**Подвижные игры Дальнего Востока.**

 **Каюр и собаки.**

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

 **Куропатки и охотники.**

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.

Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

**Подвижная игра народов Урала.**

**Водяной» (удмуртская игра)**

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. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

**Игра «Липкие пеньки»**.

**Содержание 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 близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

**Методические приемы**: выбор детей – «пеньков» по считалке. Выработка с детьми нового правила: осаленные пеньки тоже могут касаться детей, превращая их в пеньки.

**Дополнительные рекомендации**: Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

**Подвижные игры Санкт-Петербурга**

**«Флюгер»**

Играющие встают шеренгой или врассыпную. Воспитатель называет стороны света, каждой соответствует определенное действие: север – руки на пояс; юг – руки на голову; восток – руки вверх; запад – руки вниз.

**Подвижные игры юга России**

**«Хлибчик»**

Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий – хлибчик (хлебец)- становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик!

- А выпечешь?

- выпеку!

- А убежишь?

- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлибчиком. Игра повторяется.

- А сейчас я расскажу вам старинное казачье поверие. В старину на Кубани считалось, кто найдёт подкову, тому она счастье принесёт.

\_ Ребята, а где в нашей хате подкова ? (дети находят и проводится игра)

**«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»**

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.