**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад**

**№ 182 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому направлению развития детей»**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Юридический адрес:660025, г. Красноярск, ул. Вавилова, 70А, тел.268-70-26

Фактический адрес: 660025, г. Красноярск, ул. Семафорная,323, тел.(391) 213-10-31,

e-mail: www.mbdou86@mail.ru



**Старший дошкольный возраст**

**Русская народная игра:**

**У медведя во бору**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу.

Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл, На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила  игры.**

Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Филин и пташки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Правила игры.** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Почта.**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

—Линь, динь, динь!

—Кто там?

—Почта!

—Откуда?

—Из города...

—А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие  должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для ~них интересные задания. Дети читают

стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Правила игры.** Задания могут придумывать и сами участники игры.

**Большой мяч.**

Для игры нужен большой мяч. Играющие  становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Правила** **игры**. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**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. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

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

**Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)**

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

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

**Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)**

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

**Правила** **игры.**Осаленный должен быстро передать палочку.

**Карельская народная игра:**

**Мяч.**

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

**Правила** **игры.**Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники — в пределах крепости.

**Я есть (Оленпа!)**

Для игры выбирают площадку длиной 50—70м и шириной не более 10 м. Играет четное количество детей. Они распределяются на две равные команды, договариваются или  решают по жребию, какая будет водить первой.

В середине площадки на расстоянии 2—3 м обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно все вместе хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь осалить хоть одного из убегающих прежде, чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, кого осалили, должен громко крикнуть: «Оленпа!» («Я есть!»). После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту не осаленной. Ее считают победительницей. Затем водит другая команда.

**Правила игры.**Ловить можно любого игрока. Осаленный обязательно должен крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убегать за боковую линию площадки.

**Северо-осетинская народная игра:**

**Палка (Чука)**

Играющие становятся за линией кона. На расстоянии 6—8 м от нее водящий ставит вертикально на землю небольшую палочку (длина 10—15 см, сечение 3—5 см). Играющие держат в руках палки длиной 1 м, которые они по очереди бросают с линии в чуку, стараясь сбить ее. Если чука сбита, водящий должен как можно быстрее поставить ее на место и взять одну из палок. Остальные игроки в это время стараются подбежать каждый к своей палке и взять ее. Оставшийся без палки становится водящим.

Если никто из игроков не сбил чуку, то каждый старается забрать свою палку, водящий стремится завладеть чьей-либо палкой.

В этот момент играющие могут действовать против водящего коллективно: использовать ложные, отвлекающие действия и тем самым помочь товарищу взять палку.

**Правила игры.**Следует быть осторожными, чтобы не попасть палкой в водящего;  бросать палку в чуку можно только тогда, когда водящий поставил ее и отошел на свое место.

**Игра народов коми:**

**Стой, олень!**

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится насередине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймаетпятерых оленей.

**Правила** **игры.**Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

**Невод (Тыв)**

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот,  кто ее догнал.

**Правила игры.** Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не  силу. Разрывать круг нельзя.

**Татарская народная игра:**

**Продаем горшки**

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

—Эй, дружок, продай горшок!

—Покупай.

—Сколько дать тебе рублей?

—Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Правила** **игры.**Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если oн начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

**Кто первый? (Узыш уены?)**

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

**Правила** **игры.**Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

**Скок-перескок (Кучтем-куч)**

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.

**Правила** **игры.**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.

**Угадай и догони**

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 отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

**Правила** **игры.**В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

**Кто дальше бросит?**

Играющие выстраиваются в  две шеренги по обе стороны  площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

**Правила** **игры.**Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**Тувинская народная игра:**

**Стрельба в мишень (Кары адары)**

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4—5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий.

**Правила игры.** Поражение цели производить из лука или мячом строго от черты.

**Удмуртская народная игра:**

**Водяной (By мурт)**

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу(линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

**Правила** **игры.**Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловушками становятся и те, кого  поймали. Они помогают водяному.

**Игра с платочком (Кышетзн шудон)**

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

**Правила** **игры.**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.

**Эстонская народная игра:**

**Птицы (Линнумянг)**

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба, остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: кукушка, ласточка и т. д. Прилетает ястреб.У него с хозяйкой начинается перекличка:

—За*чем пришел?*

—За птицей.

