

АДЫГЕЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Л.Х.ЦЕЕВА

РЕБЕНОК  
В МИРЕ НАРОДНЫХ ИГР

МАЙКОП  
2001

УДК 373.2:379.8  
ББК 74.100.58  
Ц-30

Печатается по решению кафедры педагогики дошкольного и начального образования и редакционно-издательского совета Адыгейского государственного университета

Рецензенты: **В. Е. Пешкова**, кандидат педагогических наук, доцент,  
**Л. П. Тетенькина**, главный специалист управления образования администрации г. Майкопа.

Редактор: **К.И.Бузаров**, профессор, доктор педагогических наук.

**Л.Х. Цеева**. Ребенок в мире народных игр. – Редакционно-издательский отдел Адыгейского государственного университета, г.Майкоп, 2001. –72 стр

В учебном пособии раскрывается содержание народных игр, основы методики их применения при организации игровой деятельности детей раннего, дошкольного, младшего школьного возраста.

Данное пособие поможет приобщить детей дошкольного и младшего школьного возраста к национальной культуре через народные игры.

## ВВЕДЕНИЕ

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Передовые представители культуры К. Д. Ушинский, Е. А. Покровский, Д. А. Колодца, Г. А. Виноградов и другие, проявляя заботу о просвещении, образовании народа, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа.

Народные игры являются неотъемлемой частью всестороннего развития и воспитания ребенка.

У разных народов Северного Кавказа, в том числе и у адыгов, игры имеют давнюю историю. У адыгов в прошлом ни одно событие общественного значения не проходило без игр и спортивных состязаний.

В традиционном представлении адыгов каждый человек должен владеть всеми видами народных игр и быть готовым к состязанию в любом соревновании.

Игры предлагаемого вами сборника рассчитаны на детей разного возраста – от раннего до старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Отбор материала во многом диктовался желанием представить в одной книге игры разных национальностей, игры самого различного характера. В сборник включены игры на координацию движений, на развитие мышления, подвижные и сюжетно-ролевые игры, интеллектуальные игры, игры-занятия по мотивам известных сказок, притч и др.

Сборник могут использовать воспитатели детских садов, учителя начальных классов, студенты, родители и сами дети.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### 1. Хьаджэ нэшъу [хадже неш] – “Слепой хадж”

Цель игры: Стимулировать внимание, развитие сенсомоторных качеств.

Описание игры: Из числа играющих выбирается с помощью считалки водящий (хаджа). Остальные дети (число играющих 8-10 детей) находятся на расстоянии одного-двух шагов от водящего. После того как завязывают глаза “хьаджэ” он начинает ловить детей. Играющие стараются бесшумно бегать, увернуться. Тот ребенок, которого поймает “хьаджэ” (хаджа), становится водящим “хьаджэ” (хаджой) и игра продолжается. Выигрывает тот, который меньше всего оказывается в роли “хьаджэ” (хаджи).

### 2. “Къэрэу – Къэрэу дадэ” [Кэрэу – кэрэу даде] “Журавушка – журавель”

Цель игры: Развитие активного внимания.

Описание игры: Игроки выбирают путем считалки двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, встают в пару и поднимают вверх соединенные руки, образуют воротца. Остальные играющие, бегая паровозиком, произносят слова хором “ Къэрэу – Къэрэу дадэ [Кэрэу – кэрэу даде], апэ итыр сишы, ауж итыр сикъунан [сикунан]” и подбегают к воротцам. Водящие останавливают последнего, тихо произносят:

- Ядэ, Ядэ, анахьыжъ[аныхыж], хадэ. (-Ядэ,ядэ, старший выбирай)
- Сыд сызхэбгъадэрэр[сызхэбгадэрэр]? (-Что выбрать?)
- Жъуагъуа хьаумэ маза? (-Звезды или месяц (луна)?)

Играющий встает позади того, кого выбрал. Таким способом все дети делятся на две команды и начинается перетягивание каната (веревки). Выигравшей считается команда, перетянувшая играющих на свою сторону.

### 3. “Къру -клевц” [Кру-чещ] “Ручеек”

Цель игры: Развитие двигательных навыков.

Описание игры: Дети делятся на две группы. Первая группа – берутся за руки (как “Ручеек”), а другая группа – друг за другом проходят между ними и выбирают кого-нибудь из ребят. Дети при этом исполняют песню:

“Къэрэу – Къэрэу дадэ,	(“Кэрэу – кэрэу даде
Къэрэу – Къэрэу,	Кэрэу – кэрэу,
Къаз-къаз,	Каз-каз,
Апэ итыр сишы,	Апэ итыр сишы,
Ауж итыр сикъунан,	Ауж итыр сикунан,
Нанэ кыслъэхъу	Нанэ кыслеху
Симыгъот,	Симыгот,
Ау кыслъыхъу дэдэмэ	Ау кыслеху дэдэмэ
Сигъотын.”	Сиготын”)

#### 4. “Къру – Къру” [Кру – кру ] “Журавушка – журавель”

Цель игры: Развитие произвольного внимания.

Описание игры: Ведущий поет: “Къру – къру, гублащхъэ дэсе зыфшл” (“Журавли, журавли, сделайте дугой, рогулиной арбы”), а все остальные в процессе ходьбы выстраиваются как рогулины или дужки, затем вожак убыстряя такт продолжал: “Къру – къру, клапсэ зэрыщэ зышл” (“Журавли, журавли, сделайте веревочкой”). Дети быстро, не опуская руки, перестраивались в одну колонну за вожаком, который все учащал свой шаг под ритм песни: “Къру – къру, блашхъэ щыхъагъэ зегъэшл” (“Журавли, журавли, змея сворачивается в кольцо”), “Къру – къру, блашхъэм занклэу зешыжы” (“Журавли, журавли, змея выпрямляется”) и т.д.

Все эти упражнения проделывались во всевозрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушалась. Когда играющие запутывались и вереница распадалась, игру начинали снова. Она способствует выработке у детей внимания, сообразительности, навыков быстрого координирования и др.

#### 5. “Пэо къахъ” [Пао ках] –“Шапка”

Цель игры: Развитие произвольного внимания.

Описание игры: Разделить группу на две команды с помощью считалки. По сигналу ведущего по два представителя бегают за шапкой (шапки находятся на расстоянии 8-10 метров от старта). Команда противника пытается остановить бегущих, до кого дотронулись, не двигается с места. Игра продолжается до тех пор пока одна из команд не выигрывает.

#### 6. “Пэо кладзэ” [Пао чадз] –“Подлог шапки”

Цель игры: Развитие произвольного внимания, скорости реакции.

Описание игры: Водящий в свободном беге обегает круг. Во время движения он незаметно подбрасывает кому-либо шапку так, чтобы тот не заметил. Если водящий успел пробежать в круг до того, как игрок заметил подброшенную к нему шапку, то они меняются функциями. Если же игрок заметил быстрее, то он берет шапку и пытается догнать ведущего и попасть в него шапкой до того, как он займет его место. Если ему это удастся, то водящий и игрок меняются местами и игра продолжается.

Правила игры:

1. Игрокам нельзя поворачиваться и подсказывать.
2. Ведущий должен бежать только по кругу.

## 7. “Чын” [Чын] – “Волчок”

Цель игры: Развитие скорости реакции, ловкости.

Описание игры: Для игры необходимы волчок (чын), сделанный из коровьего, бычьего рога или дерева и небольшой кнут из конопляного волокна, прикрепленного к деревянной круглой ручке длиной 30-50 см, игра проводится на льду или плотном снегу. Одновременно в игре участвуют 2-3 человека. Отмечается коридор длиной около 3-х метров, в котором проходит игра.

Содержание игры: Чын запускается вращательным движением указательных пальцев, а затем наносится определенное количество ударов кнутом, для придания ускорения. Затем, направляя ударами кнута, необходимо как можно быстрее прогнать чын по коридору.

Правила игры:

1. Победителем считается тот, кто быстрее прогонит свой чын по коридору.
2. Если чын остановится в пределах коридора, то игрок может снова его запустить и продолжать игру.
3. Чын, вышедший за пределы коридора, выбывает из игры.

Варианты:

1. Проводят поочередно по сложному лабиринту, выигрывает тот, кто затратил меньше времени.
2. В коридоре устанавливаются преграды, которые надо преодолеть. Преградой может служить рыхлый снег, камни, палки.
3. Чын запускается одновременно и раскручивается обговоренным количеством ударов кнута. Выигрывает тот, чей чын дальше прокрутится.
4. Чын запускается с противоположных концов узкого коридора до столкновения. Выигрывает тот, чей чын быстрее остановится.
5. Лабиринт построен так, чтобы имелись подъемы и спуски.

## 8. “Къан - къангъэбыль” [кан-кангебыль] – “Жмурки”

Цель игры: Развитие гибкости мышления, скорости, двигательная активность.

Подготовка игры: Игра проводится на открытом воздухе. Количество играющих не ограничено. Игроки берут длинную палку и каждый быстро хватается за нее одной рукой, чья рука окажется сверху, тот и водит. Определяется время по счету. Все это время водящий должен стоять с закрытыми глазами.

Описание игры: Водящий подходит к дереву или забору, закрывает глаза и считает в среднем темпе, громко до указанной цифры, после чего также громко объявляет: “Иду”. Затем он идет и ищет спрятавшихся игроков. При обнаружении какого-либо игрока ведущий должен догнать его и хлопнуть по плечу или по спине. В случае, если

“запятнанных ” несколько человек, водит тот, кого поймали последним. Цель спрятавшегося игрока – добежать и дотронуться до того места, где стоял водящий.

Правила игры:

1. Запятнанным считается игрок, которого отчетливо хлопнули по спине или плечу.
2. Если водящий не сможет найти кого-нибудь из игроков, то он громко признается в поражении. В этом случае он не сдает своих полномочий и продолжает водить.

Вариант 1:

Водящий должен дотронуться не до игрока, которого он обнаружил, а до своего места и назвать имя того, кого он видел. В этом случае возможно переодевание игроков, что сбивает с толку водящего. Если имя названо неверно, то водящий должен дальше выполнять свои функции.

Вариант 2:

Участники делятся на две разные команды, 1-я команда прячется, а 2-я команда после счета начинает их искать.

## **9. “Чъэн” [чэн] – “Перебежки”**

Цель игры: Развитие двигательных навыков, быстроты, ловкости.

Подготовка игры: На ровной площадке длиной 50-60 метров выстраиваются желающие играть. В конце площадки обозначается место, до которого должен дотронуться играющий.

Описание игры: По команде судьи каждый старается как можно быстрее добежать и дотронуться до условного места. Во время бега можно задерживать впереди бегущего захватами рук.

Правила игры:

1. Выигрывает тот, кому удалось добежать первым.
2. Нельзя толкать в спину или в бок соперника. В том случае игрок получает шесть штрафных очка.

## **10. “Къру - мэщ” [кру -мэщ] – “Перетягивание веревки”**

Цель игры: Развитие произвольного внимания, самоконтроля.

Подготовка игры: Численность игроков не ограничена. Выделяются два участника, которые выбирают себе псевдонимы (“Солнце”, “Золото”, “Серебро”, “Луна” и т.д.). Все желающие играть строем проходят в одну линию под соединенными вверху руками этих двух. Замыкающего задерживают и узнают, к какому из двух игроков он пойдет в команду. Таким образом определяются все играющие, и образуются две команды. Чертится на земле штрафная линия. Необходимо наличие веревки или жерди длиной 2-2,5 метра.

Описание игры: В каждой команде берутся за пояс друг друга все составляющие ее участники, а впереди находящиеся держатся за

концы веревки или жерди. По команде игроки начинают перетягивать друг друга за штрафную линию.

Правила игры:

1. Выигрывает та команда, которая заставит своих соперников перейти штрафную линию.

### **11. “КъуашкI” [Куашк] – “Будь ловким”**

Цель игры: Развитие меткости, ловкости, двигательной активности.

Описание игры: Количество играющих 8-10 человек. Собрав плоские камни, сложить их в пирамиду и, бросив с расстояния 2-3 м небольшой камень, попасть в нее. Выигрывает тот, кто проявил меткость и набрал большее количество очков.

### **12. “Хъакурыгъачъ” [Хакурыгач] – “Колесо”**

Цель игры: Развитие ловкости, двигательной активности.

Подготовка к игре: Участвовать в игре могут от двух до четырех человек. Для этого у каждого должно быть колесо от велосипеда без шин и палочка длиной 50-100 см. Возможно применение обруча с палкой из проволоки. Играющие выстраиваются на одной линии и договариваются до какого места вести свое колесо.

Описание игры: По команде каждый играющий бросает свое колесо так, чтобы оно покатилося, догоняет его и, касаясь палкой внешней поверхности, гонит его к условленному месту.

Правила игры:

1. Уронивший колесо выбывает из игры
2. При столкновении колес игроки вновь запускают их и бегут к цели.
3. Выигравшим считается тот, кто быстрее доберется до условленного места.

### **13. “Лъэс шыу” [лэс шыу] – “Ранний всадник”**

Цель игры: Воспитание у мальчиков ловкости, умения играть “в паре”.

Подготовка к игре: Игра проводится на лужайке. В игре может участвовать четное количество мальчиков, не менее четырех. Каждый выбирает себе напарника, а внутри пары определяют, кто будет “всадником”, а кто – “лошадью”.

Описание игры: “Всадник” садится на спину “лошади” и плотно захватывает его туловище ногами. Нижний партнер также помогает руками своему всаднику удержаться в “седле”. Затем “лошади” сходятся, а “всадники” пытаются стащить с “коня” своего противника. Побеждает та пара, которая удержалась на ногах и не упала.

Правила игры:

1. Пара выбывает из игры в случае, если упадет на землю кто-нибудь из партнеров.



2. Нижний в непосредственную борьбу не вступает.
3. Упавшая пара не вступает в борьбу до конца игры.

**Варианты:**

1. Возможна командная игра. В этом случае разделяются не только по парам, но и по командам. Членам одной команды, не выбывшим из игры, разрешается помогать друг другу.
2. Возможно увеличение физической нагрузки за счет того, что всадники будут сидеть на спине, а не на плечах.
3. Проигравшая команда: а) восстанавливает крепость противника; б) катает на спине противника – заранее обусловлено расстояние.

#### **14. “Гъур хъалакъ” [Гур халак] – “Будь метким”**

Цель игры: Развитие у мальчиков ловкости, двигательной активности.

Подготовка к игре: Игра проводится на ровной площадке длиной 30-40 метров, шириной 15-20 метров. Играют от 3 до 5 мальчиков. В руках у каждого палка (хъалакъ) с загнутым концом (наподобие клюшки) длиной 70-80 см. На середине площадки выкапывается яма (машэ) диаметром 5-7 см и глубиной 20-30 см. Для игры необходим круглый деревянный шар (гъои).

Описание игры: Отойдя на 10-15 метров от машэ, игроки метают хъалакъ так, чтобы она упала как можно ближе к большой яме. Тот игрок, чья палка окажется дальше всех от указанного места, становится “пастухом” (Iахъо). После того каждый становится к своей лунке и охраняет ее. Iахъо (пастух) бросает шар с 5-6 метров так, чтобы он попал в машэ. Остальные отбивают его клюшками. Однако, отбивший гъои, сразу же должен снова занять свою лунку, так как, если ее займет пастух, то они поменяются функциями. Если гъои отбит, то пастух может догнать игрока, дотронуться до него, тогда водит “оседланный”. В случае, если шар попал в ямку, то все игроки должны быстро занять другие лунки. Не успевший сделать этого, становится “пастухом”.

Правила игры:

1. Разрешается отходить от ямки для нанесения удара по гъои.
2. В случае, если Iахъо (пастух) не сумел занять лунку и не попал по шару, то он кидает его с того места, где он остановился.

#### **15. “Лъэрычъ” [Лэрытш] – “Коньки”**

Цель игры: Развитие координации движений, силы.

