснется ногой или рукой кого-либо из сидящих, то занимает его место.

Мордовские народные игры

«В коровку»

(«Скалнэ» — эрз., «Траксакс» — мокш.)

Зимний вариант игры

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные образуют круг, в середине которого он становится, возле его ног льдинка. Сторож ударом ноги отсылает льдинку от себя, стараясь попасть ею по ноге любому из играющих. В кого попадет, тот и начинает водить. Если игрок успевает подпрыгнуть и льдинка не задела его ноги, сторож продолжает водить.

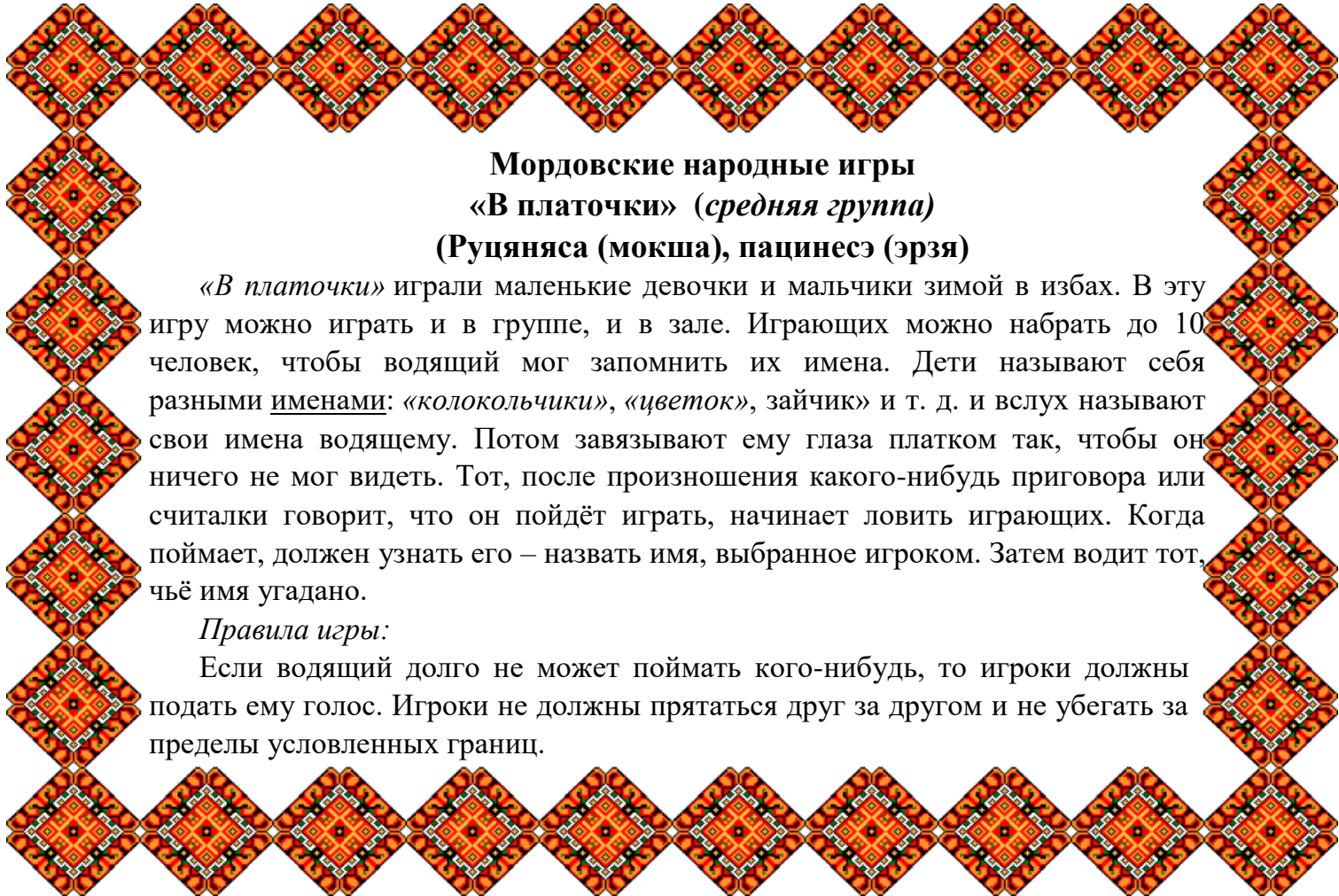
Правила игры. Бросать льдинку можно только с середины круга.

Летний вариант игры

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные дети образуют круг, в середине которого он становится. Игроки перебрасывают мяч над головой сторожа так, чтобы он не смог коснуться мяча рукой.

Если сторожу удастся перехватить мяч, его заменяет тот игрок, кто последним бросил него.