—За какой?

—Ястреб называет, например, кукушку. Она выбегает, ястреб ее ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

**Правила игры.**Выбегать и ловить можно только угаданную птицу.

**Украинская народная игра:**

**Колдун (Чаклун)**

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном. Дети разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

**Правила** **игры.**Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

**Белорусская народная игра:**

**Ежик и мыши**

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ежик–в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж – влево. Игроки произносят слова:

r Бежит ежик – тупу - туп,

r Весь колючий, остер зуб!

r Ежик, ежик, ты куда?

r Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

r Ежик ножками туп-туп!

r Ежик глазками луп-луп!

r Слышит ежик – всюду тишь,

r Чу!.. Скребется в листьях мышь!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

r Беги, беги, ежик,

r Не жалей ты ножек,

r Ты лови себе мышей,

r Не лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повторяется несколько раз.

**Правила игры**. Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

**Михасик**

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

-Ты, Михасик, не зевай, не зевай!

-Лапоточки обувай, обувай! –

звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

**Правила игры**. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

**Прела-горела (Прэла-гарэла)**

Ведущий  (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами: Прела-горела, за море летела, А как прилетела, Так где-то и села, Кто первый найдет, Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

**Правила** **игры.**Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать.  Прятать игрушки  необходимо быстро.

**Мельница (Млын)**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

**Правила игры.** Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

**Ленок (Лянок)**

На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

**Правила** **игры.**Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

**Охотники и утки**

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

**Правила** **игры.**Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют не сколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

**Колечко (Пярсцёнак)**

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,

Всем колечко нам клади.

Ручки крепче зажимайте

Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

**Правила игры.** После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

**Азербайджанская народная игра:**

**Чья шеренга победит?**

Играющие  делятся на две равные команды. Два игрока, по одному из каждой команды, становятся лицом друг к другу перед начерченной на земле линией. Держа друг друга за пояс, по сигналу стараются перетянуть противника к себе. Проигравший переходит в команду выигравшего.

**Правила игры.**Начинать игру следует с определенного места. Побеждает тот, кто перетянул соперника на свою сторону.

**Азербайджанская народная игра:**

**Отдай платочек (Дэслшлы вер)**

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

**Правила игры.**Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу Платочек надо каждый раз давать разным детям.

**Палочка-выручалочка (Чопу дагыт)**

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8—10 м. В середине площадки чертится круг, в котором па камень кладется доска (длиной 50 см, шириной 30 см), а на доску— двенадцать палочек. По жребию одна из команд получает право начать игру. Один игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1 —1,5 м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока вторая команда бежит за мячом, первая команда, бросившая мяч, должна быстро собрать палочки на доску. Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая команда принесет мяч, то она считается выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

**Правила игры.**Если начинающий игру промахнулся, палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде. Команда, начавшая игру, может продолжить ее, если игрокам удастся быстро собрать и положить палочки.

**Латвийская народная игра:**

**Решето(Сиетс)**

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда — он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду и говорит: «Сей, сей решето!» Тот спрашивает: «Что ты хочешь, решето?» Решето отвечает: «Мелкую муку». Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит: «Беги за ней!» После этого решето бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удается, то он спасен. Если же решето поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее решето становится в ряд первым.

**Правила** **игры.**Нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

**Волк и коза (Вилке ун каза)**

По считалочке дети выбирают волка и козу, остальные — пастухи. Взявшись за руки, пастухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза. Волк должен поймать козу, но попасть в круг он может только через ворота (двое детей движутся по кругу с поднятыми руками), а коза — в любом месте. Когда волк поймает козу, игра начинается сначала.

**Правила** **игры.**Волк ловит козу только в кругу.

**Птица без гнезда (Путнс без лигздас).**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит первым, т. е. ближе к кругу, — гнездо, второй за ним — птица. В центре круга чертят небольшой кружок — там водящий. Он считает: «Раз…» — игроки, изображающие гнезда, ставят руки на пояс; «Два…» — игрок-птица кладет руки на плечи впереди стоящему, т. е. птица садится в гнездо; «Три!» — птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т. е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнезд. При повторении игры дети меняются ролями.