Подготовка к игре: Для проведения игр на льду адыги изготавливали коньки из костей или дерева следующим образом. Брался брусок дерева толщиной около 50 мм и вырезалось по форме тре-

угольника два конька по длине стопы, затем к одному из углов представлялась железная проволока и вставлялась в выжженное впереди и сзади специальные гнезда. Гнезда были несколько меньше толщины железного прута, чтобы крепче держались. После этого на внешней поверхности конька толстым, накалившимся до красна железным прутком прожигались 2 сквозных отверстия для вдевания шнурков, которыми коньки закреплялись на ногах. В руках у играющих должна быть специальная палка (мажура), которая имела острый конец, обитый железом. Играют 2 и более человек.

Описание игры: Играющие выстраиваются на линии старта. По команде разгоняются до установленной линии палкой. Затем ею тормозят.

Правила игры:

1. Выигрывает тот, чей след длиннее.

Варианты:

1. По команде разгоняются толчками палки об лед между ног. Выигрывает тот, кто быстрее проедет установленное расстояние.
2. Кто дальше проедет за определенное количество толчков палкой.

## 16. “Дэшхоеу” [Дэшхоеу] – “Метание в орех”

Цель игры: Развитие меткости.

Подготовка к игре: Игра проводится на площадке 8-10 метров, которая, с одной стороны, ограничена либо забором, либо стеной. Возле стены вбивается колышек на высоту 50-60 см. На верх колышка кладется грецкий орех (или фундук) одним из играющих. Второй становится на расстоянии 5 - 6 м для проведения метаний.

Описание игры: Стоящий на ударной линии бросает битку (орех) так, чтобы сбить орех, находящийся на колышке. Если он сбивает его, то забирает себе, а другой становится снова. Если же промахивается, то орех достается противнику.

Правила игры:

Нельзя переступать через ударную линию. В этом случае орех забирает соперник и ему же предоставляется право метания.

## 17. “Гъунд-гъунд къал” [гунд-гунд-каль] – “Крепость”

Цель игры: Развитие ловкости, тактического мастерства.

Подготовка к игре: На длинную широкую скамью с резьбой наносится план какой-нибудь крепости (гъунд-гъунд къал). В игре участвуют два человека. В руках играющих находится указка длиной 10-15 см. Один из играющих – нападающий, другой защитник.

Описание игры: С противоположных концов резьбы нападающий и защитник ведут свои указки. Цель защитника “поймать” – столкнуться с указкой нападающего до того, пока тот не пройдет крепость.

Правила игры:

1. Нельзя вынимать указку из желоба резьбы. При встрече с указкой-преградой нужно возвращаться и искать другую дорогу.
2. Побеждает тот, кто быстрее решит свою задачу.

**18. “Ты ззуал” [Ты зауаль ] – “Драчливый баран”**

Цель игры: Развитие у мальчиков ловкости, физической силы.

Подготовка к игре: На ровной лужайке очерчивается круг диаметром 1,5 м (для более взрослых детей до 3,5 м). В игре участвуют 2 мальчика и один судья.

Описание игры: Игроки становятся на четвереньки друг перед другом так, чтобы правое (левое) плечо упиралось в правое (левое) плечо соперника. По команде судьи соперники стараются вытолкнуть друг друга из круга.

Правила игры:

1. Проигравшим схватку считается тот, который: а) коснется хотя бы какой-либо частью тела земли за очерченным участком; б) если упадет или перейдет в другое положение, чем положение на четвереньки.
2. Нельзя цепляться за траву или одежду противника.
3. По договоренности можно менять плечи, для этого нужно поднять руку, чтобы судья остановил встречу.

**19. “Бзыу цырбыжъ” [Бзыу цырбыж ] –  
“ Не промахнись”**

Цель игры: Развитие у мальчиков ловкости, двигательной активности, скорости.

Подготовка к игре: В игре участвуют два и более мальчиков. Для игры подготавливается “бзыу” (“птичка”) и “бзыур зыдзырэр” (бросающий птичку). Из сухого камыша выбирается длинный, ровный ствол, аккуратно обламываются лишние ветки и самую верхушку (принимает вид копья) – это “бзыу”. Затем с комельной части или из камыша вырезают “бзыур зыдзырэр”, который представляет собой ручку длиной 30–40 см, заканчивающуюся закрытым коленом. На стороне закрытого конца вырезается овальное отверстие такого диаметра, чтобы в него свободно вмещалась верхушечная часть “бзыу”. Играющие выстраиваются на отмеченной линии старта с одной стороны площадки длиной 30 – 40 метров.

Описание игры: Очередной игрок подходит к линии старта. “Бзыу” упирается во внутреннюю поверхность “бзыур зыдзырэр” и поддерживается левой рукой. Размахивая правой рукой, держащей “бзыур зыдзырэр” толчком отправить снаряд вперед, одновременно отпустив левой рукой “бзыу”.

Правила игры:

1. Выигрывает тот, чей “бзыу” пролетит дальше.
2. Переступивший линию старта считается кьушьхьэм ефэхынгы (упавший с горы) и результат его аннулируется.

## 20. “Шыу” [Шыу ] – “Всадник”

Цель игры: Развитие быстроты, ловкости, социального воздействия.

Подготовка к игре: В игре участвуют 4 и большее количество детей. Игроки распределяются по парам. Отмечается линия старта, а на расстоянии 20 –30 м от нее проводится линия финиша.

Описание игры: Первый игрок “конь” – вытягивает руки назад – вниз, второй “наездник” – берет его за руки. По команде в таком положении пары должны бегать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой.

Правила игры:

Побеждает пара, которая ни разу не проиграла забег.

## 21. “Пытаплэм икьэдзыхьап!” [пытапэм икэдзыхап] – “Осада крепости”

Цель игры: Развитие ловкости, смелости, храбрости, тактического мышления, игра с моделированием войны.

Подготовка к игре: Игра проводится зимой при наличии мокрого снега. Участвуют 10 и более человек. Они известным методом распределяются на две команды, каждая из команд строит снежную “крепость ” (пытаплэ) и готовит внутри ее Ос лашкэ (я). Играющие должны быть одеты в старую, рабочую одежду. Заранее оговаривается длительность игры.

Описание игры: Команды проводят артиллерийскую подготовку с помощью “снежков”, затем пытаются ворваться в крепость (пытаплэ) противника, захватить пленных и привести к себе.

Правила игры:

1. Игрок считается “пленным” только тогда, когда он введен во внутрь крепости.
2. “Пленник ” обязан спокойно ждать конца “битвы”
3. При “пленении” разрешается проведение захватов, удержание, бросков и болевых приемов до тех пор, пока соперник голосом не подаст сигнал о сдаче. Это должно являться гарантией того, что соперник сам пойдет в крепость.
4. Выигрывает та команда, которая завладеет большим количеством пленников.

## 22. “Шакло щэрыу” [Щако шэрыу ] – “Меткий стрелок ”

Цель игры: Развитие меткости, ловкости.

Подготовка к игре: В игре могут участвовать пять и более количество детей. На ровной площадке чертятся два круга диаметром около 2 метров за квадратом длиной сторон 7 – 15 см. Любым способом определяются два охотника (шакло). В руках одного из них находится цылашкі (комоч шерсти). Ее можно заменить мячом.

Описание игры: Шакло, находясь в своем “унэ” (домике), должен мячом попасть в игроков, перебегающих коридор.

Правила игры:

1. Дотрагиваться до мяча летящего или лежащего может лишь шакло (охотник).
2. Выбитый игрок заменяет охотника, а тот который его выбил, занимает место в коридоре.
3. Выигрывает тот, который преодолет большее количество раз за определенный промежуток времени.

### **23. “Пай” [Пай ] – “Салки ”, “Чижик”**

Цель игры: Развитие ловкости, меткости, двигательной активности.

Подготовка к игре: В центре площадки выкапывают лунку, в которую кладут мяч.

Описание игры: Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3 – 5 метров в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2 - 4 м) на равном расстоянии друг от друга и от мяча. Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Тот должен схватить мяч и осалить одного из убегающих, кидая мяч с места (или догоняя игрока). Осаленные выходят из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается.

Правила игры:

1. До начала игры дети договариваются, как будут салить: с места или догоняя убегающих.
2. Нельзя выбегать за условную территорию.
3. Определяется расстояние между мячом и игроками, так как от этого зависит степень сложности игры.
4. Салить игрока можно только прямым попаданием мяча, а не с отскоков.
5. Побеждает тот, кто продержится дольше всех.

### **24. “Чэмыжъ” [Чемыж ] – “Старая корова”**

Цель игры: Развитие у мальчиков меткости, ловкости.

Подготовка к игре: Играют 7–9 мальчиков, в руках у каждого палка (бита) длиной около 1 метра. Игроки размещаются полукругом. Выбирается пастух (лахъо). Он ставит на расстоянии 5 –8 метров брусочек высотой 8 –10 см (топ или чэмыжъ), а сам отходит в сторону.

Описание игры: Участники устанавливают очередность вступления в игру. Тот, кому досталось начинать ударом палки, старается попасть в топ и отбросить его возможно дальше.

Правила игры:

1. Если топ не сбит, то право удара переходит к следующему.
2. Если топ сбит и катится, то пастух может “ранить” его броском своей палки. Тогда игрок, метавший, становится пастухом.
3. Если топ сбит, то пастух должен поставить его на место. В этом случае метавший игрок, если может, забирает палку. Однако, пастуху представляется возможность взять быстрее топ и бросить его быстрее в лунку. В этом случае хозяин палки становится пастухом.
4. Игрок может не забирать свою битку до тех пор, пока кто-нибудь не собьет топ на безопасное расстояние.
5. Если никто не попал в топ и все битки остались в поле, то все игроки должны их забрать и дотронуться до лунки. Это же должен сделать пастух. Тот, кто выполнит это последним, остается в поле в качестве пастуха.

## **25. “Кыбыель” [чыбыель ] – “Перепрыгни спину”**

Цель игры: Развитие выносливости, умения играть “в паре”.

Подготовка к игре: В игре участвуют восемь и более мальчиков. Игроки делятся на две команды любым известным способом. Затем бросают жребий, какой команде быть внизу, а какой вверху. Команда, которой досталось быть нижней, становится следующим образом: первый упирается в стену, согнувшись и опустив голову, его пояс охватывает другой и так далее.

Описание игры: Члены команды, которым досталось по жребию место верхних, разбегаются и поочередно запрыгивают на спины нижних. Нижние должны пронести 10 – 15 метров (по договоренности).

Правила игры:

Команды меняются местами:

- а) если кто-нибудь из верхних упадет или при запрыгивании, или при движении;
- б) если нижние донесут верхних до положенного места;
- в) если кто-нибудь из нижних упадет при запрыгивании верхних или при движении.

## **26. “Цылашкі” [Цыашк ] – “Моток шерсти”**

Цель игры: Развитие меткости, ловкости, быстроты.

Подготовка к игре: В этой игре принимают участие мальчики и девочки. Игроки делятся на две группы. Каждая группа назначает себе определенное имя. Участники игры, кроме ведущих, становятся парами. Например, одна группа называет себя “дикой кошкой”, другая

– “домашней кошкой”. После этого обе группы возвращаются к своим ведущим со словами : “Выбирай, старшина, “дикую кошку” или “домашнюю кошку”. Один из ведущих (старший по возрасту) говорит “Дикую кошку”. Группа с именем “дикой кошки” переходит на его сторону. Группа, носящая имя “домашней кошки”, остается на стороне ведущего.

Описание игры: Затем начинается игра в мяч (он был сделан из грубой шерсти). На поле игры намечают два конца, расстояние между которыми равняется 50 метрам. На том и другом концах поля забивают по одному столбу. Участники первой группы поочередно изо всех сил бросают мяч вперед. Игрок, бросивший мяч бежит на другой конец поля. Игроки второй группы стараются схватить мяч и ударить его. Если мяч не попадает в него, то первая группа опять выбрасывает мяч в поле. В противном случае мяч переходит ко второй группе.

## **27. “Кіэкю чіэгъ” [Чако чэг ] – “Под буркой”**

Цель игры: Развитие интуиции, мышления.

Подготовка к игре: Играющие делятся на две команды по 5 – 8 человек. По жребию определяют в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его.

Описание игры: Другая команда, водящая. Отходит от них на 20 – 30 метров. По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: “Кто идет?” Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2–3 м до бурки, ходоки останавливаются и отвечают: “Гости”. “Если гости – проходите. Добро пожаловать!” – говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: “Мы не гости, мы медведь и волк”. После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: “Так вы не гости, вы – обманщики! Медведь – это (имя игрока), а волк - ... (имя)”. Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады. Когда тамада ошибается, то двое пришедших спокойно забирают 2-х игроков из охраны и возвращаются к своим.

Правила игры: Идущая пара сразу договаривается. Кто из них волк. А кто медведь.

## **28. “Мышъэ нэшъу” [Мыше нэш ] – “Слепой медведь”**

Цель игры: Развитие слухового восприятия, ловкости, интуиции.

Подготовка к игре: Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами.

Описание игры: Игроки выбирают водящего – медведя, которому завязываются глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

Правила игры:

1. Водящий не должен подглядывать.
2. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается.
3. Если медведь долгое время не может никого запятнать, надо поменять водящего.

### **29. “Баджэ” [бадже ] – “Лиса”**

Цель игры: Развитие ловкости, быстроты.

Описание игры: “Лисой” называют кого-нибудь из игроков. Он, прячась, убегает от них. Игроки гонятся за ним, преследуют его. Тот, кто поймает его, становится “лисой”. За ним также игроки гонятся, преследуют.

### **30. “Шыгъачъ” [шыгатш ] – “Скачки”**

Цель игры: Развитие произвольного мышления, силы, умения играть “в команде”.

Подготовка к игре: В игре участвуют два и более мальчика 4 – 6 летнего возраста. Для игры каждый должен иметь хворостину длиной 1,5–2 метра. Участники игры выстраиваются на линии старта (финиша). В 20 –30 метрах отмечается линия поворота.

Описание игры: Игроки “салятся”, то есть, пропускают между ног “коня” (хворостину), придерживая его левой рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, пересечь линию старта (финиша).

Правила игры:

1. Выигрывает тот, кто первым пересечет линию финиша.
2. Если хворостина во время бега окажется в другом положении (т. е. не между ног), игроку засчитывается поражение.

### **31. “Хъантлэркъо пкIэн” [Хантарко пчэн ] – “Прыжок лягушки”**

Цель игры: Развитие координации движений, силы.

Подготовка к игре: Играют два и более мальчика на ровной площадке. Отмечают линию старта. Любым известным способом определяется очередность выполнения.

Описание игры: Игрок, получивший право на выполнение, выходит к линии старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног). Затем последовательно прыгает три раза. Последнее место приземления отмечается (место приземления пятки той ноги, которая ближе к линии старта). Потом тоже самое выполняют следующие по очереди.



Правила игры:

1. Нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает.
2. Выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

**32. “Мыжъо дзыныр” [ мыже дзыныр] – “Метание камня”**

Цель игры: Развитие ловкости, меткости.

Подготовка к игре: Игра проводится на площадке длиной 25 –30 метров, на которой отмечают линию старта. В игре участвуют два и более человека. Любым из известных способов, определяется очередность метания камня (мыжъо) весом от 10 до 30 кг, в зависимости от возраста играющих. Камень должен быть плоским (чтобы не катался).

Описание игры: Игра ведется по установленной очереди. Каждый из играющих выполняет последовательно четыре упражнения подряд:

1. Из положения “ноги врозь” раскачивается камень между ног и метается вперед двумя руками от линии старта.
2. Из положения “ноги вместе” метается камень двумя руками с правой стороны от того места, где камень приземлился после первого упражнения.
3. Из положения “ноги вместе” метание камня двумя руками с левой стороны от места приземления после второго упражнения.
4. Метание камня через голову из исходного положения стоя, ноги врозь, спиной к направлению метания. Упражнение выполняется с места приземления снаряда после 3-го упражнения.

Правила игры:

1. Если метаящий после выполнения упражнений переступил обеими ногами, то его результат не засчитывается.
2. Выигрывает игрок, метнувший дальше всех камень за все попытки.

**33. “Джанкъылыщ” [Джанкылыщ ] – “Не попади в плен”**

Цель игры: Развитие быстроты реакции, выдержки, ловкости.

Подготовка к игре: Игра джанкъылыщ проводилась на ровном месте. Игроки делились на две группы с одним лишним человеком. Бросали жребий. Группа, которой выпал жребий, начинала игру.

Описание игры: Первую группу называли оборонительной, а вторую – вражеской. По одежде можно было отличить одну группу от другой. Обе группы находят место для укрытия и маскируются. Выбирают судей, которые следят за соблюдением правил игры. Они располагаются на возвышенном месте. Судьи кричат: джанкъылыщ, и обе команды выходят.

Правила игры:

Игроки вражеской группы стараются дотронуться до метки рубежа и не попасть в плен, а игроки оборонительной группы стремятся захватить их в плен.

### 34. “Чэрмэчэц” [ Чэрмэчэц ] – “Отбери шапку”

Цель игры: Развитие произвольного внимания.

Подготовка к игре: Игра проходит на площадке 60 – 70 метров. Количество игроков от 4 до 25 человек. Выбираются два игрока избирателя – тхьаматэ. Участники попарно подходят к ним и сообщают свои псевдонимы. Тхьаматэ поочередно называют имена тех, кого они хотели бы иметь в качестве игрока. Такая жеребьевка делит участников на две команды. Каждая команда на своей стороне вычерчивает замкнутый круг в расчете, чтобы в нем поместились все игроки.

Описание игры: Игра начинается с наступления одной команды с целью отбирания у другой головных уборов. Какая команда должна наступать первой, определяется по жребию. Наступление совершается поочередно. Исход игры определяется количеством отобранных шапок и усталостью игроков.

Правила игры:

1. Игрок считается побежденным тогда, когда с него была снята шапка. Отнимать назад шапку запрещено.
2. Тот, у кого снята шапка, выбывает из игры.
3. Игроки встречаются один на один. В случае, если у одной команды остается больше игроков, чем у другой, выделяется такое количество человек, сколько у противника.

### 35. “Іахъо” [Ахо ] – “Пастух”

Цель игры: Развитие внимания, силы, ловкости.

Подготовка к игре: Игра проводится на открытой площадке. Участвуют 6 и более мальчиков. Делятся на две команды любым из знакомых способов. Первая команда “волки”, другая – “стадо коров”. Выбирается “Іахъо” (пастух). Для охраны стада в руках у “пастуха” кнут-веточка с привязанным к нему канатом (шпагатом). Очерчивается круг, чтобы “стадо” могло свободно перемещаться в нем.

Описание игры: Когда “пастух” загоняет стадо домой (в круг), то на них нападают “волки”, но “коровы” сопротивляются и даже затаскивают их к себе в дом. “Пастух” подбегает и “убивает” “волков”, дотрагиваясь до них кнутом.

Правила игры:

1. “Волк”, которого затащили в дом, выбывает из игры.
2. “Корова”, которую вытащили из дома, выбывает из игры.

3. “Волки”, которых ударил “пастух” кнутом, превращаются в “собак” и они помогают “сторожить” стадо, задерживая “волков” до подхода “лахъ”.

### **36. “Хьамлгъащэ” [хамлящэ ] – “Скакание на одной ноге”**

Цель игры: Развитие выносливости, координации движений, быстроты.

Подготовка к игре: Игра проводится на ровной площадке. Участвуют два человека. На земле чертится круг диаметром 4 – 5 метров.

Описание игры: Не выходя из очерченного круга, один участник делает скачки на одной ноге и стремится догнать и “осалить” другого игрока. Если ему это удастся, то игроки меняются местами.

Правила игры:

1. Игроку, за которым ведется преследование, не разрешается покидать пределы круга. В противном случае происходит смена амплуа.
2. Не разрешается игроку нападения делать смену ног во время соперничества. Наказание - 3 штрафных очка.
3. Выигрывает тот, кто не имеет штрафных очков и за обговоренное количество попыток и времени (2–3 мин. за каждый тайм) сумел больше осалить противника.

### **37. “Къэрэу-къэрэу” [кэрэу-кэрэу ] – “Журавушка”**

Цель игры: Развитие активного внимания, социально-коммуникативных качеств.

Подготовка к игре: В игре участвуют более 5–ти мальчиков и девочек. Игра проводится на ровной площадке. Выбирается водящий – матка – “журавель”.

Описание игры: Дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит матка. Сначала в медленном темпе, затем во все ускоряющемся, колонна все время движется, выполняя команды вожака. Когда он говорит “желтобрюхая змея”, колонна “журавлей” выстраивается в клиновидную форму, если говорит о лягушках, то колонна в полуприсядку прыгает вперед и т.д.

Правила игры:

1. Проигравшим считается тот, который не смог выполнить задание и разорвал круг.
2. Проигравший игрок становится на самый конец колонны.
3. Матка – “журавель” меняется по договоренности.

### **38. “Къэрэу” [Кэрэу ] – “Журавль”**

Цель игры: Развитие двигательной активности, координации движений.

Описание игры: Обычно адыги катались на деревянных коньках с железными полосками. Игроки носили папахи, стеганные кафтанчики и перчатки. На льду они изображали полет журавлей. Держась друг за друга, вытянув шеи, они размахивали руками как крыльями, человек двадцать летели по кругу. Они кричали друг другу : “Къэрэу-къэрэу”. В этой игре принимали участие и девочки. Игра эта в какой-то мере напоминает балет на льду.

### 39. “Ларкъ” [Ларк ] – “Хоккей”

Цель игры: Развитие меткости, ловкости, коммуникативных способностей.

Подготовка к игре: игроки намечают площадку, на двух ее концах делают по одной лунке (ларкъ уцупк) для вратарей (гъулут), а по середине площадки – круг, откуда начинают игру. Назначают вратарей, двух тренеров (в лэжи). Они дают игрокам пышкI – шайбу, клюшки (ларкъ - бэщ).

Описание игры: Зимой играют в нее на льду на коньках, а летом – на ровных площадках. В эту игру играют 12 человек. Игроки попарно отходят в сторону и каждый для себя придумывает какое-нибудь вымышленное имя. Затем они попарно подходят к тренерам и говорят им: “Выбирайте”. Тренеры спрашивают каждого по очереди : “А что есть на выбор?”. Один говорит : “Корова”, другой: ”Лошадь”. К тому и другому тренеру переходят те, кого они выбрали. Так игроки делятся на две группы.

Правила игры:

1. Группа, выигравшая жребий, начинает игру.
2. Вратари занимают свои места. Игру начинают с центра площадки.
3. Участники каждой группы стараются забросить шайбу в лунку своих соперников.

### 40. “Къан-къангъэбыль” [кан-кангэбыль ] – “Жмурки”

Цель игры: Развитие слухового восприятия, ориентации в пространстве, самоорганизации.

Описание игры: В ней принимают участие девочки и мальчики. Один из игроков подходит к дереву или к столбу и закрывает глаза. Другие участники игры прячутся. Один из игроков кричит “Къан-къан” – знак того, что можно искать спрятавшегося. Игрок, стоявший с зажмуренными глазами, ищет их, гоняется за ними, пока не поймает кого-нибудь. Он приводит “раненого” к столбу.

### 41. “Шъынэ” [Шынэ ] – “Ягненок ”

Цель игры: Развитие двигательной активности, познавательной активности, внимания, восприятия.

Подготовка к игре: Игра проводится на ровной площадке. Участвуют 6 и более детей. Верхнюю одежду складывают в одно место (куча шерсти, иногда заменяют одежду листьями). Выбирается “пастух” (мэлахъо) и “ягненок” (шъынэ).

Описание игры: Мэлахъо приглашает к себе стригалей (участников игры) на кош. Они имитируют работу стригалей друг на друге. Хозяин вместе с ягненком ходят и следят за качеством работы, делают замечания, советы. “Стригалам” надоедает “ягненок”. Они уводят его и прячут в “куче шерсти”. Сначала пастух не замечает пропажи, но потом бросается в поиски. Когда он его находит, то помогает ему и бросается ловить “стригалею”. Кого он поймает, тот и становится “пастухом”.

Правила игры:

1. Ягненок не оказывает сопротивления, когда его уводят, и не встает сам, пока его не поднимет “пастух”.
2. Пойманным считается тот, кого “пастух” хлопнет по плечу или по спине.
3. Для того, чтобы обезопасить себя стригали могут задерживать друг друга и подставить соперника “пастуху”.

#### **42. “Гъуашъхъэ” [Гуашхэ ] – “Стук-стук”**

Цель игры: развитие двигательной активности, познавательной активности, внимания.

Описание игры: С помощью считалки дети определяют ведущего, кто будет жмуриться. Затем уточняют место, откуда дети разбегаются, чтобы спрятаться и куда возвращаются. Место это называлось гъуашъхъэ (гъуэ – нора, круг, шъхъэ - голова). Ведущий, став лицом к стене или дереву и закрыв глаза, считает до десяти или двадцати, как договорятся. После этого ведущий, еще не открывая глаз, говорит: “Успели, не успели спрятаться – я иду, тот, который остался и стоит в кругу, проиграл” и стучит рукой об стену. Иногда один из спрятавшихся дает знать жмурившемуся, что можно идти искать, произнося “Ку-ку”. Ведущий открывает глаза, осматривается по сторонам, прислушивается, осторожно отходит от этого места, где он жмурился, потому что из-за укрытия может выскочить кто-нибудь из спрятавшихся, оказаться раньше него в кругу и тронуть стену ладонью. Если таким же образом все спрятавшиеся опередят ведущего, то ему приходится еще раз жмуриться. Поэтому, пока ведущий не обнаружит кого-либо и не “застучит”, он предельно осторожен.

#### **43. “Нэшъоупыці” [Нэшоупыц ] – “Игра в жмурки”**

Цель игры: Развитие слухового восприятия, ловкости, интуиции.

Подготовка к игре: В игре участвуют три или большее количество детей. Выбирают водящего и ему завязывают платком глаза. Водящий вытягивает руки вперед ладонями вверх.

Описание игры: Играющие по очереди подходят к водящему и , легонько ударив по ладони, спрашивают: “Хэта кыюцэкъягъэр?” (“Кто тебя укусил?”). Если водящий трижды не отгадывает ударившего, играющие с криком “Цыгъом уихыгъ” (“Мышь тебя унесла”), поворачивают его несколько раз вокруг своей оси, затем отпускают его. Водящий должен поймать, либо дотронуться до кого-нибудь из играющих, с которым он поменяется функциями. Водящего, вышедшего на “поиски мыши”, можно звать голосом, дотрагиваться до него и т.д.

Правила игры:

1. Если водящий отгадает ударившего, они меняются местами.
2. Пойманная “мышь” заменяет вошедшего.
3. При постановке вопроса можно изменить голос.

#### **44. “Мэзпэс” [Мэзпэс ] – “Лесник”**

Цель игры: Развитие двигательной активности, познавательной активности, внимания, ловкости.

Подготовка к игре: Участвуют мальчики. Количество играющих – не менее 2-х человек. Проводится в лесу. Любым известным способом выбирается сторож (“мэзпэс”).

Описание игры: Все участники залезают на дерево. “Мэзпэс” должен догнать и осалить кого-нибудь из играющих.

Правила игры:

1. Участник не должен опускаться на землю. В противном случае он замещает сторожа.

Вариант:

Возможен вариант, при котором участникам разрешается перебежать от одного дерева к другому определенное количество раз.

#### **45. “Ос ІашкІэдз” [Ос ашкэдз ] – “Снежки”**

Цель игры: Развитие меткости, ловкости.

Подготовка к игре: На глухой стене мелом отмечаются круги диаметром 25 –50 см по количеству команд. Играющие делятся на команды по 3 –5 человек в каждой и становятся за общей линией старта в 5 –7 метрах. Предварительно заготавливаются снежки.

Описание игры: По команде все участники одновременно стараются попасть снежками в мишень.

Правила игры:

1. Нельзя переступать или наступать на линию старта.
2. Выигрывает команда, которая быстрее залепит свою мишень.

## ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ

### 1. “Іэхъяумбэмэ къаlorэр” [Ахуамбэм каорэр] – “Пальцы говорят”

Цель игры: Развитие внимания, памяти и детской речи.

Описание игры:

Большой палец (Іэхъомбэшхор) – Хынушъэ (Хынушэ).

Указательный палец (Іэхъомбэ пэрытыр) – Рэнушъэ (Ранушэ).

Средний палец (Іэхъомбэ гурытыр) – ШъутІэ (Шутэ).

Безымянный палец (Іэхъомбэ цІэзимы) – Шъутабэ (Шутабо).

Мизинец (Іэхъомбэжъыер) – Ибрахымэ цыкы! (Ибрагим цыку).

Правила игры:

1. Дети, касаясь своих пальцев, произносят текст.

2. Дети правильно повторяют слова игры за ведущим.

### 2. “Мыбдеж мэл щохъурэ” [Мыбдеж мэль щохурэ] – “Здесь овцы пасутся”

Цель игры: Развитие речи, мышления, наблюдательности.

Описание игры: Берут ручку ребенка и, прикасаясь указательным пальцем к различным местам ладони, говорят : “Мыбдеж мэл щохъурэ” (Здесь овцы пасутся), “ Мыбдеж щоджэгү” (А здесь они играют). Дойдя до пальчиков, говорят хором: “НекІуэ-севІуэ” (Уйдем, уйдем), “ДывгъэкІуэж” (Домой пойдём). Большой палец : “Дывгъашхэ” (Надо поесть). Указательный палец : “Хэт дигъэшхэн?” (Кто же нас кормит?). Средний палец: “Дэ дигъэфІэн” (Сами приготовим). Мизинец : “Екъэддыгъуж” (Украдем). После слов “Украдем”, его начинают бить остальные пальцы, приговаривая: “Ах ты, маленький, несчастный, ах ты, маленький, горемычный”.

### 3. “Іэхъяумбэхэр” [Ахуамбэхэр] – “Пальцы”

Цель игры: Развитие речи, мышления, памяти.

Описание игры: Ведущий берет ручку ребенка и, прикасаясь указательным пальцем к каждому пальчику, произносит текст игры. Дети четко и правильно повторяют слова и движения игры за ведущим. Игра может повторяться несколько раз.

- Большой палец все время говорит: “Давай кушать, давай кушать” и ел много, поэтому вырос толстым.
- Указательный палец был ленивый и поэтому стал таким ничемным.
- Средний палец надеялся на свой труд и поэтому стал большим
- Безымянный был безынициативным, поэтому и остался маленьким.
- Тот, кто надеется на украденное, остается ни с чем.

#### 4. “Бзыу, бзыу” [Бзыу, бзыу] – “Птицы, птицы”

Цель игры: Развитие активного внимания, памяти, речи.

Описание игры: Взрослый ставит свою ладонь поверх пальчиков детей и по окончании чтения потешки:

Бзыу, бзыу, гуаго,  
Гого нэшъур кIашъом тес.  
Апс къахьы, Iахь остын,  
Осымытми, уклъжьын!

Должен поймать пальчик того ребенка, который не успел убрать во время игры руку.

#### 5. “Iэхъозмбэшхом къыпцIэр егъэсысы ” [Ахуамбэшхом кыпцер егэсысы] – “Большой палец сливы трясет”

Цель игры: Развитие памяти, внимания, моторики пальцев.

Описание игры: Ведущий, показывая на своих пальцах или на пальцах ребенка, произносит текст: “Iэхъуэмбэшхом къыпцIэр егъэсысы” (Большой палец сливы трясет), “ЯтIонэрэм къеугъои” (Второй их собирает), “Ящэнэрэм къехъыжьы” (Третий их домой несет), “ЯплIэнэрэм къыретэкъу” (Четвертый высыпает), “Ятфэнэрэм ешхъыжьы” (Самый маленький шалун все сам съедает). Дети правильно повторяют слова и движения за ведущим.

#### 6. “Iэхъуэмбэ теу” [Ахуамбэ теу] – “Этим пальцем стучите дети все!”

Цель игры: Развитие внимания, мелкой моторики пальцев.

Описание игры: Дети полукругом сидят за столом с ведущим. Ведущий определяет ритм игры, стучит поочередно пальцами (начиная с большого) и одновременно произносит слова вместе с детьми: “Большим пальцем стучите, а если не хотите большим пальцем, то стучите указательным. Указательным стучите дети все, указательным стучите дети все, а если не хотите указательным, то стучите средним пальцем. Средним пальцем стучите дети все, а если не хотите средним пальцем, то стучите безымянным. Безымянным стучите дети все, безымянным стучите дети все, а если не хотите безымянным, то стучите мизинцами. Мизинцами стучите дети все, мизинцами стучите дети все, а если не хотите мизинцами, то стучите кулачками. Кулачками стучите дети все, а если не хотите кулачками, то стучите локотками. Локотками стучите дети все, а если не хотите локотками, то стучите большим пальцем ”.

#### 7. “Щэ къаштэ” [Щэ каштэ] – “Подбери три раза”

Цель игры: Развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев.



Описание игры: Брали пять небольших круглых камешков. Играющие садились на пол и, подбрасывая один из камешков, подбирали с земли остальные четыре по одному, пока подброшенный камешек находился в воздухе, затем быстро ловит и его. Это – первое упражнение. Справившись с ним, девочка приступила ко второму упражнению – подбору камешков парами, когда подброшенный камешек находился в воздухе. Как третье задание девочки сперва брали три камешка, потом отдельно следующим приемом, оставшиеся на полу камешки. Четвертое упражнение заключалось в том, чтобы в один прием с пола подобрать все четыре камешка, подбросив пятый камешек. Все эти четыре упражнения вместе назывались “къаштэ” (къэштэн - брат). Пятое упражнение в этой игре адыги называли “ІэкІыб” (тыльная сторона кисти руки). Оно заключалось в том, чтобы подбросив все пять камешков вместе, поймать их как можно больше (но не меньше трех для права непрерывного продолжения игры) тыльной стороной кисти одной руки или реже обеих рук в зависимости от того, как договорились вначале. При выполнении шестого упражнения девочки ставили на пол левую руку, а между раздвинутыми пальцами клали четыре камешка, которые по одному вытаскивала ведущая игру, подбрасывая и ловя обратно пятый камешек. Это упражнение называлось “хъэ лъэбжъанэ” (хъэ – собака, лъэбжъанэ - когти). Самым трудным из всех упражнений является видимо седьмое — кІэлъыпхъуэ (кІэлъыпхъуэ – хватать что-либо вслед), хотя за ним следует еще последнее восьмое упражнение, которое называли “чІэф” (чІифын – выгнать, прогнать) или “шэйтан Іапэ” (шэйтан – шайтан, Іапэ- палец). Упражнение “кІэлъыпхъуэ” выполняли так: девочки подбрасывали камешек (щэ), а в то время той же рукой с пола хватали один из лежащих четырех камешков, роняли его и снова ловили, а затем той же рукой ловили подброшенный камешек (щэ). Так повторялось до тех пор, пока играющая не поднимет с пола все четыре камешка. При первой неудачной попытке, впрочем, как и в предыдущих упражнениях, игру продолжала очередная девочка. Заканчивалась эта игра, как сказано, упражнением “чІэф”. Упражнение состояло в том, что из левой руки девочки делали своеобразную арку-мостик, под которой прогоняли малыми толчками четыре камешка, подбрасывая пятый и ловя его обратно. Арку из левой руки делали так: на указательный палец “наплетали” средний, на него безымянный, а на безымянный мизинец. Затем мостик ставили на пол большими и указательными пальцами (плетенные пальцы адыги называли почему-то пальцами шайтана (шэйтан Іапэ), откуда упражнение получило свое второе название.

## 8. “Гүдэнэ кѳих” [Уданэ ких] – “Паутина ”

Цель игры: Развитие наблюдательности и восприятия.

Описание игры: Один из игроков берет нитку до 80 –90 см связывает концы и одевает себе на кисти рук, а другой (зная приемы) снимает нитку таким образом, чтобы образовалась новая геометрическая фигура уже у него на руках. В нее могут играть 2-3 игрока. С каждым приемом фигуры получаются сложнее и замысловатее. Некоторые фигуры очень сходны и проходят 8-9 стадий.

## 9. “Мыр-зы” [Мыр-зы] – “Игра в считалки”

Цель игры: Развитие мелкой моторики пальцев, мышления, памяти.

Описание игры: По очереди загибая пальцы ребенка, ему говорят:

Мыр зы – Зизакѳор тхѳамыкл.

Мыр тлу – Цыфым ылитлу зэрэшлэ.

Мыр щы – Уанэр лѳэкѳуищ.

Мыр плы – Шыр лѳэкѳуипл.

Мыр тфы – Іэхѳомбитфыр зѳѳэдизѳп.

Мыр хы – Щырыщитлур хы мѳхѳу.

Мыр блы – Блэ егупшыси, зѳ Іо.

Мыр и – Шитлум лѳэкѳуй аклѳт.

Мыр бгѳу – Бгѳу хѳумэ зы кѳѳт.

Мыр пшы – Пшым нѳс лѳытаклѳ зѳбгѳэшлагѳ.

## 10. “Іѳгу теу” [Агу теу] – “Хлопай в ладоши”

Цель игры: Развитие мелкой моторики пальцев, мышления, памяти.

Описание игры: Ребенка берут и, похлопывая, приговаривают в такт:

Іѳб цыклур ешымѳ,

Дѳхащѳу ешымѳ,

Дѳхѳ цыклоу ешымѳ,

Дѳхѳ дѳдѳу ешымѳ,

Іѳб тео ешымѳ.

## ИГРЫ – ЗАБАВЫ

### 1. “Шъыпкъитlу”[Шипкиту] – “Две правды”

Цель игры: Развитие внимания, памяти. Способствует запоминанию количественного счета.

Описание игры: Один – одинокий несчастен. Два – два глаза друга друга знают. Три – lанэ (адыгейский столик) на трех ножках. Четыре – если все четыре ноги лошади здоровы, то она резва. Пять – пять пальцев почти равнозначны. Шесть – дважды по три – шесть. Семь – если повернуться семь братьев-звезд, то наступает рассвет. Восемь – восьмиволовая упряжка хорошо тянет (плуг). Девять – если девять, один отсутствует. Десять – умеешь считать до десяти, пока хватит.

Правила игры:

1. Взрослый показывает и считает на пальцах.
2. Ребенок повторяет текст игры.

### 2. “О зы–зым идзэшхо зэрещэ...”

[О зы–зым идзэшхо зэрещэ...] – “Угадай...”

Цель игры: Развитие внимания, памяти. Способствует запоминанию количественного счета.

Описание игры:

- О зы – зым идзэшхо зэрещэ.
- О тlу – нэр тlумэ шlоу маплъэ.
- О щы – lэнэр лъэкъуищмэ мэуцу.
- О плы – чэмыр быдзиплl.
- О тфы – lэхъуамбэу lэм пытыр тфы.
- О хы – гъэрихым клалэр дэшэсы.
- О блы – облэгъу облаплl, уапэ итыр шlоу мэгу?
- Ой – цуий клэшлагъэр шlоу мажъо.
- О бгъу – чэмибгъум цур япшlэу къэсэфы.

### 3. “Лъытакl” [лытач] – “Счет”

Цель игры: Способствует запоминанию и заучиванию количественного счета, вербальных способностей, соотнесению предмета–действий–числа.

Описание игры:

Дети показывают на пальцах и считают:

- Зы – тхъэр зы.
- Тlу – нитlумэ альэгъурэр шъыпкъэ.
- Щы – lанэр лъэкъуищ.

Плы – чэмыр быдзипл.  
Тфы – лэм лэхъяамбэу пытыр тфы.  
Хы – хым хафэрэр етхьалэ.  
Блы – блэр заорэр мэбэгы.  
Й – ер кызышырэм тхэр еуагь.  
Бгъу – быгъур зэпыджырэр малэ.  
Пшы – умышлэрэм утемыгуцыл.

#### 4. “Іабыцыу” [абыцыу] – “Игра в птичек”

Цель игры: Развитие активного внимания, мышления, памяти, речи, наблюдательности.

Описание игры:

Дети вместе со взрослыми становятся или садятся в круг, все они берутся за руки, отщипывая большим и указательным пальцами кисти руки, и, раскачиваясь в такт, поют. Затем руки быстро распускаются и имитируется полет птички.

Бзыу – бзыу гуаго,  
Гого нэшур  
Кіашъом тес.  
Апс кяхьы,  
Іахь остын:  
Пыр – р – рр.  
Бзыу – бзыу,  
Бзыужъый,  
Лъэпэ – лъатэ,  
Лъэпэ – тый.  
Зигъэлъати,  
Быбыжъыгъ:  
Пыр – р – рр!

#### 5. “Мыкі - мыкі” [Мыч - мыч] – “Щелчок”

Цель игры: Развитие детской речи, внимания.

Описание игры: Кто-либо из детей становится ведущим, все остальные садятся в круг с вытянутыми ногами. Ведущий, трогая ноги играющих, поет (текст игры). При последнем слове (“хэлъэшъу”) нога, которой касается ведущим, убирается, и в следующий раз она не учитывается. Ведущий считает до тех пор, пока не останется только одна чья-то нога. Он считается проигравшим. Как наказание оставшийся получает от всех игравших, включая и ведущего, по щелчку в лоб. Ведущим может быть каждый играющий по очереди.

Текст игры:

Мыкі – мыкі,  
Мыкі – кыпкъ,  
Къыкышъалэ,  
Къартыми,

Къуртэми,  
Къуртэ дагъэ,  
Дэгъэ дагъэ,  
Щыку ралэ,  
Бэгъэлым,  
Клэлэгум,  
Клэгъумыми  
Янэ – кушъ,  
Кушъ хэлъэшъу.

**6. “Адэ – мыдэ усэгъаплъэ” [адэ – мыдэ усэгаплэ] – “не попадись”  
(Адэ – туда, мыдэ – сюда, гъэплъэн – заставьте посмотреть)**

Цель игры: Развитие внимания, сосредоточенности, формирование социально-коммуникативных качеств.

Описание игры: Дети садятся друг против друга. Цель каждого заставить своего напарника каким-нибудь способом, неожиданным сообщением (только словесным) посмотреть по сторонам. Для этого дети поочередно, иногда перебивая, провоцируют друг друга. Например, посмотри на небо – сокол поймал воробья, к тебе подползает змея, паук.

Адэ – мыдэ усэгъаплъэ,  
Гъэплъэ гъуанэ уисэдзэ,  
Гъэпцлпклэ къыуажэ,  
Жэжъыер къыоцакъэ.

**7. “Шъузигу” [шузиту] – “Две женщины”**

Цель игры: Способствует развитию внимания, памяти, речи, запоминанию количественного счета.

Описание игры: Игра эта проходит в виде вопросов и ответов, раскрываются числовые понятия от одного до десяти.

- Одна, – говорит первая женщина.
- Бог один, – сказала вторая.
- То, что видят два глаза – правда, – сказала вторая.
- Три, – сказала первая.
- Если ланэ (стол) имеет три ножки, он устойчив, – сказала вторая.
- Четыре, – произнесла первая.
- Если у коровы все четыре соска целы – это хорошо, – ответила вторая и т.д.

**8. “Мимэ - мимэ” [мимэ - мимэ] – “каравай - каравай”**

Цель игры: Развитие внимания, восприятия речи.

Описание игры: Все дети вместе с ведущим, взявшись за руки, ходят по кругу и напевают (один из игроков стоит в середине круга)

“Мимэ – мимэ, сэ сэчъэ, сэчъэ, щытхэм сахэлъадэ, ащ сахэлъадэмэ, Мурат къахэсэхы”. После этих слов игрок, который стоял в середине круга подходит к Мурату (или к одному из играющих, назвав его по имени) и они меняются местами. Игра продолжается.

### 9. “Клацэ къуацэ” [чацэ куацэ] – “Волк - волчок”

Цель игры: Развитие вербализации, активного внимания, ловкости.

Описание игры: Дети становятся в круг, хлопая в ладоши четко, ритмично, проговаривают слова: “Клацэ къуацэ къыкъочъыгъ, мэд-жаджэр ыпхъотагъ. Пхъэ зэракъутэрэр кълъадзыгъ, зыкълъадзым зэхэфагъ.” (“Волк-волчок, шерстяной бочок, через ельник бежал в можжевельник попал, зацепился хвостом, просидел под кустом.”) В это время “волчок” бегаёт вокруг играющих на слово “зэхэфагъ” он садится за спиной того, на кого попадет это слово. Тот игрок должен заметить “волчка” и, уступив ему место, стать “волчком”. И игра продолжается.

Примечание: Игрок, не заметивший “волчка”, выбывает из игры.

### 10. “Ерэ – ерэ ерэмыкъо” [ерэ-ерэ ерэмыко] – “Ерэ-ерэ”

Цель игры: Развитие произвольной активности, тренировка самоорганизации.

Описание игры: Дети становятся в круг, по сигналу воспитателя начинают ритмично произносить слова, сопровождая их бегом и хлопками над головой. Как только кончается стишок, все дети стараются занять место в круге и проигрывает тот, кто остался, не успев занять место. Количество играющих должно быть больше на один, чем кружков.

Ерэ – ерэ ерэмыкъо,  
Токъ – макъыр зилаш,  
Зилашэжъыр цуукI,  
ЦуукIырыбл,  
Шыблэр зиуан,  
Зионэжъыр лъэгубгъу.

### 11. “Шъоу нэт” [шоу нэт] – “Мешок меда”

Цель игры: Развитие речи, воображения, внимания, смекалки и мышления.

Описание игры: Дети садятся в кружок поплотнее. Ведущий берет к себе на спину одного ребенка и подходит к детям, говоря:

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| - Шъоу нэтыр къэсэхы, | - Я несу мешок меда, |
| Пчъэр къылушъухи,     | Откройте двери,      |
| Сыкъыжъугъахъ.        | Впустите меня.       |
| - Къылутхыгъ.         | - Открыли.           |

- Щальэу шытыр лушъух.
- лутхыгъ.

- Уберите с порога ведро.
- Убрали.

Таким образом, ведущий придумывает себе различные препятствия, чтобы нечаянно кинуть другого ребенка (шъоунэт) на детей, сидящих в круге. На кого упадет “мешок меда” (ребенок), тот становится ведущим и выбирает себе “мешок меда”.

## **12. “Чэткъуртэмрэ чэтжъыехэмрэ” [чэткуртэмрэ чэтжъыехэмрэ] – “Наседка и цыплята”**

Цель игры: Развитие мышления, речи, быстроты, ловкости.

Описание игры: Наседка (воспитатель) идет и поет песенку: “Мимэ мимэ, мимэ янэ мэлъало, къыльэуфэрэр чэт, о чэт анэжъыр мэгуальхъэ” (дети имитируют цыплят, спрятанных под платком). После слов воспитателя “Чэтжъыер бэу къырещы” – цыплята выходят из укрытия подбегают к наседке. Наседка (воспитатель), собрав возле себя цыплят, продолжает напевать, сопровождая действиями “Жъуагъом фэдэу рещажъэ, хъамэщымкӀэ рещӀкӀы, уцым дахэу хэлъадэх”. После этих слов цыплята убегают, а наседка их догоняет.

## **13. “Енэ-енэ, енэмыкъу” [енэ-енэ енэмыку] – “Енэ-енэ...”**

Цель игры: Развитие вербальных способностей, внимания.

Описание игры: Кто-либо из пяти-шестилетних детей становится ведущим, остальные дети садились в круг с вытянутыми ногами. Ведущий, трогая ноги играющих, пел:

Енэ – енэ,  
Енэмыкъу.  
Мыкъушъхъал,  
Къутэгъэжъ,  
Бгъэжъырыу,  
ЩаныбатӀ.  
БатӀыхъыз,  
ХъызынапӀ,  
Хъэнэпшищ,  
ЛызеукӀ,  
ЗеукӀыжъ,  
Ӏэмыкъэгъ,  
Лъэрыгъыпс,  
Кущтыкъ,  
Елъэшъуажъ.  
Хэлъэшъу.

При последнем слове “хэлъэшъу” (тащи) нога, которой касался ведущий, убиралась и в следующий раз она не учитывалась. Таким образом, ведущий считал до тех пор, пока не остается только одна чья-то нога.

**14. “Сихъэ баджэ кьеубыты”**  
**[сихэ баджэ кеубыты] – “Моя собака ловит лису”**

Цель игры: Развитие двигательной активности, произвольности.

Описание игры: Кто-нибудь из взрослых брал за руки (одного за правую, другого за левую) двух детей, которые, вращая ведущего на месте, догоняли друг друга (собака - лису). В это время ведущий пел: “Сихъэ баджэ кьеубыты” (Моя собака лису ловит). В игру “Моя собака лису ловит” играют мальчики и девочки, она является общей.

**15. “Хьаклыба – кыбыхъуа”**  
**[Хачиба – чыбыхуа] – “Хачиба – чыбыхуа”**

Цель игры: Развитие двигательной активности, вербальных способностей. Проговаривать слова, сопровождая их движениями.

Описание игры: После сигнала ведущего (воспитателя) дети делятся на пары. Пары становятся спиной друг к другу и, взявшись за руки, произносят слова по очереди, сопровождая их движениями. Игрок, начинающий первым, наклоняется, поднимая на спине своего партнера, и произносит: “Хьаклыба-кыбыхъуа”. После того, как он выпрямится, поставив на ноги партнера по игре, тот ритмично продолжает аналогичные действия со словами “Хьохъоимэ ямэща”. И так до тех пор, пока ведущий не даст сигнала. Выигрывает пара, которая доходит до последней строчки “Клэлыуцуи ишъужьа”.

Хьаклыба-кыбыхъуа,  
Хьохъоимэ ямэща.  
Мэщыр аши зы лата,  
Аутыжьы зы бжыба,  
Бжыбэр аши зы лулъхь,  
Яхъэ лулъхьэ рамыта.  
Зэрамытрэр сиклуашъа,  
Еклошъэхи псы къахъа.  
Жантлэм къахы гъэуцуа,  
Клэлыуцуи ишъужьа.



## **ИГРЫ АДЫГОВ В ТУРЦИИ (ЗАПИСАННЫЕ СО СЛОВ ЩАНГУЛ)**

### **1. “Сакъ” [Сак] - “Будь осторожен”**

Вариант игры в “Классики”. Правила игры такие же, но атрибуты и конфигурация другие: 5 овалов, плоский камешек и специальная обувь.

### **2. “Чэнэкъибл” [чэнэкибл] - “Защити пирамиду”**

Цель игры: Развитие двигательной активности, ловкости, внимания.

Описание игры: Число играющих 6-7 детей. Играть могут и девочки, и мальчики. Берут 7 плоских камней и складывают в пирамиду внутри круга, расчерченного на число играющих. Выбирается один из числа играющих дежурным пирамиды. Остальные играющие пытаются разрушить пирамиду. Охраняющий ударяет мячом, в кого попал - становится на место дежурного.

### **3. “Мэшибл” [Машибл] – “Семь ям”**

Цель игры: Развитие меткости, ловкости, внимания.

Описание игры: Выдалбливаются небольшие ямки (7 ям). Возле каждой – дежурный. Играющие катают мяч, пытаются попасть в яму. Игрок, не попавший в яму, сменяется другим.

### **4. “Мыжъуиц” [Мыжиц] – “Три камня”**

Цель игры: Развитие мышления, смекалки, умения играть “в паре”.

Описание игры: Чертится на земле, или на большом формате бумаги, квадрат. Каждый из игроков (количество играющих два) одинакового цвета, или по три пуговицы. Если у одного игрока пуговицы или камушки белого цвета, у другого должны быть черного цвета. Тот игрок, который первым сможет поставить камушки в одном ряду, не нарушая правил, выигрывает.

Правила игры:

Передвигать камушки только по прямой линии. Передвигать камушки, не отрывая от линий квадрата.

### **5. “Бзыу копкъ” [Бзыу копк] - “Птичка, птичка”**

Цель игры: Развитие мелкой моторики пальцев рук, речи, вербальных способностей.

Описание игры: Взрослый берет двумя пальцами тыльную сторону ладони ребенка и держит его ручку над своей, другой, свободной ручкой (или просит ребенка подержать его руку также, как и он, в зависимости от возраста ребенка). Затем, покачивая, напевает:

Бзыу, бзыу, бзыу копкъ,  
Копкъырыу - бгым уех,  
Хым уекI,  
КIэнкIэ хъырз,  
Хъырз нап,  
Тхъэнэпищ,  
Лищ еукIы,  
ЗеукIыжбы.  
Къалэм дэхъэ  
КъыдэкIыжбы,  
Прр... еIо, мэбыбыжбы.

## 7. “Мыщ мэлыбэ щахъу” [Мыщ мэлибэ шаху] – “Пальчиковая игра”

Цель игры: Развитие мелкой моторики пальцев, слухового восприятия.

Описание игры: Дети сидят в кругу, дотрагиваясь до своих пальчиков, начиная с мизинца, произносят:

“Мыщ мэлыбэ щахъу” - мизинец,  
“Мыщ хъуарэ щэджэгу” - безымянный,  
“Мыр шъынэ джэгупI” - средний,  
“МэкIуэ-сэIу” - указательный,  
“ТыжъугъIкуат” - большой,  
“КIапэ щыIэмэ тэжъугъэшх” - большой,  
“ЩымыIахэми ты жъугъэкIожь”.

Разжав и выпрямив пальчики, как бы отпуская: “П-Р-Р-Р”.

## **ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ (по мотивам нартского эпоса)**

У каждого народа имеются устно-этнические произведения, в которых правдиво запечатлены его история и быт, его обычаи и нравы, мечта о свободной и счастливой жизни, его лучшие интеллектуальные качества - ум, честь и совесть. Они представляют собой большую научно-познавательную ценность. У адыгов таким титаническим фольклорным памятником является древний героический эпос "Нарты", под которым мы подразумеваем совокупность оригинальных адыгских народных орэд (песен), пщынатлей (своеобразных поэм) и хъишьэ (легенд) о нартских богатырях. Эпос "нарты" - самое ценное из всего, что создано в прошлом и сохранено народным искусством адыгов за их многовековую жизнь.

Трансляция богатого наследия нартского эпоса в современную культуру - это актуально. Созданы обновленные варианты режиссерских игр (по сказкам из нартского эпоса), через которые в современную культуру республики осуществляется трансляция богатого наследия нартского эпоса.

### **1. Сказка "Кто сильнее"<sup>1</sup>**

#### **Предигра:**

1. Чтение сказки. Словарная работа.
2. Игра. "Сказки по-другому" (скат, горы, гололедица, убились до смерти, старый дворянин).
3. Речевая зарядка "Громко-тихо" (текст из сказки).
4. Распределение ролей.
5. Подготовка атрибутов к сказке.

### **2. Игра-драматизация "Кто сильнее"**

**Цель игры:** Развитие двигательного аппарата, координация движений, ознакомление с окружающими (животный и растительный мир, явления природы, развитие психических процессов: внимания, восприятия, памяти).

Начало: Появление быков (имитация движений), запряженных в арбу и крестьянина, с трудом ведущего их с горы. Быки падают (имитируют гибель). Крестьянин со страхом, удивлением задает вопрос:

Крестьянин - Ты как силен, лед?

Лед - Если бы я был силен, то не таял бы от солнца.

Крестьянин - О солнце, как ты сильно!

Солнце - Если бы я было сильно, то туча не закрывала бы меня!

Крестьянин - Эй, туча, как ты сильна!

---

<sup>1</sup> Адыгские

Туча - Если бы я была сильна, то дождь не шел бы!  
Крестьянин - Эй, дождь, как ты силен!  
Дождь - Если бы я был силен, то трава не выросла бы!  
Крестьянин - Эй, трава, как ты сильна!  
Трава - Если бы я была сильна, то овца не паслась бы.  
Крестьянин - Эй, овца, как ты сильна!  
Овца - Если бы я была сильна, то старый дворянин не ел бы  
моей полголовой!  
Крестьянин - Эй, старый дворянин, как ты силен!  
Дворянин - Если бы я был силен, то мышь не ела бы моего добра!  
Крестьянин - Эй, мышь, как ты сильна!  
Мышь - Если бы я была сильна, то кошка не ела бы меня!  
Крестьянин - Эй, кошка, как ты сильна!  
Кошка - Конечно, я сильна: у семи соседей я поедаю сме-  
тану из семи ведер и потом нежусь, сидя у самой кня-  
гини на коленях.

### 3. Сказка “Запасливый муравей” (текст)

Предыгра: Чтение сказки, словарная работа (ум, талия, газырь, черкеска), четвертушка, глупец, голод, (четыре части).

Речевая зарядка:

Какие похожие слова есть у слова “ум”? (умный, умник, умница); “глупец” – глупышка, глупый, глупенький, глуповатый; “голод” – голодный, голодающий.

Фразеологизмы: зыудзэ нахьи, едзых; акъылыр – былым.

Материал: рисунки муравья с тонкой талией, мужчина в черкеске, газырь, овал (зерно), фланелеграф.

### 4. Игра-драматизация “Муравей”

Цель игры: Развитие логического мышления, творческого воображения, речи, воспитание экологического сознания, формирование рефлексивного чувства.

Ведущий: Дети, в гостях у нас сказка “Запасливый муравей”. Однажды шел муравей по дороге (рассказывая, помещает картинку муравья на фланелеграф. В дальнейшем по ходу изложения появляются остальные персонажи), а навстречу ему Ильяс. Он знал язык зверей и птиц.

Ильяс: Почему у тебя большая голова?

Муравей: Потому что в ней много ума.

Ильяс: Почему у тебя такая тонкая талия?

Муравей: Потому что я мало ем.

Ильяс: А сколько ты съедаешь?

Муравей: Одного зерна мне достаточно на год.

Ильяс: Посмотрим, хватит ли тебе на год одно зерно.

Ведущий: Ильяс бросил в газырь и муравья, и одно зерно. Прошел год. Перед муравьем лежат две четвертушки.

Ильяс: Ты говорил, что одного зерна хватает тебе на год. Уже прошло два года, а у тебя в запасе ползерна. Как же так?

Муравей: Глупец, который меня посадил в газырь, может забыть обо мне. И чтобы не умереть с голоду, я разделил зерно на четыре части.

Постигра: Что вы знаете о муравьях? Где они живут? Чем они питаются? Почему Ильяс мог поговорить с муравьем? О чем бы вы хотели поговорить с птицами и зверями, если бы знали их язык?

Кто понравился в этой сказке и почему?

Можно ли обыграть эту сказку по-другому?

С помощью нескольких рисунков изобразите сказку.

Замените рисунки схемами.

## 5. Сказка “Петух-хвастун”

Предыгра:

1. Чтение текста

2. Речевая зарядка

3. “Скажи по-другому”

- не солоно хлебавши - ушел ни с чем, не получил ничего;
- потрепал - потаскал, потряс, подтряхнул;
- поскреб - поскрести, поскребать;
- выводок - цыплята, маленькие детки курицы;
- опасность - страшно.

## 6. Игра-драматизация “Петух-хвастун”

Цель игры: Закрепить знания сказки, развитие творческого воображения, мышления, речи, совершенствование физического развития детей.

Материалы к игре: шапочки курочки, петуха, цыплят, ястреба.

Начало сказки:

Ведущий: Наседка с цыплятами на поляне. Увидел петух и подошел.

Петух: Что ты тут водишь своих детей? Много ли вы найдете на голой земле – только время потеряете. Пойдемте лучше к лесу. Там твои цыплята хорошо поклюют.

Наседка: Конечно, у леса лучше, но там опасно. Если налетит ястреб и унесет моих цыплят, что мне тогда делать?

Петух: Тебе не надо бояться, если я буду с вами. Пусть только покажется этот ястреб, как распушу я свои перья, захопаю крыльями. Да ногтями его, да клювом. Навсегда забудет он как таскать цыплят.

Ведущий: Поверила наседка петуху, повела к лесу свой выводок. И вдруг налетел огромный ястреб.

Петух: Ко-ко-ко. Ко-ко-ко.

Ведущий: Испугался петух и, недолго думая, шмыгнул в кусты.

Наседка: Сюда, сюда, скорее ко мне, дети, ох разорвется мое сердце.

Ведущий: Цыплята сбежали к ней, она прикрыв их крыльями, прижала к земле. Покружил ястреб, полетал, да ничего не заметил и улетел, не солоно хлебавши. Долго сидел еще петух в кустах и когда убедился, что опасность миновала, гордо вышел на поляну.

Наседка: Ну что, петух? Ты обещал защищать цыплят. А оказался трусливее курицы!

Петух: Э-э-э, молчи, курица. Если бы видела, как этот ястреб потрепал меня прошлой весной, то поняла бы меня. Я сразу узнал его и решил лучше спрятаться. Но я вовсе не боюсь его.

Ведущий: И петух грозно поскреб землю.

## 7. Сказка-загадка

Цель игры: Закрепить знания сказки, ее названия, героев сказки. Воспитывать любовь и интерес к творчеству нартов. Развивать творчество, инициативность детей.

Игровая задача:

Так “загадать” загадку, чтобы ее легко было отгадать, чтобы она была интересной; отгадать как можно больше загадок.

Игровое действие:

Взять понравившийся конверт, пригласить товарища играть с собой в паре, загадать и отгадать загадку.

Правила игры:

Прежде чем составить “загадку”, узнать на картине героя сказки, вспомнить ее название, договориться с партнером, какой эпизод сказки и как будет разыгран.

Ход игры:

На столе лежат яркие конверты, в каждом конверте картинка с изображением главного персонажа одной из хорошо знакомых детям народных сказок из нартского эпоса. Воспитатель, в дальнейшем дети, с помощью короткой считалки определяют, кто первым берет конверт. Тот, кому повезло, берет конверт и передает его другому ребенку, приглашая его тем самым играть с собой в паре.

Партнеры садятся вместе и стараются придумать “загадку”, учитывая правила игры. А в то же время считалочкой определяют второго, третьего, четвертого ребенка. После того, как каждый поочередно определит партнера, начинают обговаривать действия. И вот, наконец, первая пара начинает “загадывать” загадку, инсценируя эпизод сказки. При этом конверт с картинками возвращается воспитателю для контроля.

Отгадать загадку - значит правильно назвать сказку, героев, о чем эта сказка (короткий комментарий).

## СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

### 1. “Къоджэхь - къоджэшх”

Цель игры: Развитие любознательности, информированности, сообразительности.

Описание игры: Воспитатель предлагает отгадать загадки детям. Если никто из участников не отгадывает загадку, то загадавшему говорят как поощрение за трудную загадку: “Даем тебе аул Джерокай, скажи нам отгадку”. После чего загадавший дает ответ. Вот, например:

- Къаз - Къаз-лъэрычъ, чылэр къэзычъыхь, - къашлэ!
  - Сшлэрэп.
  - Къуаджэ къысэти ослопэн.
  - Хъатикъуае осэты.
  - Ащ ибылымыгъэ къэсэхь-къэсэшх.
- Сызыыхъыщтыр чларэтI - ратых,  
Нарт я мыжъошхуи тырагъэожь - тхъачэт.

### 2. “Гущылэжъхэр” (пословицы)

Цель игры: Развитие способности к обобщению, синтезированию.

Описание игры: Воспитатель предлагает пословицы из нартского эпоса, дети должны дать свое объяснение пословицам. Например: “Хъарэ бгъэрэ пыль - лофыбэ имыщыклагъэу къызпызгъэкIырэр ары?”.

Нартхэм я хыллэгчъэ адыгэ гущылэжъхэр.

1. Нарт шъао пшыгъэми хъун!
2. Нарт санэм фэдэу къэпшIапшлэ!
3. Нартхэри ащ фэдизрэ зэхэсыгъэхэп.
4. Саусырыкъо игугъу пшымэ - ожъубанэ мэхъу.
5. Шъузы упчIэ иджэуап, пстэуми апэу атыжъ хабзэ.
6. Псыр псэм фэд - алуагъ нартмэ.
7. Саусырыкъо урыкъоми хъун о!
8. Шлу шлэ - улукIэжъыщт.
9. Саусырыкъо плалъэ тIо ыт ихабзэп!
10. “Псыр - псэ пыгъакI”.
11. Чэтапэм къыщэшъо!
12. Мы уашъор ситхъамыгъэпцI, пцIы сэусмэ чIым сыпхырыгъэз!
13. Шлу къафэзыхърэм шлу фагъэшъуашэ.
14. “Жъымэ яло къабзэ”, – ало.

### 3. “Силахъэ тэ щыI?” – «Где моя доля»

Цель игры: Развитие мышления, речи, сообразительности.

Описание игры: Один спрашивает, а другой отвечает. Они знакомят детей с названием различных предметов, явлениями природы.

“А где моя доля?”

- Охо, охо
- Кто там?
- Я.
- Где ты был?
- В гостях.
- А что кушал?
- Костный мозг оленя и молодой мед.
- А где моя доля?
- В дыре.
- Нету.
- Съела черная ворона.
- А где она?
- На дереве.
- А где дерево?
- Топор срубил.
- А где топор?
- Сгорел в пожаре (в пале).
- А где пал?
- Вода тушит.
- А где вода?
- Собака пьет.
- А где собака?
- Идет с женщиной.
- А где женщина?
- Косит сено.
- А где сено?
- Корова ест.
- А где корова?
- Молоко дает.
- А где молоко?
- Кошка выпила.
- А где кошка?
- В нише (у очага) сидит.
- А где ниша?
- В ней ты сидишь.

#### 4. “Сикъаз шъульэгъугъа?” – «Мою гусыню видели?»

Цель игры: Развитие речи, памяти, ознакомление с явлениями природы, окружающей жизнью.

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| - Сикъаз шъульэгъугъа? | - Мою гусыню видел? |
| - Слъэгъугъэ.          | - Видел.            |
| - Тэ кӀуагъэ?          | - Куда пошла?       |
| - Набгъом ис.          | - В гнезде сидит.   |
| - Сыд къыхьыгъэр?      | - Что снесла?       |



- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| - Кіэнкіэ.            | - Яичко.             |
| - Хэта зышхыгээр?     | - Кто съел?          |
| - Іахьо.              | - Чабан.             |
| - Сыд кыуитыгээр?     | - Что дал?           |
| - Мэлышъу.            | - Овчину.            |
| - Хэт зыгъэтэджыгээр? | - Кто дубил?         |
| - Шуъашіэ.            | - Дубильщик.         |
| - Хэт зыбзыгээр?      | - Кто кроил?         |
| - Бзакіо.             | - Закройщик.         |
| - Хэт зыдыгээр?       | - Кто шил?           |
| - Дакіо.              | - Портной.           |
| - Хэт зыщызылъагээр?  | - Кто надел?         |
| - Сшыпхъу (пшыпхъу).  | - Твоя (моя) сестра. |
| - Тэ кыагъэ?          | - Куда пошла?        |
| - Хъакіэу кыагъэ.     | - В гости.           |

### 5. “ІурыІупчъэхэр” (скороговорки)

Цель игры: Улучшение артикуляции, выработка хорошей дикции.

1. Бзыужъые кіэгъэшкуашко, кіэгъэшкуанлъэ, кіэпэлъэтэ, кіэпэттыер сэ зэрэсшобзыужъые кіэгъэшкуашко, кіэгъэшкуанлъэ, кіэпэлъэтэ, кіэ-пэттыем фэдэу, ори пшобзыужъые кіэгъэшкуашко, кіэгъэшкуанлъэ, кіэпэлъэтэ, кіэпэттыя?
2. Гъэр гъуй - сыйми, гъоир хъои.
3. Апсы плъыжъыбзэм псы изыбзэу ит.
4. Еджэ - емыджэу, еджэгъэ нэпціэу, пціыуе шъхъэкіошх.
5. Зэо - запсэм зэмзэмыпсыр псапэ фэхъуи, къэхъужъыгъ.
6. Лъы - лъылърэ лъып - лъыпрэ лъанті - санті рагъало шъхъае, о улты - лъылъ, лъып - лъыпэп ныла?
7. Мы тты къэрэ тты шлуціэр сэ зэрэсшотты къэрэ тты шуціэм фэдэу ори пшотты къэрэ тты шлуціа?
8. Мы пшъэшъэ пшъэ дахэр сэ зэрэсшопшъэшъэ пшъэ дахэм фэдэу ори пшопшъэшъэ пшъэ даха?
9. Пакъэм ыкъор ныгъы - сыгъы, нэкъарэкъор ныкъэ-сыкъ.
10. Пэнэ мыгъо, пэнэ папціэ, пэнэ цынэ слъакъо хауй, пэнэ мыгъо, пэнэ папціэ, пэнэ цынэ хэсхыжъыгъ.
11. Титіо титі тты тлурытіу, шъуитіо шъуила тты тлурытіу?
12. Шы шлуціэшлум лы шлуціэшлу тес.

## НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## Приложение

№ п/п	Название, виды игр	Развиваемое качество - доминанта	Возрастная адресованность (годы жизни детей)												
			1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10			
1.	2.	3.													
<b>Подвижные игры:</b>															
1.	Хъаджэ нэшъу [Хадж неш] Слепой хаджа	Развитие произвольного внимания, сенсомоторных качеств				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
2.	Къэрэу-къэрэу дадэ [Кэрэу-кэрэу дадэ]	Развитие активного внимания, социально-коммуникативных качеств			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
3.	Къру-кIэщ [Кру чещ] Ручеек	Развитие двигательных навыков, внимания, вербализация				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
4.	Къру-къру [Кру-кру] Журавушка-журавель	Развитие произвольного внимания, сообразительности, навыков быстрого координирования					+	+	+	+	+	+	+	+	+
5.	Пэло къахъ [Пао ках] Шапка	Развитие внимания, ловкости					+	+	+	+	+	+	+	+	+
6.	Пэло кIалъхъ [Пао чальх] Подлог шапки	Развитие произвольного внимания, ловкости, быстроты реакции				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
7.	Чын [Чын] Волчок	Развитие концентрации внимания, ловкости, координации движений					+	+	+	+	+	+	+	+	+
8.	Къан-къангэбыл [Кан-кангэбыль] Жмурки	Развитие произвольного внимания, ловкости, быстроты реакции				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

1.	2.	3.											
9.	Чъэн [Чен] Перебежки	Развитие ловкости, быстроты, двигательных навыков				+	+	+	+	+	+	+	+
10.	Къру-мэщ [Кру-мэщ] Лебеди и просо	Развитие произвольного внимания, самоконтроля				+	+	+	+	+	+	+	+
11.	Къуашк [Куашк] Будь ловким	Развитие меткости, ловкости, быстроты, двигательной активности				+	+	+	+	+	+	+	+
12.	Хъакурыгъачь [Хакурыгач] Колесо	Развитие произвольного внимания, ловкости, силы				+	+	+	+	+	+	+	+
13.	Лъэс шыу [Лэс шыу] Пеший всадник	Развитие двигательной активности, ловкости, умения играть в паре						+	+	+	+	+	+
14.	Гъур хъалакъ [Гур халак]	Развитие ловкости, двигательной активности						+	+	+	+	+	+
15.	Лъэрычъ [Лорытш] Коньки	Развитие координации движений, силы						+	+	+	+	+	+
16.	Дэшхоеу [Дэшхоэу] Сбей орех	Развитие меткости, внимательности				+	+	+	+	+	+	+	+
17.	Гъунд-гъунд къал [Гунд-гунд кал] Крепость	Развитие ловкости, тактического мышления						+	+	+	+	+	+
18.	Ты зэуал [Ты зэуаль] Драчливый баран	Развитие силы, ловкости, выдержки			+	+	+	+	+	+	+	+	+
19.	Бзыу цырбыжъ [Бзыу цы- быж] Не промахнись	Развитие ловкости, скорости, двигательной активности						+	+	+	+	+	+
20.	Шыу [Шыу] Всадник	Развитие скорости, умения играть в паре						+	+	+	+	+	+

1.	2.	3.											
21.	Пытаплэм икъэдзыхапI [Пытапэм икэдзыхап] Осада крепости	Развитие ловкости, смелости, храбрости, тактического мышления					+	+	+	+	+	+	+
22.	ШакIо щэрыу [Шако щэрыу] Меткий стрелок	Развитие меткости, ловкости					+	+	+	+	+	+	+
23.	Пай [Пай] Салки	Развитие двигательной активности, меткости, ловкости					+	+	+	+	+	+	+
24.	Чэмыжъ [Чэмыж] Старая корова	Развитие меткости, ловкости					+	+	+	+	+	+	+
25.	Кыбыель [Чыбыель] Перепрыгни спину	Развитие выносливости, умения играть в паре					+	+	+	+	+	+	+
26.	ЦыIашкI [Цыашк] Моток шерсти	Развитие меткости, ловкости, быстроты					+	+	+	+	+	+	+
27.	КIэко чIэгъ [Чэко чэг] Под буркой	Развитие интуиции, мышления					+	+	+	+	+	+	+
28.	Мышъэ нэшъу [Мышэ неш] Слепой медведь	Развитие слухового восприятия, ловкости, интуиции					+	+	+	+	+	+	+
29.	Баджэ [Бадже] Лиса	Развитие произвольного внимания, ловкости					+	+	+	+	+	+	+
30.	Шыгъачъ [Шыгатж] Скачки	Развитие произвольного внимания, силы, умения играть в команде					+	+	+	+	+	+	+
31.	ХъантIэркъо пкIэн [Хантарко пчэн] Прыжок лягушки	Развитие координации движений, силы					+	+	+	+	+	+	+

1.	2.	3.											
32.	Мыжьо дзыныр [Мыже дзыныр] Метание камня	Развитие ловкости, силы, меткости						+	+	+	+	+	+
33.	Джанкылыщ [Джанкылыщ] Не попади в плен	Развитие быстроты реакции, выдержки, ловкости						+	+	+	+	+	+
34.	Чэрмэчэц [Чэрмэчец] Отбери шапку	Развитие произвольного внимания						+	+	+	+	+	+
35.	Іахьо [Ахо] Пастух	Развитие внимания, силы, ловкости						+	+	+	+	+	+
36.	Хьамлџащэ [Хамлащэ]	Развитие выносливости, координации движений, быстроты						+	+	+	+	+	+
37.	Къэрэу-къэрэу [Кэрэу-кэрэу] Журавушка	Развитие активного внимания, социально-коммуникативных качеств						+	+	+	+	+	+
38.	Къэрэу [Кэрэу] Журавль	Развитие произвольных движений, наблюдательности						+	+	+	+	+	+
39.	Ларкъ [Ларк] Хоккей	Развитие меткости, ловкости, коммуникативных способностей						+	+	+	+	+	+
40.	Къан-къангэбыль [Кан-кан-гэбыль] Жмурки	Развитие слухового восприятия, ориентирования в пространстве, самоорганизации						+	+	+	+	+	+
41.	Шъынэ [Шынэ] Ягненок	Развитие двигательной, познавательной активности, внимания, восприятия					+	+	+	+	+	+	+
42.	Гъуашъхъэ [Гуашхэ] Стук-стук	Развитие двигательной активности, внимания						+	+	+	+	+	+
43.	Нэшъоупыц [Нешоупыц] Игра в жмурки	Развитие слухового восприятия, ловкости, интуиции						+	+	+	+	+	+

1.	2.	3.											
44.	Мэзпэс [Мэзпэс] Лесник	Развитие двигательной активности, внимания, ловкости				+	+	+	+	+	+	+	+
45.	Ос лашкэдз [Ос ашкэдз] Снежки	Развитие меткости, ловкости				+	+	+	+	+	+	+	+
<b>Пальчиковые игры:</b>													
1.	Іэхьюамбэмэ кьалорэр. Пальцы говорят	Способствует развитию внимания, памяти, детской речи	+	+	+								
2.	Мыбдежь мэл шохьурэ. Здесь овцы пасутся	Развивает речь, мышление, наблюдательность	+	+	+								
3.	Лэхьюамбэхэр. Пальцы	Развивает речь, мышление, память	+	+									
4.	Бзыу, бзыу. Птичка, птичка.	Развивает активное внимание, память, речь	+	+									
5.	Іэхьюэмбэшхом кьыпцїэр еугьои. Большой палец сливы собирает	Способствует развитию памяти, внимания. моторики пальцев	+	+									
6.	Іэхьюэмбэ теу. Этим пальцем стучите...	Развивает внимание, мелкую моторику пальцев	+	+	+	+							
7.	Щэ кьаштэ [Щэ каштэ]	Развивает произвольное внимание, мелкую моторику пальцев						+	+	+	+	+	+
8.	Іудэнэ кьих [Удэнэ ких]	Развивает наблюдательность и восприимчивость						+	+	+	+	+	+
9.	Мыр зы [Мыр зы]	Развитие мелкой моторики пальцев, мышления, памяти	+	+	+	+	+	+					

1.	2.	3.												
10.	Іэгу теу [Агу теу] Хлопни в ладоши	Позабавить ребенка, развитие моторики пальцев рук	+	+										
<b>Игры-забавы:</b>														
1.	Шъыпкъипші [Шипкипш] Десять правд	Развитие внимания, памяти, способствует запоминанию количественного счета	+	+	+	+	+							
2.	О зы–зым идзэшхо зэрещэ Один	Развитие наблюдательности, вербальных способностей	+	+	+	+	+							
3.	Лъытакі [Тлитач] Счеты	Развитие любознательности, запоминание, заучивание количественного счета	+	+	+	+	+							
4.	Іабыцыу [Абыцыу] Ладушки	Развитие активного внимания, мышления, памяти, речи, наблюдательности	+	+										
5.	Мыкі-мыкі [Мыч-мыч]	Развитие детской речи, внимания			+	+	+	+						
6.	Адэ-мыдэ усэгаплъэ [Адэ-мыдэ усэгаплъэ]	Развитие внимания, сосредоточенности, формирует социально-коммуникативные качества			+	+	+	+	+					
7.	Шъузитіу Две женщины	Развитие внимания, памяти, речи, запоминание количественного счета	+	+	+	+	+							
8.	Мимэ-мимэ	Развитие внимания, восприятия, речи	+	+	+	+								
9.	Кіацэ-къуацэ Волчок	Развитие произвольного внимания, ловкости, вербализации		+	+	+	+							
10.	Ерэ-ерэ ерэмыкъо	Развитие двигательной активности, мышления, речи			+	+	+	+	+					

