



ПОДВИЖНЫЕ БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Минск
2023



ВВЕДЕНИЕ

УВАЖАЕМЫЕ ПЕДАГОГИ!

Игра — это первая школа жизни, в которой дети крепнут физически и духовно, учатся познавать окружающий мир, действовать в коллективе, любить Родину, работать и побеждать.

Каждый народ имеет свои любимые игры, которые отображают его характер. Народные игры передаются из поколения в поколение. Так как игра — это условное отражение действительности, то с развитием общественного сознания меняется и содержание народных игр. Они начинают изображать характер новых отношений между людьми, новую мораль. Однако самое ценное всегда бережно сохраняется: лучшие традиции народа, обычаи и национальный колорит.

В данной картотеке подобраны подвижные белорусские народные игры. Большинство народных игр по содержанию тесно связаны с бытом и рабочей деятельностью людей, метко подчеркивают связь человека с природой, укрепляют любовь к родному краю, воскрешают лучшие народные традиции, воспитывают необходимые эстетические и физические навыки.

Предложенные народные игры могут быть рекомендованы для детей любого возраста в рамках тематических мероприятий, образовательного процесса и самостоятельной деятельности учащихся.

На основе народных определений с учетом характера организации игры выделены три вида игр: «все со всеми», «сам за себя», «команда на команду».

В основу проекта лег сборник детских игр «Беларускія народныя гульні» автор Я. Р. Вилькин.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

цель игры



место проведения
и необходимый
инвентарь



количество
участников



ПРОСО

игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**



Развивать двигательную активность, ловкость; воспитывать организованность, уважение к сопернику.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.



Не менее 6 человек.



Игроки по договоренности выбирают «хозяина» (либо «хозяйку»), становятся в шеренгу и берутся за руки.

«Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается рядом с одним из игроков и начинает с ним диалог:

- Приходи ко мне просо полоть.

- Не хочу!

- А кашу кушать?

- Хоть сейчас!

- Ах ты, лентяй!

И в это же время убегает в любой конец шеренги.

Одновременно и «лентяй» бежит в том же направлении, но за спинами играющих.

Кто первым «хозяин» или «лентяй» — схватит за руку последнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся игрок занимает место «хозяина».

Игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**

КОТЯТА-РЕБЯТА



Развивать умение быстро ориентироваться в окружающих обстоятельствах, совершенствовать навыки легкого бега; развивать фантазию; воспитывать силу, выносливость.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.



От 6 до 10 человек.



Игроки чертят на земле линию – «улицу», а на расстоянии 6-8 метров от нее круг – «дом». По договоренности или при помощи жеребьевки выбирают «кошку».

«Кошка» становится в «дом», и между ней и подошедшими к ней на два шага «котятками» происходит диалог, в котором «кошка» задает вопросы, а «котятка» должны отвечать на них. Например:

- Котятка-ребята, где вы были?

- В саду!

- А что там делали?

- Цветы рвали!

- А где цветы?

- Корову съела!

- А где корова?

- В лес пошла!

- А где лес?

- За горой.

- А где гора?

- Вода разрушила и т.д.

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. Отвечая, «котятка» могут говорить разное, но «кошка» выбирает только один ответ и в связи с его содержанием задает новый вопрос. Как только «котятка» запнется, «кошка» кричит:

«Ах вы, мошенники!» — и ловит их.

«Котятка» убегают на «улицу», т. е. встают на линию, взявшись за руки.

Пойманный «Кошкой» или тот, кто заступил за черту последним, выбывает из игры.

«Кошка» вводит его в дом, а к ней подходят остальные «котятка», и игра начинается заново.

Заканчивается игра, когда «кошка» уведет в «дом» всех «КОТЯТ».



ИВАНУШКА

игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**



Воспитывать ловкость, скорость двигательных реакций, внимание; формировать умение соотносить свои действия с действиями партнеров; воспитывать настойчивость, выдержку, самостоятельность.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.

«Иванушка» — это кукла или другой предмет (мяч, кубик и т.д.).



От 10 до 20 человек.



На земле чертят круг диаметром 5 - 6 метров — «лес», а в середине круга квадратик — «дом лешего».

В квадратик помещают «Иванушку» и выбирают «лешего». Остальные игроки — «лебеди».