**Правила игры:** птицы вылетают только на счет «Три!»; водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Догони меня (Панац мани)**

В центре площадки чертят две линии на расстоянии 3 м одна от другой. С двух сторон от них чертят на расстоянии 10 м еще по одной линии — это дома.

Играющие делятся на две равные команды и встают друг против друга за центральными линиями. По жребию одна из команд начинает игру. Игроки этой команды на одной ноге стараются допрыгать до своего дома, а соперники также на одной ноге догоняют их. За каждого осаленного игрока команда получает 1 очко. На своей центральной линии каждая команда выкладывает столько камешков, сколько она запятнала убегающих, т. е. сколько набрала очков. Когда игра закончена, все возвращаются к центральным линиям. При повторении игры дети меняются ролями. Побеждает команда, первой набравшая условное количество очков.

**Правила игры.**Салить можно только игроков прыгающих на одной ноге; если игрок встал на две ноги, он выбывает из игры. Походу игры дети могут поменять ногу. Добежавших до дома  салить нельзя.

**Таджикская народная игра:**

**Тетка-наседка(Хола-хола)**

Из играющих выбираются двое водящих. Один из них —орел, другой — курица, остальные—цыплята. На одной из сторон площадки чертится круг или квадрат, это гнездо орла. Орел находится в гнезде, а курица — в поле. Цыплята ходят за курицей, собирая зернышки. По сигналу орел, разводя руки (крылья) в стороны, летает и пытается поймать цыплят. Цыплята не отходят от своей матери-курицы, прячутся за нее. Курица не дает возможности орлу поймать и унести цыпленка. Когда орел гонится за цыплятами, курица, защищая их, приговаривает: «Я вырастила цыплят, не отдам тебе ни одного. Они останутся жить со мной, не смей забирать моих детей!» Орел, не обращая внимания на кудахтанье курицы, пытается поймать цыплят и унести в свое гнездо. Орлу нелегко ловить их, так как они обманывают его, разбегаются в разные стороны поля. Если орел уже поймал больше половины цыплят и унес к себе в гнездо, курица начинает звать цыплят: ко-ко-ко. Услышав ее голос, цыплята бегут в сторону курицы. Орел не пускает их. Они увертываются и любыми путями убегают. Цыпленок, который не был пойман, при повторении игры становится орлом. Выигрывает тот цыпленок, который ни разу не был пойман, или тот орел, который быстрее поймал цыплят.

**Правила игры.** Орел начинает летать только по команде. Цыплята, гуляя по лугу, должны следовать за курицей и друг за другом; когда же они окажутся в трудном положении, то могут разбежаться в разные стороны, но не выходить за пределы поля. Курица имеет право сопротивляться и мешать ловить своих детей. Цыплята не должны выбегать из гнезда орла, пока не услышат голос курицы.

**Кто выше прыгнет! (Баландпарак!)**

Играют обычно на склоне холма. Игроки собираются в указанном месте, разбиваются по парам. Определяется направление, куда они должны прыгать.

По команде ведущего каждая пара по очереди на двух ногах прыжками двигается снизу вверх по склону. Играющие прыжками произвольно доходят до определенного места и возвращаются обратно.

Правила игры. В момент прыжков нельзя толкать друг друга; ноги при прыжках надо держать вместе. Побеждает тот, кто быстрее преодолеет пространство, не нарушив правил.

**Эстонская народная игра:**

**Сторож (Рынгу)**

Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых отронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

**Правила игры.** Команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

**Эстонская народная игра:**

**Море волнуется (Козе)**

Играющие сидят на стульях, поставленных по кругу. Капитан присваивает каждому играющему название какого-либо предмета из корабельной обстановки. Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы,  необходимые для морского плавания. Все названные капитаном «предметы» встают, выстраиваются друг за другом, следуя за ведущим. Когда встали все игроки, капитан выкрикивает:- «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном.

**Правила игры.**Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный.