**Региональный компонент. Подвижные игры народов среднего Поволжья.**

**Перспективно-тематическое планирование совместной образовательной деятельности Старшая группа (5 – 6 лет) (Разработала воспитатель Шакурова А.З.)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Неделя** | **Раздел циклограммы ОД** | **Образовательная деятельность** | **Литература, методические пособия, наглядно-демонстрационный материал** |
| Сентябрь | 1 неделя |  | **Русская народная игра «Пчелки и ласточка».**  **Цель:** развивать ловкость, быстроту движения.  Ход игры. Играющие дети – «пчелки» – сидят на корточках. «Ласточка» – в своем «гнезде». Пчелки (сидят на поляне и напевают):  Пчелки летают, медок собирают!  Зум, зум, зум! Зум, зум, зум…. Ласточка летает, Пчелок поймает!  Ласточка «вылетает» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой». | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Татарская народная игра «Угадай и догони».**  **Цель:** развивать внимание, быстроту реакции, ловкость.  Ход игры. Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро 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 имя еще раз. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность. |
| 3 неделя |  | **Русская народная игра «Стадо».**  **Цель:** развивать память, внимание.  Ход игры. Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в саду, а у «овец» два «дома» на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»:  Пастушок, пастушок, заиграй во рожок. Травка мягкая, роса сладкая, Гони стадо в поле, погуляй на воле.  «Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха» «Волк!» все «овцы» бегут в дом на противоположную сторону площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает стадо. Все, кого поймал «волк», выходят из игры.  Правила игры. Во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. «Волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от волка, но не должен задерживать его руками. |
| 4 неделя |  | **Мордовская народная игра «Круговой».**  **Цель:** развивать меткость, быстроту реакций.  Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами. |
| Октябрь | 1 неделя |  | **Русская народная игра «Капуста».**  **Цель:** развивать двигательную активность детей.  Ход игры. Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с «капустой» и говорит:  Я на камешке сижу, Мелки колышки тешу. Мелки колышки тешу, Огород свой горожу. Чтоб капусту не украли, В огород не прибегали.  Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает. Участник, который больше всего унес «капусты», – победитель. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Удмуртская народная игра «Водяной».**  **Цель:** развивать ловкость, быстроту.  Ход игры. Очерчивают круг. Это пруд или озеро. Выбирается водящий («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. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают «водяному». |
| 3 неделя |  | **Башкирская народная игра «Липкие пеньки».**  **Цель:** развивать ловкость и быстроту движения.  Ход игры. Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить к ним близко. «Пенечки» должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, до кого дотронулись, становятся «пеньками». Правила игры: «пеньки» не должны вставать с места. |
| 4 неделя |  | **Марийская народная игра. Катание мяча**(Мече дене модмаш)  **Цель:**  развивать зрительно – моторную координация, глазомер, концентрацию внимания, ловкость.  Атрибуты: свалянный из шерсти мяч  Ход игры:  Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3 - 5м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.  *Правила игры:*  1.  Мяч надо катить, а не бросать в ямку.  2.  Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч. |
| Ноябрь | 1 неделя |  | **Татарская народная игра «Хлопушки».**  **Цель:** развивать быстроту, ловкость.  Ход игры. На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20–30 метров. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:  Хлоп да хлоп! – Сигнал такой. Я бегу, а ты за мной!  С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут наперегонки к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.  Правила игры. Пока водящий не коснется чьей-нибудь ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Русская народная игра «Гуси-лебеди»**  **Цель:**  развивать зрительно – моторную координация, глазомер, концентрацию внимания, ловкость.  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 но вый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала |
| 3 неделя |  | **Мордовская народная игра «Котел» (Котелсо налксема.)**  **Цель:** упражнять в умении точно попадать в горизонтальную цель; развивать глазомер, быстроту реакции, ловкость.  Атрибуты: палки длиной 50 - 60см, диаметром 2,5см.  Ход игры.  Педагог на площадке. В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять - двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50 - 60см, диаметром 2,5см. Ведущий с расстояния 2 - 3м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку. Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.  *Правила игры*:  1.  Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места.  2.  Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел. |
| 4 неделя |  | **Татарская народная игра «Лисички и курочки».**  **Цель:** развивать двигательную активность.  Ход игры. На одном конце площадки находятся «в курятнике куры и петухи». На противоположном – стоит «лисичка». «Курочки» и «петухи» ходят по площадке, делая вид, что клюют зернышки, ищут червячков и т. д. Когда к ним подкрадывается «лисичка», «петухи» кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в «курятник», за ними бросается «лисичка», которая старается поймать любого из игроков.  Правила игры. Если не удается запятнать кого-либо из игроков, то «лисичка» снова водит. |
| Декабрь | 1 неделя |  | **Марийская народная игра «Биляша»**  **Цель:** упражнять в умении действовать в команде в соответствии с игровой обстановкой; развивать ловкость, быстроту реакции.  **Ход игры.** Педагог на площадке чертит две линии на расстоянии 3 - 4м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.  *Правила игры*.  1.  Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя.  2.  Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.  3.  Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Татарская народная игра «Перехватчики».**  **Цель:** развивать ловкость, быстроту.  Ход игры. На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине, лицом к детям, находится водящий. Дети хором произносят слова:  Мы умеем быстро бегать, Любим прыгать и скакать. Раз, два, три, четыре, пять, Ни за что нас не поймать!  После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В концы игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.  Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место. |
| 3 неделя |  | **Мордовская народная игра «Салки» (Варенец понгома.)**  **Цель:** упражнять в быстром передвижении в зависимости от игровой обстановки, точном попадании в горизонтальную цель; развивать ловкость, концентрацию и переключаемость внимания.  Атрибуты: мячи диаметром 3 – 4см  Ход игры: Ямки-салки роют по размеру мяча (3 - 4см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 - 1м 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. |
| 4 неделя |  | **Чувашская народная игра «Кого вам?» (Тили-рам?)**  **Цель:** упражнять в умении быстро набирать скорость; развивать ловкость, быстроту, выносливость.  Ход игры.В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 - 15м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.  *Правила игры*:  1.  Если бегущему удается прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался.  2.  Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде.  3.  Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд.  4.  Победившая команда определяется после [перетягивания каната](https://pandia.ru/text/category/peretyagivanie_kanata/). |
| Январь | 1 неделя |  | **Русская народная игра** **«Ручеек».**  **Цель:** упражнять в умении быстро передвигаться в заданном направлении, выполнять ускорении; развивать быстроту и точность передвижения, ловкость, честность.  Ход игры. Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:  Заря – зарница, красная девица, По полю ходила, ключи обронила, Ключи золотые, ленты голубые, Кольца обвитые — за водой пошла!  С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.  *Правила игры:*  1.  Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.  2.  Бегущие не должны пересекать круг. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Народная башкирская игра «Юрта»**  **Цель:**  В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на который 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.*  Под мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.  Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту. |