«Лебеди», залетая в «лес», пытаются забрать «Иванушку», а «леший» — поймать «лебеда» рукой или прикоснуться к нему веткой.

«Лебедь», которому удастся вынести из «леса» «Иванушку», сам становится «лешим», и игра начинается сначала. Пойманные «лебеди» выбывают из игры.

Игра заканчивается по желанию участников или если будут пойманы все «лебеди».

«Леший» не имеет права выходить из «леса» и постоянно стоять возле «дома», а «лебедь», подхватив «Иванушку», — передавать его другим.



Игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**

ПАСТУХ И ВОЛК



Совершенствовать
навыки бега с ловлей;
развивать подвижность,
ловкость;
воспитывать честность,
выдержку.



Игровая площадка,
поляна или
спортивный зал.



От 6 до 15
человек.



Играющие выбирают «пастуха» и «волка». «Волк» прячется, а «пастух» остается на площадке. Вокруг него садятся игроки — «овцы».

Описание игры: «пастух», имитируя движения пастуха, сгоняющего овец в стадо, говорит примерно следующее:

— **Пасу, пасу овец с утра до вечера. Волк за горой, а я за другой. Я волка не боюсь, палкой защищусь. Я уйду пока в тень и прилягу на бочок.** (Уходит в сторону, садится и делает вид, что спит).

Крадучись, приходит «волк», выводит и прячет всех «овец», а сам остается на площадке. «Пастух», проснувшись, спрашивает у «волка»:

— **Волк, волк, ты не видел моих овец?**

— **Нет, не видел, — отвечает «волк». — Иди поищи!**

«Пастух» начинает искать «овец». Если он приближается к тому месту, где они спрятаны, «овцы» начинают шипеть.

«Пастух» спрашивает:

— **Кто это шипит?**

— **Это моя волчиха сало жарит** — отвечает «волк».

Тогда «овцы» начинают стучать:

— **Волк, кто это стучит?**

— **Это лесорубы лес валят.**

После этого «овцы» начинают пищать.

— **Волк, кто это пищит?**

— **Это цыплята зерна ищут.**

Как только «волк» задержится с ответом, «овцы» начинают блеять.

— **Волк, а чьи это овцы блеют?**

— **Мои.**

— **Тогда покажи!**

«Волк» после этих слов убегает, а «овцы» должны поймать его и привести к «пастуху».

На этом игра и заканчивается.



МОЛОКО

игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**



Развивать скорость двигательных реакций, силу рук, способность сохранять устойчивость и равновесие тела, сосредоточенность на выполнении задания, память; воспитывать самостоятельность, организованность и дисциплину.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.



От 10 до 20 человек.



Играющие выбирают «кота» и «хозяйку» и усаживаются в круг на расстоянии полметра один от одного, охватывают колени руками и прижимают их к груди. Все они считаются «кувшинчиками» с молоком. «Хозяйка» зовет «кота»:

- **Кис, кис, кис!**
- **Мяу, мяу!** — отвечает «кот».
- **Ты где гулял?**
- **Во дворе.**
- **Поймал мышей?**
- **Нет!**
- **Почему?**
- **Молока хочу!**
- **Выбирай кувшинчик!**

«Кот» обходит «кувшинчики», дотрагивается до каждого и облизывается. «Хозяйка» спрашивает:

– **Ну что, выбрал?**

«Кот» подходит к «хозяйке» и на ухо (чтобы никто не слышал) называет ей имя выбранного игрока. «Хозяйка» говорит.

– **Если сумеешь, бери!** — и отворачивается.

«Кот» снова обходит сидящих игроков, берет каждого за плечи и, легко прикасаясь, говорит:

– **Не хочу.**

Дойдя до выбранного «кувшинчика», «кот» говорит:

– **Хочу!** — и неожиданно подталкивает «кувшинчик». Когда «кувшинчик» потерял равновесие, он выбывает из игры, а «кот» снова начинает переговоры с «хозяйкой».

Если игрок не сдвинулся с места, то «кот» меняется с ним ролями, и игра продолжается.



Игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**

ЧТО ДЕЛАЕШЬ?



Формировать умение выполнять поддерживающие движения; развивать скорость реакции на слово; воспитывать внимательность.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал. Каждый играющий должен иметь палочку или прутик.



От 6 до 20 человек.



Игроки выбирают «хозяйку» и садятся в круг.

«Хозяйка» обходит игроков и раздает каждому задание, например: печь хлеб, варить обед, пилить дрова, косить сено, отремонтировать кресло, носить воду и т.д. Игроки постукивают палочкой по своему кружку и постоянно говорят, какую работу они выполняют.

Раздав каждому задание, «хозяйка» становится в середине круга и говорит:

- А теперь будем все забивать гвозди!

Через некоторое время она приказывает им пилить, затем стругать и т.д. играющие обязаны выполнять все, что велит «хозяйка».

Раздав несколько заданий, «хозяйка» показывает прутиком на одного из играющих и неожиданно спрашивает:

- Что делаешь?

Игрок должен сразу же назвать работу, которую ему поручили в начале игры. Тот, кто ошибется, выбывает из игры, после чего «хозяйка» дает всем новые задания.

Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Он и выбирается «хозяйкой».



ПТИЦЫ ЛЕТАТ

игра по принципу
**САМ ЗА
СЕБЯ**



Развивать скорость реакции, ловкость; воспитывать честность, дружеские отношения.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал. Каждый играющий должен иметь небольшой предмет – «зерно» (мяч, камушек, шишка, бумажный кулек и т.п.).



От 8 до 20 человек.



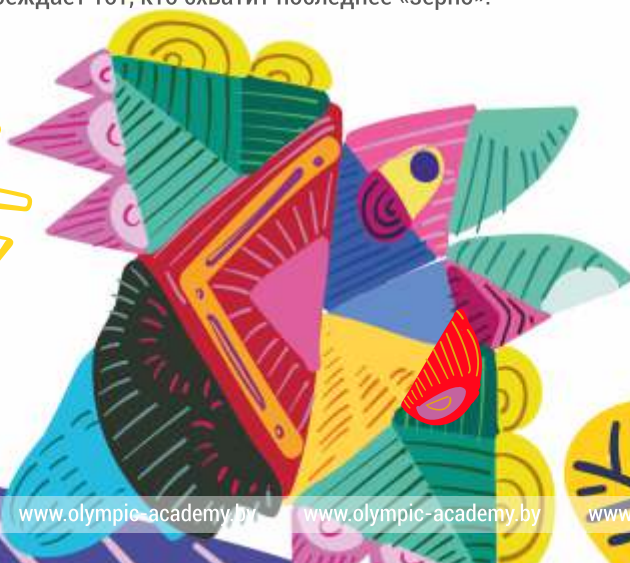
Перед началом игры выбирают ведущего – «старосту», кладут «зерна» в одну линию и на расстоянии 2-3 шага от нее выстраиваются в шеренгу спиной к «зернам».

«Староста» проходит над «зернышками», наклоняясь время от времени, незаметно забирает несколько «зерен», некоторое перекладывает на другое место и, отойдя в сторону, быстро говорит:

– Птицы летят!

Все быстро поворачиваются, на одной ноге прыгают к «зернам» и хватают по одному. Выбывает из игры тот, кому не хватает «зернышка». После этого остальные замыкают шеренгу, кладут «зерна» на место, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто схватит последнее «зерно».



Игра по принципу
**САМ ЗА
СЕБЯ**

РЫБАК



Совершенствовать
умение подпрыгивать
вверх;
развивать ловкость,
выносливость.



Игровая площадка,
поляна или
спортивный зал.
Небольшой мешочек
с песком – «блесну»
привязывают
к длинной веревочке.



От 10 до 30
человек.



Игроки выбирают ведущего – «рыбака» и встают в круг. В центре находится «рыбак» с «блесной».

«Рыбак» невысоко над землей крутит «блесну», постепенно увеличивая скорость ее движения. При приближении «блесны» играющие должны перескакивать через нее, ведь если «блесна» коснется игрока, он выбывает из круга.

Игра заканчивается, когда в круге остается один игрок. Он становится «рыбаком», и игру можно начинать сначала.

Правила:

1. «Рыбак», вращая «блесну», постепенно поднимает ее над полом.
2. По мере того как часть игроков выбывает, круг сужается.

ЗАПЛЕТИСЬ ПЛЕТЕНЬ

Игра по принципу
**КОМАНДА
НА КОМАНДУ**



Развивать ловкость,
быстроту,
силу мышц рук;
воспитывать
согласованность
коллективных действий;
формировать
уверенность в себе.



Игровая площадка,
поляна или
спортивный зал.



От 12 до 30
человек.



Игроки делятся на две равные по силам группы. Затем, жеребьевкой устанавливают группу «плетень» и группу «зайцы».

После этого чертят на земле две параллельные линии — «коридор» длиной 10-15 метров. Ширина «коридора» должна быть такая, чтобы игроки «плетня», взявшись за вытянутые в стороны руки, полностью перекрыли его.

«Плетень» становится на середине «коридора», а «зайцы» на одном из концов. «Плетень» декламирует первый «запев»:

**Не войдут первый раз
Зайцы в огород к нам!
Плетень, заплетись,
Зайцы лезут! Берегись!**

При слове **«Берегись!»** «зайцы» бегут к «плетню» и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих.

Проскочившие «зайцы» собираются на противоположном конце «коридора», а тем, которых задержали, говорят: **«Иди обратно в лес, осинку погрызи!»**

И они выбывают из игры. «Плетень» поворачивается к «зайцам» и декламирует второй «запев», который отличается от первого только первой строчкой: **«Не войдут во второй раз...»** Затем говорится: **«Не войдут в третий раз...»**, и так до тех пор, пока все «зайцы» не будут переловлены. После этого группы меняются ролями.

Побеждает та группа, которая переловит всех «зайцев» при меньшем количестве «запевов».

Игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**

ЛИСИЧКИ



Развивать умение бега по кругу на перегонки; развивать быстроту, ловкость, внимание; формировать уверенность в своих силах; воспитывать инициативу, организованность.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.
«Лисичка» — небольшой по размеру предмет. Должна быть у каждого играющего.



От 6 до 20 человек.



Игроки по договоренности или жеребьевкой выбирают ведущего — «лиса» и, построившись в круг (диаметром 10 - 20 метров), кладут возле себя «лисичек».

«Лис» подходит к одному из играющих, и между ними происходит следующий диалог:

- Где был?
- В лесу.
- Кого поймал?
- Лисичку.
- Отдай лисичку мою!
- За просто так не отдам.
- За что отдашь — скажи сам.
- Если обгонишь, тогда отдам.

После этого «лис» бежит влево (вправо) по кругу, а хозяин «лисички» — только в противоположную сторону.

Хозяином «лисички» становится тот, кто займет свободное место в круге, «лисом» — игрок, который отстал.



ОХРАННИК

игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**



Развивать скорость реакции, умение ориентироваться в окружающих обстоятельствах; воспитывать смелость.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.



Неограниченно.



В одном конце зала игроки ставят стул (чертят небольшой круг), а на расстоянии 3 - 7 метров от него на земле проводят линию, за которой начинается «улица».

Затем выбирают «охранника». «Охранник» садится на стул или на корточки в круге, остальные игроки отходят в сторону и тайком договариваются, чьи движения будут имитировать косаря, сборщика яблок, сеятеля, пловца, рыбака и т.д. После этого все подходят к «охраннику» и между ними и «охранником» происходит следующий диалог:

- **Здравствуйте, охранник!**
- **Здравствуйте, дети! Где вы были?**
- **В твоём дворе.**
- **А что вы там делали?**
- **Мы не скажем, а покажем.**

И каждый игрок выполняет характерные движения. «Охранник» должен сказать, какую работу они выполняли.

Как только он угадает, дети бегут на «улицу», а «охранник» старается поймать их, пока они не перебежали линию «улицы».



игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**

ОРЕЛ



Формировать навыки бросания в цель; развивать глазомер, силу рук; воспитывать настойчивость, уважение к сопернику.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал. Для игры нужен мяч.



От 4 до 12 человек.



Игроки — «охотники» с помощью жеребьевки выбирают ведущего — «орла», а сами, произвольно перемещаясь по площадке, перебрасывают друг другу мяч, стараясь выбрать подходящий момент и легко ударить мячом в спину или по ногам «орла».

Но подходить к «орлу» ближе, чем на пять-шесть шагов не разрешается.

Когда «орел» приближается к «охотнику», у которого мяч, тот убегает или отдает мяч другому.

Если «орел» поймает мяч на лету, он забрасывает его за пределы площадки. Возвращает мяч в игру «охотник», по вине которого мяч был пойман «орлом».

«Охотник», которому удастся подбить «орла» меняется с ним ролями.



МЕЛЬНИЦА

игра по принципу
**ВСЕ СО
ВСЕМИ**



Развивать ловкость,
выносливость;
воспитывать чувство
коллективизма.



Игровая площадка,
поляна или
спортивный зал.
Для игры нужен мяч.



От 3 до 30
человек.



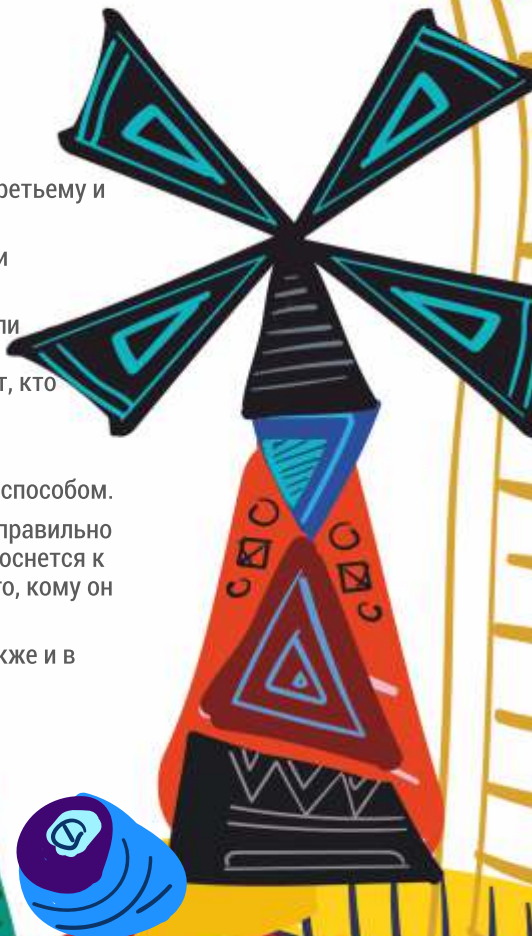
Все игроки становятся в круг
на расстоянии не менее 2 метров.
Один из игроков получает мяч и
перебрасывает его другому, тот третьему и
т.д. по кругу.

Постепенно скорость передачи
все возрастает.

Игрок, который упустил мяч или
бросил его неправильно, —
выбывает из игры. Побеждает тот, кто
останется последним в игре.

Правила:

1. Мяч можно бросать любым способом.
2. Мяч считается брошенным правильно
только в том случае, если он прикоснется к
животу, груди, руке или голове того, кому он
адресован.
3. Игрок выбывает из игры также и в
том случае, если прикоснулся
к мячу, но не поймал его.



Игра по принципу
**САМ ЗА
СЕБЯ**

КОЗА



Совершенствовать навыки бега с ловлей и уклонением на ограниченной площади; воспитывать смелость, настойчивость.



Игровая площадка, поляна или спортивный зал.
Для игры необходим колышек, веревка длиной 2-3 метра, и каждый игрок должен иметь один небольшой предмет (шапку, шишку, мяч и др.)



От 5 до 20 человек.



Игроки строятся в круг и перебрасывают друг другу предмет, который держат в руках.

Тот, кто не словил его становится «козой», а остальные рассчитываются по порядку номеров, начиная с лева от «козы».

После этого в середину площадки вбивают колышек, к которому привязывается веревка. Вокруг колышка игроки раскладывают свои предметы.

Держа в руке свободный конец веревки, «коза» по команде бежит вокруг колышка, а остальные игроки стараются схватить свои вещи и отбежать от «козы» подальше.

Когда «коза» успеет «забодать» (дотронуться рукой или веревкой) кого-нибудь, тот становится «козой».

Если нет — игра повторяется.

После двух-трех неудачных попыток «забодать» кого-нибудь, «козой» становится игрок, который имеет следующий номер.



ДЛЯ ЗАМЕТОК

www.olympic-academy.by www.olympic-academy.by www.olympic-academy.by www.olympic-academy.by



ПОДВИЖНЫЕ БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Руководитель проекта: Апончук Н. В.

Составитель: Смирнова Л. В.

Консультант: Захаревич А. А.



www.olympic-academy.by

Художник-оформитель: Голованова З. В.

0+