1.	2.	3.											
11.	Шъоу нэт [Шоу нэт] Мешок меда	Развитие речи, воображения, смекалки, мышления			+	+	+	+	+				
12.	Чэткъуртымрэ четжъыехэмрэ Наседка и цыплята	Развитие мышления, речи, быстроты, ловкости		+	+	+							
13.	Енэ-енэ енэмыкью [Ена-ена енэмыку]	Развитие вербальных способностей, внимания				+	+	+	+				
14.	Сихъэ баджэ къеубыты Моя собака поймала лису	Развитие двигательной активности, произвольности			+	+	+	+	+				
15.	Хакыба-кыбыхъуа [Хачиба-чибыхуа]	Развитие двигательной активности, вербальных способностей	+	+	+	+	+						
<b>Игры-драматизации</b> ( по материалам нартского эпоса)													
1.	Сказка “Кто сильнее”	Развитие психических процессов, ознакомление с окружающим миром				+	+	+	+	+	+		
2.	“Запасливый муравей”	Развитие логического мышления, творческого воображения, экологического сознания				+	+	+	+	+	+		
3.	Сказка “Петух-хвастун”	Развитие мышления, речи, социально-коммуникативных качеств				+	+	+	+	+	+		
4.	Сказка “Старый кот и мыши”	Развитие выдержки, сообразительности, преодоление робости					+	+	+	+	+		
5.	“Как аукнется, так и откликнется”	Развитие памяти, внимания, нравственно-этических качеств					+	+	+	+			
6.	Сказка-загадка	Развитие творчества, инициативности, памяти					+	+	+	+	+	+	+



1.	2.	3.												
<b>Словесные игры:</b>														
1.	Къоджэхь-къоджэшх [Код-жех-коджешх] “Отгадай”	Развитие любознательности, информированности, сообразительности					+	+	+	+	+	+		
2.	Гущылэжъхэр [Гущиэжхэр] “Скажи по-своему”	Развитие способности к общению, синтезирования					+	+	+	+	+	+		
3.	Силахъэ тэ щы [Сиаха тэ щые] Где моя доля?	Развитие мышления, речи, сообразительности	+	+	+	+	+	+						
4.	Сикъаз шьульэгъугъа? Кто видел моего гуся?	Развитие речи, памяти, ознакомление с явлениями природы, окружающей жизнью	+	+	+	+	+							
5.	Іурылупчъэхэр. Скороговорки	Улучшение артикуляции, выработка хорошей дикции					+	+	+	+	+	+	+	+
<b>Игры адыгов в Турции (записано со слов Щангул)</b>														
1.	Сакъ [Сак]	В определенном порядке, по расчерченным овалам, пропрыгать как можно быстрее, не наступив на линии					+	+	+	+	+	+	+	+
2.	Чэнэкъибл [Чэнэкибл]	Развитие двигательной активности, меткости, социальных качеств					+	+	+	+	+			
3.	Мэшибл Семь ям	Развитие меткости, ловкости, внимания					+	+	+	+	+			
4.	Мыжъуиц Три камня	Развитие мышления, смекалки, парных умений					+	+	+	+	+			
5.	Бзыу копкъ [Бзыу копк]	Развитие активного внимания, речи	+	+	+									
6.	Мыщ мэлыбэ шахъу [Мыщ мэлибо шахъу]	Развитие мелкой моторики пальцев, слухового восприятия	+	+	+	+								

# ИГРЫ, СОБРАННЫЕ СТУДЕНТАМИ ДОШКОЛЬНОГО ОТДЕЛЕНИЯ

## 1. Народная игра “У дядюшки Якова”

Цель: Учить детей умению соотносить производный глагол с действием.

Организация игры:

Дети (идя по кругу и декламируя):

Семеро, семеро веселых сыновей.

Они и пили, и ели,

Друг на друга все смотрели,

И все делали вот так,

И вот этак, и вот так.

На последних двух строчках играющие останавливаются. По примеру ведущего группа выполняет различные действия - все или дудят или барабанят, трубят, звонят в колокольчики, или играют на гитаре, на гармошке и т.д. По окончании определенного действия ведущий спрашивает: “Что делали сыновья?” Дети отвечают, и игра продолжается.

## 2. Калмыцкая игра “Верблюд и верблюжонок”

Цель: Учить детей умению соотносить однокоренные наименования (верблюды - верблюжонок).

Организация игры:

С помощью считалки (либо по желанию) выбирают двоих на роли верблюда и верблюжонка. Образуется круг, внутри которого стоит верблюжонок. Верблюд за кругом. Задача верблюда - поймать верблюжонка, которого дети то выпускают, то замыкают в кольцо круга с тем, чтобы он мог отдохнуть. Игра продолжается до тех пор, пока верблюд не поймает верблюжонка.

## 3. Казахская народная игра “Сова”

Цель: Учить детей образовывать глаголы звукоподражанием.

Организация игры:

Воспитатель (обращается к детям): “Поиграем в “Сову”. Это веселая игра казахских ребят. Думаю, она и вам понравится.”

Тот, кого выберут совой, садится в гнездо, и до поры до времени спит. Остальные дети бегают вокруг совы, прыгают. Одни могут квакать как лягушки, другие - блеять, как козлята, третьи - изображать

жеребят. По сигналу ведущего: “Ночь!” сова открывает глаза и отправляется на охоту. (Воспитатель объясняет: “Совы днем всегда спят, а охотятся ночью. Все вы, кто прыгал, скакал, замираете. Кто пошевелится или засмеется - платит фант.”)

Какие можно разыгрывать фанты: пошипеть, как змейка; закукарекать, как петух; залаять, как собака; затрубить, как слон; зажужжать, как муха; зазвенеть, как комар; заквакать, как лягушка; закричать, как утка; завывать, как волк; зарычать, как тигр; заржать, как лошадь; зафыркать, как еж и т.д.

#### **4. Русская народная игра “Полетушки”**

Цель: Учить детей соотносить действие с глаголом.

Организация игры:

Детей рассаживают вокруг стола. Задание: положить руку на стол. Ведущий начинает игру, назвав какую-нибудь птицу или летающее насекомое (воробей, синица, снегирь, ворона, кукушка, стрекоза, муха и т.д.), он должен поднять руку, изображая полет, и быстро опустить на стол. Дети повторяют его действия. Если кто-то прозевает или “полетит” тогда, когда ведущий обманывает - называет нелетающее животное или какой-нибудь предмет, - он дает залог - фант, разыгрываемый в конце игры. Разумеется, задание должно носить шуточный характер: прокукарекать, покаркать, почирикать, подудеть, позвенеть и т.д.

Например:

Водящий (поднимает руку): Сова летит, сама летит!

Дети поднимают и опускают руки.

Ведущий: Петушок летит, кочеток летит!

Дети поднимают и опускают руки.

Водящий (поднимая и опуская руку): Козлик летит!

Кто из детей полетит с козликом, тот отдает залог - фант.

#### **5. Белорусская народная игра “Мороз”**

Цель: Закрепить умение детей образовывать глагол от существительного с помощью приставок.

Материал: Элементы костюма Деда Мороза.

Организация игры:

С помощью считалки дети выбирают Деда Мороза:

Ты белый, ты яркий,  
Ты в шубе, ты в шапке,  
У тебя красный нос.  
Это ты - Дед Мороз!

### Начало игры:

Все дети разбегаются. Задача Деда Мороза - дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в той позе, в какой его осалил Дед Мороз. Проштрафившийся платит фант, который Дед Мороз разыгрывает в конце игры. Новым Дедом Морозом может быть тот, кого не осалили, или кто стоял неподвижно сравнительно долго, или кто хорошо отыграл свой фант.

Примечание: Все игры с фантами проходят интереснее и осваиваются в разновозрастном коллективе, тогда игровой опыт естественным образом передается от старших по возрасту детей к младшим. Поэтому в многокомплектном детском саду их желательно организовывать, приглашая к общению детей из разных групп. Если же воспитатель организует игры с малышами впервые, то их организацию и придумывание заданий воспитатель берет на себя.

## **6. Русская народная игра “Зайчик”**

Цель: Активизировать в речи детей глаголы.

### Организация игры:

Играющие, выбрав зайчика, образуют вокруг него хоровод. Задача зайчика: приплясывая, поглядывая по сторонам, ухватить момент и выпрыгнуть из круга.

Хоровод:

Заинька, попляши,  
Серенький, поскачи,  
Кружком бочком повернись,  
Кружком бочком повернись!  
Заинька в ладоши,  
Кружком бочком повернись,  
Кружком бочком повернись!  
Есть зайцу куда выскочить,  
Есть серому куда выскочить,  
Кружком бочком повернись,  
Кружком бочком повернись!

Некоторые из играющих имеют право ослабить руки. Тем самым они как бы дают возможность зайчику прорваться. Если зайчик справляется с задачей и, прорвавшись там, где его не ждали, убегает, выбирают нового героя, и игра продолжается.

## **7. Игра “Спящий пират”**

Тс-с-с!

Взрослый сидит или стоит с закрытыми глазами, на вытянутой руке держа свое “сокровище” (это может быть конфета). Ребенок крадется из дальнего угла комнаты и подходит к вам на цыпочках. Он должен украсть сокровище так, чтобы вы этого не заметили и не услышали. Если как-нибудь “шумнет”, вы открываете глаза. Но, если он успел замереть и стоит не шелохнувшись, он становится невидимым. А когда вы снова закроете глаза - он сможет продолжать свой путь к “сокровищу”.

Эта игра тренирует реакцию и помогает быстро успокоить перевозбудившегося малыша.

## **8. Игра “Схвати”**

Эта простая, но всепоглощающая игра хорошо тренирует скорость реакции. Один игрок стоит, выставив вперед расставленные, и чуть согнутые в локтях руки. Другой игрок держит коробок со спичками над руками первого и, выждав некоторое время для нагнетания напряжения, отпускает его. “Ловец” должен схватить маленькую коробочку, прежде чем та коснется земли. Большинство людей соединяют для этого руки в хлопок, стараясь поймать коробок, но есть и более удачные приемы. Попробуйте их найти!

## **9. Игра “Штандер”**

Участвующих может быть сколько угодно. Все участники встают в круг. Каждому присваивается номер. Водящий, подбросив мяч, одновременно выкрикивает один из номеров. Все разбегаются. Игрок, чей номер был назван, должен успеть подхватить мяч, пока тот не упал на землю, и крикнуть: “Штандер!” Все останавливаются. Держа мяч, игрок прикидывает на глаз, расстояние до любого убежавшего игрока и считает до него шаги, например: “Три длинных, один короткий.” Он делает свои прыжки и кидает в свою “цель” мяч. “Цель” всячески уворачивается. ” Если мяч попадает, то водит этот “выбитый” игрок. Если не попадает - водит игрок, который начинал игру.

## **10. Игра “Паровозик”**

Играют две команды, которые стоят в колоннах. В 10-15 метрах перед командами находится стойка для поворота. По сигналу первый участник бегом огибает стойку и возвращается к своей команде, где “прицепляет первый вагон”, и уже вдвоем огибают стойку, возвратившись к своей команде “прицепляют второй вагон” и т.д. Когда “парово-

зик” с последним “вагоном” обежит вокруг стойки и пересечет линию старта, команда становится в колонну и занимает исходное положение. Побеждает команда, которая первой примет исходное положение.

### 11. Игра “Ладушки-ладушки”

Взрослый: У нас есть хорошие друзья (показывает поднятые руки). Они умеют играть и убирать игрушки, умеют умываться, могут покормить кошку и курочку. А еще они могут громко хлопать. Что это за друзья?

Ребенок: Ладонки.

Взрослый: Да, это наши ладошки. Еще их называют ладушки, что значит ладные, хорошие. Поднимаем их высоко (руки поднимаются вверх). Вот какие у нас ладошки-ладушки. Посмотрим, что они умеют делать. Повторяй движения вместе со мной.

Мыли мылом ушки, (“Мочит уши”)  
Мыли мылом ножки, (Потирает колени)  
Вот какие ладушки. (Вращает руками,)  
Ладушки - ладошки! (подняв их вверх)  
Наварили каши, (“Мешает ложкой”)  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!  
Курочке Пеструшке (“Сыплет” перед игрушкой )  
Покрошили крошки, (воображаемые крошки)  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!  
Строили ладошки (Ставит два кубика,)  
Домик для матрешки (на них перекладину)  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!  
Принесли ладошки (Поднимает лукошко)  
Ягоды в лукошке (“перебирает в нем ягоды”)  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!  
Хлопали ладошки, (Хлопает и приплясывает)  
Танцевали ножки,  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!  
Прилегли ладошки (Соединяет ладони вместе)  
Отдохнуть немножко (и прикладывает их к щеке)  
Вот какие ладушки,  
Ладушки - ладошки!

## 12. Игра “Раз, два, три...”

Пальчики сжаты в кулачки, руки перед собой.

Раз, два, три, (Раскрываем по очереди)  
Четыре, пять! (пальцы правой руки)  
Будем пальчики  
Считать. (Шевелим пальчиками)  
Все они умелые. (Сжимаем и разжимаем)  
Дружные и смелые. (кулачок)  
На другой (Раскрываем по очереди)  
Руке опять (пальцы левой руки)  
Будем пальчики (Шевелим пальчиками)  
Считать.  
Все они умелые. (Сжимаем и разжимаем)  
Дружные и смелые. (кулачок)  
Раз, два, три, (Весело хлопаем в ладоши)  
Четыре, пять!  
Стали ручки танцевать (Вращаем кистями рук)

## 13. Игра “Прыгающие пуговицы”

На край стола кладут одинаковые пуговицы. Пуговицей побольше нажимают на край лежащей пуговицы, и она прыгает. Чья пуговица раньше спрыгнет с противоположного края стола, тот выигрывает. Чья пуговица спрыгнет с бокового края стола, выбывает из игры. Нажимают на лежащие пуговицы только один раз - каждый на свою, - по очереди большой пуговицей.

## 14. Игра “Золушка”

Нужно смешать на столе кучку из гороха, фасоли, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадает не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

## 15. 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 произносят последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно 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.

## 16. Русская народная игра “Почта”

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, 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 выполнил 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.

## 17. Северо-Осетинская народная игра “Метание с плеча” (Уахскузай ахст)

Для этой игры берется мешочек с песком массой 200-300 г. Его поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий, несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой отбрасывает мешочек.

Правила игры: Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.



## 18. Украинская народная игра “Мак”

Играющие стоят по кругу плечо к плечу. Один из них в середине круга - это огородник. Он поет:

Ой, на горе мак,  
Под горою так!

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук. На словах:

Маки, маки, маковочки,  
Золотые головочки! -

все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед-назад. На слова:

Станьте вы так,  
Как на горе мак! -

все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью какой вырос мак. Затем стоя спрашивают:

Огородник, огородник,  
Поливал ли мак?

Огородник отвечает: “Поливал.”

На припев:

Маки, маки, маковочки,  
Золотые головочки! -

все делают шаг на месте, размахивая руками, а огородник в это время ходит в середине круга и имитирует действия полива мака. На слова:

Станьте вы так,  
Как на горе мак! -

все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты - имитируют цветок мака.

На припев:

Маки, маки, маковочки,  
Золотые головочки! -

все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками. Потом спрашивают:

Огородник, огородник,  
Поспел ли мак?

Огородник отвечает: “Поспел!” Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх.

На слова: “Станьте так!” - показывают какая спелая головка у мака.

Правила игры: Движения выполняются в соответствии с текстом песни.

### **19. Русская народная игра “Гуси-лебеди”**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площади чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями.

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры: Гуси должны “лететь” по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: “ Ну, бегите же домой!”

### **20. Колпачок**

В центре круга сидит водящий. Все ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки.  
Мы тебя поили,  
Мы тебя кормили,  
На ноги поставили,

После этих слов все бегут к центру, приподымают вверх водящего, ставят его на ноги и опять образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

Водящий с закрытыми глазами кружится.

Танцуй, сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь.

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

## 21. Золотые ворота

Играют обычно 15-20 человек. Все участники делятся на две команды. Затем игроки одной команды встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх - образуют ворота. Другая команда, тоже взявшись за руки, составляет цепочку.

Цепочка играющих пробегает под поднятыми вверх руками стоящих в кругу, обязательно забегая в каждые "ворота". При этом игроки - "ворота" поют:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй - воспрещается,  
А на третий раз -  
Не пропустим вас.

Как только стоящие в кругу пропойт последнее слово, они тут же опускают руки, "закрывают ворота". Те, кто в этот момент окажется внутри круга, считаются пойманными. Они присоединяются к стоящим в кругу и тоже образуют "ворота".

Так игра повторяется несколько раз. Кто останется непопманым, тот - победитель.

## 22. "Коза"

Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу,  
Искать себе принцессу, принцессу, принцессу.  
Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,  
Давай тоску размыкаем, размыкаем, размыкаем.  
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.  
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.  
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.  
Головкой покачаем, качаем, качаем.  
И снова начинаем, начинаем, начинаем.

В конце игры:

И песню мы кончаем, кончаем, кончаем.

"Коза" находится в центре круга. Все, взявшись за руки, движутся по кругу и выполняют движения, соответствующие словам песни. Коза движется в противоположную сторону и неожиданно делает выбор принцессы. Теперь в центре круга - двое. Затем они вдвоем выбирают себе принцессу, затем втроем и т.д. Темп игры нарастает...

### 23. “Мыши”

Как нам мыши надоели:  
Все погрызли, все поели.  
Вот поставим мышеловку,  
Переловим всех их ловко.

Играющие делятся на две команды. Одна команда водит хоро-вод, а “мышки” бегают между руками играющих из круга в круг. При последних словах все приседают и закрывают “мышеловку”. Пойман-ные “мыши” либо выбывают из игры, либо встают в круг.

### 24. “Гуськи”

Играющие становятся в тесный круг. В середине круга стоит выбранный по жребию “дедка”, в руках у него бумажка и платок. “Дед-ка” машет платком и дети поют:

Сошлись гуси-гусаки  
Вокруг дедки у реки, Стали гоготати,  
Дедке кричати:  
- Дедка, дедка, пощади,  
Нас, гусятюк, не щипли,  
Дай нам платочек,  
Денег мешочек!

“Дедка” дает одному из играющих бумажку и говорит:

На, сумочку, поддержи,  
Денежки не оброни!

Затем другому игроку дает платочек, кланяется и говорит:

На платочек, поддержи,  
Мне головку завяжи, Раз пятнадцать переверни.

Получивший платок завязывает “дедке” глаза. Подталкивает его, и “дедка” вертится. В это время дети передают бумажку друг другу. Ко-гда “дедка” останавливается, дети ему кричат:

-Дедка слепой!  
Бумажка пропала,  
Кому попала?

“Дедка” старается отгадать, произнося имя кого-либо из играющих. Если “дедка” отгадал, то игра начинается снова и “дедкой” становится тот, у кого была бумажка.

Если “дедка” не угадал. Тогда имеющий бумажку подходит к “дедке” и говорит:

Нет, меня ты не узнал,  
Снова дедкой старым стал!

“Дедка” снова вертится, а дети поют:

Гуси-гусаки летели  
Над дедкиной головой,  
Золото теряли,  
Дедке кричали:  
- У меня, у меня,  
Погляди, дед, на меня.

При последних словах “дедка” срывает повязку и уже с открытыми глазами должен угадать, у кого бумажка. Дети держат руки сзади и передают бумажку друг другу. “Дедка” бросается то к одному, то к другому, просит подозреваемых показать руки. Каждая ошибка “дедки” осмеивается играющими, они кричат:

Дедка слепой,  
Понапрасну ты схватил,  
Ничего не получил!

“Дедка” ищет бумажку до тех пор, пока не найдет ее у кого-либо в руках.

## 25. “Перстни”

Играющие садятся на скамейку в ряд и складывают ладони “лодочкой”. Водящий вкладывает свои ладони в “лодочки” каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно подложить “перстень”, который зажат у него между ладонями, - колечко, камушек, орешек. При этом он приговаривает:

Я по лавочке иду,  
Золот перстень хороню –  
В матушкин теремок, Под батюшкин замок.  
Вам не отгадать, не отгадать!  
Мне вам не сказать, не сказать!

Играющие отвечают:

Мы давно уже гадали,  
Мы давно перстень искали -  
Все за крепкими замками,  
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано колечко. Ему приговаривают:

Покатилось колечко  
С красного крылечка –  
По овинам, по клетям,  
По амбарам, по сеням.  
Найди золотое колечко.

Если он найдет, у кого из играющих спрятано колечко, то оба они одновременно бегут в разные стороны, обегая скамейку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Теперь он незаметно прячет перстень. И все повторяется...

## 26. “Горелки”

Играют от 9 человек до 21. Обязательное условие – нечетное количество игроков. Выбирают “горельщика”. Все остальные попарно берутся за руки и выстраиваются в колонну друг за другом примерно на расстоянии одного шага. “Горельщик” становится впереди, шага на два-три от первой пары, спиной к ним. Как только он занял свое место, ему уже не разрешается ни оглядываться назад, ни смотреть по сторонам.

Игра начинается с того, что все дружно, хором поют “горельщику” такую песенку:

Гори - гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Делай дело,  
Глянь на небо –  
Облака плывут,  
Журавли зовут:  
- Курлы-си, курлы-си  
Полетим-ка по Руси!

При словах: “Глянь на небо, облака плывут, журавли зовут” “горельщик” должен смотреть на небо, делая вид, что и впрямь верит этой басенке про журавлей. А в это время последняя пара должна быть на чеку. Как только песня заканчивается, последняя пара разъединяет руки, и оба игрока стремглав бросаются бежать вперед – один справа, другой слева от стоящих парами игроков. Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо “горельщика”, снова взяться за руки впереди него. А “горельщик” должен постараться поймать кого-нибудь из бегущих. Для этого вовсе не обязательно ловить, достаточно “запятнать”, т.е. дотронуться рукой до бегущего. А если “горельщик” никого не поймал, то он снова занимает свое место на два-три шага от первой пары и снова пытается поймать кого-нибудь из очередной пары. Игра может продолжаться сколь угодно долго, но заканчивается она не раньше, чем пробегут все пары хотя бы по одному разу. Если играющих много, то можно встать попарно в две колонны.

## СЧИТАЛКИ

\*\*\*

Раз, два, три, четыре, пять.  
Мы собрались поиграть.  
К нам сорока прилетела  
И тебе водить велела.

\*\*\*

Шел баран  
По крутым горам,  
Вырвал травку,  
Положил на лавку.  
Кто травку возьмет  
Тот водить пойдет.

\*\*\*

Конь ретивый  
С длинной гривой  
Скачет, скачет по полям  
Тут и там! Тут и там!  
Сюда мчится он –  
Выходи из круга вон.

\*\*\*

На колоде барабан!  
В барабан постучу,  
Из моря в море полечу,  
Из поля в поле,  
В лес на пень – води  
Весь день!

\*\*\*

Черный, черный, черный кот  
Прыгнул в черный дымоход.  
В дымоходе чернота,  
Отыщите-ка кота!

\*\*\*

Тады-рады тынка,  
Где же ваша свинка?  
Тады-рады толки,  
Съели свинку волки.  
Тады-рады тынкой,  
Ты бы их дубинкой.  
Тады-рады тутки,

С волком плохи шутки.  
Тады-рады тышка,  
Выходи трусишка!

\*\*\*

Шла машина темным лесом  
За каким-то интересом.  
Инте-инте-интерес  
Убегай со мною в лес.

\*\*\*

Ниточка, иголочка,  
Синенько стеклышко.  
Рыба карась –  
Ты убирайся  
Прямо в жидкую грязь.

\*\*\*

Катись яблоко  
Мимо сада –  
Мимо сада,  
Мимо града.  
Кто поднимет –  
Тот и выйдет.

\*\*\*

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич, король  
Королевич, сапожник, портной.  
Кто ты будешь такой?

\*\*\*

Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана,  
Буду резать, буду бить –  
Все равно тебе водить.

\*\*\*

Чики-брики – ты куда?  
Чики-брики – на базар.  
Чики-брики – ты зачем?  
Чики-брики – за овсом.  
Чики-брики – ты кому?  
Чики-брики – я коню!  
Чики-брики – ты какому?  
Чики-брики – вороному.



\*\*\*

Я пойду куплю дуду.  
Я на улицу пойду.  
Громче, дудочка, дуди,  
Мы играем, ты води.

\*\*\*

Где ты был до сих пор?  
Задержал светофор!  
Красный – ясно:  
Путь опасный,  
Желтый тоже, что и красный,  
А зеленый впереди –  
Проходи!

\*\*\*

Тани, Вани, трикадоры,  
Сахар, махар, помидоры,  
Аз, бас, трибабас,  
И выходит кислый квас!

\*\*\*

- Зайчик белый. Куда бегал?
- В лес-дубраву.
- Что там делал?
- Грибы рвал.
- Куда клал?
- В решето, в котомку.
- Кто ж украл?
- Радион.
- Пусть за это выйдет вон!

\*\*\*

Чтобы дом построить новый,  
Запасают тес дубовый,  
Кирпичи,  
Железо,  
Краску,  
Гвозди,  
Паклю,  
И замазку.  
А потом, потом, потом  
Начинают строить дом.

\*\*\*

Черепаша хвост поджала  
И за зайцем побежала.  
Оказалась впереди.  
Кто не верит – выходи.

\*\*\*

Пчелы в поле полетели,  
Сели пчелы на цветы.  
Мы играем – водишь ты.

\*\*\*

В лес дремучий я пойду,  
Зайца серого найду.  
Принесу его домой.  
Будет этот зайчик мой.

\*\*\*

Шла коза по мостику  
И виляла хвостиком.  
Зацепилась за перила,  
Прямо в реку угодила.  
Кто не верит – это он,  
Выходи из круга вон.

\*\*\*

Стала курица считать  
Маленьких цыпляток:  
Желтых пять  
И черных пять,  
А всего десяток.

\*\*\*

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич, король  
Королевич, сапожник, портной.  
Кто ты будешь такой?  
Говори поскорей,  
Не задерживай людей!

\*\*\*

На золотом крыльце сидели:  
Царь, царевич, король  
Королевич, сапожник, портной.  
Кем ты будешь такой?  
Говори поскорей,  
Не задерживай

Добрых и честных людей!

\*\*\*

За стеклянными дверями  
Сидит мышка с пирогами:  
“Миша, Мишенька, дружок,  
Сколько стоит пирожок?”

\*\*\*

Тары-бары,  
Растабары!  
У Варвары  
Куры стары.

\*\*\*

Раз, два, три,  
Четыре, пять,  
Будем в прятки  
Мы играть.  
Небо, звезды,  
Луг, цветы –  
Ты пойдика  
Поводи!

\*\*\*

На березу села галка,  
Две вороны, воробей,  
Три сороки, соловей.  
Конь ретивый,  
Долгогривый  
Скачет полем,  
Скачет нивой.  
Кто коня того поймают,  
С нами в салочки играет.

**СЧИТАЛКИ, ЗАПИСАННЫЕ СО СЛОВ МАЛАЙЧЕТ ПХАЧИЯШ  
Л Ъ Ы Т А К І (ТЛИТАЧ) – “СЧИТАЛКИ”**

\*\*\*

Лыжъы цыкӱр мэзым кӱзэ,  
Ику илъакъо кӱкыкыгъ.  
Гъучӱнэ тхӱапша ищкӱгъэщтыр  
Къытӱпӱнкӱ тыольӱу.

\*\*\*

Къуагъ зыӱорэр къуалэ,  
Лыу зыӱорэр мӱщы,

Мэщгэаюдыр тхьаркьо.  
Къоум джыр псыклакэ,  
Якэ зилэр куракун,  
Купакунэр – псычэт.  
Чэт закъор къэрэу.

\*\*\*

Хьабицыу – цыу, цыу,  
Гогонэшъур клашъом тес,  
Iапс кьысэти, Iахь остын  
Пыр!  
Iабыцыу цыу, цыу,  
Гогонэшъур клашъом тес,  
Iапс кьахьы, Iахь остын,  
Осмытымэ, угубжын,  
Угубжыныр дахэп,  
Дахэу дахэу, пыр, пыр!

\*\*\*

Мышкю –мышкю,  
Мышкю лъабжъ,  
ЛэбжъэукI,  
Якэ,  
Шъхьатыкьыщэ,  
Къушъхэльэшъу.

\*\*\*

КIалэхэр, кIалэхэр тыжъугъэджэгү.  
СыдкIэ, сыдкIэ тыджэгущт.  
Къан-къан къангъэбыль,  
Мэзым хахьэрэр хьэнтракъошх.

\*\*\*

Сик, сик, сыкыжъый.  
СиIахьитIу зэбгъуль.  
Шъузмэ якIас,  
КIасэр хафэмэ лыгъэжъ.  
Лыжъмэ тхыдэбаIо,  
Уемыдэлумэ, зегъэгусэ.  
Чыплэрысыр мэусэпы,  
Гур пэмэ, макъэр екIы.

Кытэр шъумэ, шъуатэр хафэ.  
Чэу махэм тыгъэр елъэ.  
Шъуз бэшхыр бын гъэунэхъу,  
Лы ешъуаклор хэщახьыжь.

\*\*\*

Хъиншъэ,  
Биншъэ,  
Сутлэ,  
Субабэ,  
Ибрахьимэ цыкly.

\*\*\*

Хъакыба, кыбыхъуа,  
Татэ хъурэр еукла.  
Тыльэчъэшъы – тыльэчъа.  
Шыу куп талокла,  
Анэ кытфырагъэкла,  
Тынэ афитэгъэкыжьа.  
Ядэжь тырагъэблагъа,  
Ящэпластlэ кытата,  
Къытатыгъэр тфэмышха.  
Янысибгъу зэдэгу,  
Яныожъ тхъам реутыжь.

## СКОРОГОВОРКИ

Игра в скороговорки всегда вызывает веселую реакцию у зрителей. Желающий должен сначала произнести скороговорку громко и медленно, а потом повторить ее быстро и без ошибок 3-5 раз. Если он ошибается, то его место занимает другой игрок.

Три свирели еле-еле свистели.

Летят три пичужки через три пустых избушки.

Варя варежки вязала, Варя валенки валяла.

Гравер Гаврила выгравировал гравюру.

Добры бобры идут в боры.

Три дроворуба на трех дворах дрова рубят.

Перепелка перепелят прятала от ребят.

Мама мыла Милу мылом.

Три корабля лавировали, да не вылавировали.

У Паши – шахматы, у Саши – шашки.

Пекарь Петр пек пирог.

Пароль – орел.

Кукушка кукушонку купила капюшон,  
Надел кукушонок капюшон,  
Как в капюшоне он смешон!

Карл у Клары украл кораллы,  
А Клара у Карла украла кларнет.

От топота копыт пыль по полю летит,  
Пыль по полю летит от топота копыт.

На дворе трава. На траве дрова,  
Не руби дрова на траве двора.

Проснись. Чудо горохово,  
Прикати грохоло,  
Перелопать три кучи гороха,  
Пропусти горох через грохоло  
Да не оброни зерна горохова.

Мышонку шепчет мышь:  
- ты все шуршишь, не спишь!  
Мышонок шепчет мыши:  
- Шуршать я буду тише.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение . . . . .	3
Подвижные игры . . . . .	4
Пальчиковые игры . . . . .	23
Игры-забавы . . . . .	27
Игры адыгов в Турции (записаны со слов Шангул) . . . . .	33
Игры-драматизации (по мотивам нартского эпоса) . . . . .	35
Словесные игры . . . . .	38
Приложение . . . . .	42
Игры, собранные студентами дошкольного отделения . . . . .	50
Считалки . . . . .	63
Скороговорки . . . . .	70

**Цеева Лидия Хусеновна**  
**РЕБЕНОК В МИРЕ НАРОДНЫХ ИГР**

Сдано в набор 26.02.01. Подписано в печать 22.02.01. Бумага писчая №1. Формат бумаги 84x108 1/32. Гарнитура Arial. Печ. л. 4,5. Тираж 500. Зак.008.

Адыгейский государственный университет. 385000, г.Майкоп, ул.Первомайская, 208  
Лицензия ЛР № 020064 от 21.02.97, ПЛД № 10-6 от 17.08.99.