Правила игры. Сторож старается коснуться мяча рукой, находясь в середине



Мордовские народные игры
«В платочки» (средняя группа)
(Руцяняса (мокша), пачинесэ (эрзя))

«В платочки» играли маленькие девочки и мальчики зимой в избах. В эту игру можно играть и в группе, и в зале. Играющих можно набрать до 10 человек, чтобы водящий мог запомнить их имена. Дети называют себя разными именами: «колокольчики», «цветок», зайчик» и т. д. и вслух называют свои имена водящему. Потом завязывают ему глаза платком так, чтобы он ничего не мог видеть. Тот, после произношения какого-нибудь приговора или считалки говорит, что он пойдёт играть, начинает ловить играющих. Когда поймает, должен узнать его – назвать имя, выбранное игроком. Затем водит тот, чьё имя угадано.

Правила игры:

Если водящий долго не может поймать кого-нибудь, то игроки должны подать ему голос. Игроки не должны прятаться друг за другом и не убежать за пределы условленных границ.



Удмуртские народные игры

Игра с платочком (Кышетэн шудон)

Ход игры: играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

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

Удмуртские народные игры

«Слепой баран» Суқыр така

По считалке выбирают водящего – слепого барана. Платочком завязывают ему глаза, три раза поворачивают вокруг себя. После этого «слепой баран» пытается ловить бегающих вокруг него детей. Он должен угадать имя пойманного ребенка. Если угадает, меняются ролями.

Правило игры: дети не должны дотрагиваться до «слепого барана».

Удмуртские народные игры

«Поймай коня за хвост» Валэз быжстиз кут

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

Правило игры: дети должны крепко держаться друг за друга.

Удмуртские народные игры

«Водяной» Вумурт

По считалке выбирается Водяной. Он закрывает глаза и садится на корточки. Дети ходят по кругу и скандируют: «Вумурт, вумурт, мар пукиськод ву пыдсын? Пот, пот ми доры вераны, коня ни дыр!» («Водяной, Водяной, что сидишь ты под водой? Выйди, выйди к нам, скажи, который час!»). Вумурт, выходит, дети замирают. Кого поймал, должен узнать с закрытыми глазами. Если узнал, Вумурт и ребенок меняются местами.

Правило игры: когда Вумурт пытается определить, кто стоит перед ним, нельзя его отвлекать.

Удмуртские народные игры

«Ворота» Капка улти потаса

Дети, взявшись за руки, парами образуют круг. Одна пара встает в середине круга. Включается плясовая мелодия. Пара, оставшаяся в середине круга, под музыку бежит к «воротам» (стоящие в паре поднимают сцепленные руки, образуя ворота, пробегает под «воротами», остается на месте «ворот»). А та пара, которая изображала ворота, бежит к другим «воротам». Таким образом дети бегают до остановки музыки. Пара, оставшаяся в середине круга, пляшет. Далее все начинается сначала.

Правило игры: как только останавливается музыка, ворота закрываются.

Башкирская народная игра

«Юрта» (Тирмэ)

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

Мы, 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 стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши, получается юрта.

Главное правило: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

Башкирская народная игра

Буре менэн куян (Волк и зайцы).

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

Безгэ кунакка килгэн.

Койрого кыска гына,

Колагэ озон икэн.

Белый заяц, мягкий заяц

На сигнал ведущего «

В гости к нам пришел.

Ушки – длинные.

Короткий хвост. Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей. Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом

Башкирская народная игра

Липкие пеньки

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры.

Пеньки не должны вставать с мест.

Башкирская народная игра

Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок — стрелок. Остальные с мячом в руках стоят в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком. Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Башкирская народная игра

Медный пень

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий- покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу и 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 выходит за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным и нем.

Чувашские народные игры

«Хищник в море»

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (*столбик*). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли.

Ход игры: за другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задев «хищника» (веревку, выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбрать нового водящего и продолжать игру.

Важное правило:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это делает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

Чувашские народные игры

Журавушка (Тарналла)

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

Чувашские народные игры

Слепой баран (Суккӑр такалла)

По жребью выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

Дверь крепка и прочна,

Не пускает в дом она.

Тот, кто хорошо растет,

В эту дверь легко пройдет.

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.

Чувашские народные игры

Отгадай имя (Ятне пёл)

Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

*Медвежонок встал на лапы,
Зарычал на нас косматый.
Медвежонок, ты, медведь,
Перестань-ка ты реветь.
А попробуй нас поймать
И по голосу узнать.*

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

Правила игры. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убежать от водящего.

Чувашские народные игры

Пустая изба (Пушă пуртлĕ)

Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

Правила игры. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

Русские народные игры

«Гуси-лебеди»

Ход игры: на игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (*в зависимости от возраста играющих*). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — воспитатель (*пастух*)).

Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (*волки*) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси

Русские народные игры

«Горелки»

Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо -

Птички летят.

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги.

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

Русские народные игры

«У медведя во бору»

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой. За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.

Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

Русские народные игры

«Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего: «*Тише едешь, дальше будешь. Стоп!*» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

Русские народные игры

«Жмурки»

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.