| 3 неделя |  | **Мордовская народная игра «Карусель»**  **Цель:** развивает ритмичность движений и внимательность.  Ход игры. Дети становятся в круг, при этом держась за обруч или шнур со связанными концами. Задача детей – делать правильные движения, соответствующие словам песенки, которую читает взрослый:  Еле - еле, еле - еле,              1.Савор, савор, саворне,  Закружились карусели,          Шары, шары, шоромнесь  А потом, потом, потом,          Меле, меле, сиденяста,  Все бегом, бегом, бегом.        Шары, шары, шаромнесь.  Тише, тише, не спешите,     2.Сате, сете ласькозня,  Карусель остановите,             Лоткак, лоткак, шаромня.  Раз-два, раз-два,                       Фкя-кафта, фкя-кафта,  Вот и кончилась игра.              Лоткась шаромсь шарома.                                                  3. Фкя, кафта, колма, ниле,                                                       Меки шары , шаромнесь.                                                 Сате, сате, ласькозня,                                                       Лоткак, лотка, шаромня.                                                       Фкя, кафта, колма, ниле                                                      И аделась налхксемась.  Пробежав 2 – 3 круга, можно поменять направление и постепенно замедляя движение, закончить игру |
| 4 неделя |  | **Русская народная игра «Снежная баба».**  **Цель:** развивать двигательный аппарат, ловкость.  Ход игры. Выбирается «снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притопывая.  Баба снежная стоит, Ночью дремлет, днями спит, Вечерами тихо ждет, Ночью всех пугать идет.  На эти слова «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Кого поймает, тот становится «снежной бабой». |
| Февраль | 1 неделя |  | **Татарская народная игра «Серый волк» (Сары буре)**  **Цель:**  развивать ловкость, быстроту.  Ход игры. Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):  - Вы, друзья, куда спешите? - 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!  После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:  Соберу я ягоды и сварю варенье, Милой моей бабушке будет угощенье. Здесь малины много, всю и не собрать, А волков, медведей вовсе не видать!  После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.  Главное правило: изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Русская народная игра «Волк».**  **Цель:** развивать двигательную активность.  Ход игры. Все играющие – «овцы», они просят «волка» пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:  Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку. Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик, Серому волку грязи на лопату!  «Волк» бежит по поляне и ловит «овец», пойманный становится «волком», игра возобновляется. Правила игры: гуляя по лесу, «овцы» должны расходиться по всей поляне. |
| 3 неделя |  | **Чувашская народная игра «Хищник в море» (Сёткан кайак тинэсрэ)**  **Цель:** упражнять в умении перепрыгивать через вращающуюся веревку; развивать скоростно-силовые качества ног, ловкость, координационные способности.  Атрибуты: веревка длиной 2- 3м.  Ход игры. В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2- 3м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.  *Правила игры*:  1.  Задетые веревкой рыбки выходят из игры.  2.  Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу.  3.  Веревка должна быть постоянно натянута. |
| 4 неделя |  | **Русская народная игра** **«Молчанка»**  **Цель:** развивать творческие способности, выдержку, комбинаторику движений.  Ход игры. Перед началом игры все играющие произносят:  Первенчики, червенчики,  Летали голубенчики,  По свежей росе,  По чужомой полосе,  Там чашки, решки,  Медок, сахарок - Молчок!  Как скажут последнее слово, все должны молчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стишками. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки. Читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыграть фант можно и сразу, как проштрафился.  *Правила игры*:  1.  Ведущему не разрешается дотрагиваться до играющих.  2.  Фанты у всех играющих должны быть разные. |
| Март | 1 неделя |  | **Марийская народная игра "Волк и ягнята"**  **Цель:** развивать двигательную активность.  Выбирают волка, овечку, а остальные - ягнята. Овечка с ягнятами идут по дорожке, навстречу им волк. Овечка спрашивает: -Мом тыште ыштет?( Что ты делаешь, волк?) -Тендам вучем (Вас жду)- отвечает волк. - А молан мемнам вучет? (А почему?) -Пача-влакым кочкаш. (Чтобы съесть твоих ягнят.) После этих слов волк ловит ягнят. Ягнята должны стоять за спиной матери, взявшись за руки. Играют до тех пор, пока волк не переловит всех ягнят. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Русская народная игра** **«Золотые ворота»**  **Цель:** развивать двигательную активность.  Правила. 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 они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами». |
| 3 неделя |  | **Татарская народная игра «Продаем горшки» (Чулмак уены)**  **Цель:** упражнять в умении ускоряться; развивать скоростные качества, пространственную ориентировку, ловкость.  Ход игры. 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*:  1.Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.  2.  Бегущие не имеют права задевать других игроков.  3.  Водящий начинает бег в любом направлении.  4.  Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо. |
| 4 неделя |  | **Чувашская народная игра «Луна или солнце» (Уйохпа хэвель)**  **Цель:** развивать силу мышц верхних и нижних конечностей, ловкость, выносливость.  Ход игры. Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.  *Правила игры*. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании. |
| Апрель | 1 неделя |  | **Русская народная игра** «**Заря»**  **Цель:** упражнять в беге в определенном направлении с ускорением; развивать наблюдательность, ловкость, волевые усилия.  Ход игры. Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря ходит сзади с лентой и говорит: Заря-зарница. Красная девица. По полю ходила. Ключи обронила. Ключи золотые. Ленты голубые, кольца обвитые. За водой пошла! С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.  *Правила игры:*  1.  Бегущие не должны пересекать круг.  2.  Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить  на плечо ленту. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Татарская народная игра «Займи место (Буш урын)**  **Цель:** упражнять в умении быстро бегать в заданном направлении; развивать быстроту реакции и быстроту передвижения, ориентировку в пространстве.  Ход игры. Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:  Как сорока стрекочу,  Никого в дом не пущу.  Как гусыня гогочу,  Тебя хлопну по плечу -  Беги!  Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.  *Правила игры*:  1.  Круг должен сразу остановиться при слове беги.  2.  Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его.  3.  Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу. |
| 3 неделя |  | **Марийская народная игра "Кто быстрее?"**  **Цель:** развивать быстроту и ловкость.  Играющие становятся в круг. Водящий ходит за кругом. Встав за играющим и слегка стукнув его по плечу, произносит слова: «Ик, кок, кум, ныл, вич, куд, шым, кандаш, индеш, лу»(« Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять»). На счет «лу» водящий и игрок бегут в противоположных направлениях. Цель: быстрее добежать до освободившегося места. Кто останется без места, тот водящий |
| 4 неделя |  | **Русская народная игра** «**Зайки»**  **Цель:** развивать быстроту и ловкость.  Игра проводится на открытом пространстве.  Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводи его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев. |
| Май | 1 неделя |  | **Татарская народная игра «Метание снизу» (Бынай ахст)**  **Цель:** упражнять в метании мешочков вдаль одной рукой снизу; развивать силу мышц рук и верхнего плечевого пояса.  Атрибуты: мешочки с песком по количеству участников игры.  Ход игры. Игра состоит в следующем: в правую, опущенную вдоль туловища руку берут мешочек с песком и снизу стараются бросить его как можно дальше вперед.  Победителем считается тот, кто кинет мешочек дальше.  *Правила игры*. При повторении игры мешочек бросают левой рукой. | Интернет – ресурсы. |
| 2 неделя |  | **Мордовская народная игра «В ключи»**  **Цель:** развивать ловкость.  Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:  Дядя (тётя, у тебя ключи?)  Тот отвечает, указывая на соседа:  Вон у дяди (тёти) спроси.  Так водящий обходит всех четверых. Последний, ему советует:  Посередине поищи!  Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.  Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим. |
| 3 неделя |  | **Русская народная игра** **«Иголка, нитка и узелок»**  **Цель:** упражнять в умении действовать в команде, согласуя свои действия с действиями остальных участников; развивать целеустремленность, выдержку, честность.  *Ход игры.* Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».  Герои друг за другом, то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.  Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.  *Правила игры.* «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг. |
| 4 неделя |  | **Татарская народная игра «Скок-перескок» (Кучтем-куч)**  **Цель:** упражнять в умении прыгать на одной ноге в разных направлениях, привлекая внимание к правильному приземлению; развивать скоростно-силовые качества ног, быстроту и четкость передвижения, ловкость.  Ход игры. Педагог на земле чертит большой круг диаметром 15 - 25м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30 - 35см 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*:  1.  Нельзя выталкивать друг друга из кружков.  2.  Двое играющих не могут находиться в одном кружке.  3.  При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него. |