



НАЦИОНАЛЬНЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

СБОРНИК ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО
ВОСПИТАНИЮ

РЕГИОНАЛЬНЫЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР АЛТАЙСКОГО КРАЯ
«НАВИГАТОРЫ ДЕТСТВА»

БАРНАУЛ - 2026

УДК 394.3
ББК 74.200.58

Рецензент: Дронова Е.Н., декан факультета управления развитием образования
КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова», кандидат педагогических наук, доцент

Национальные народные игры : сборник для специалистов по воспитанию / Составитель Е.В. Лопуга. – Барнаул, 2026. – 90 с.

В настоящем издании собраны подвижные игры больших и малых народов России.

Сборник предназначен для педагогических работников общего и дополнительного образования детей, детских лагерей отдыха, сотрудников некоммерческих организаций и членов волонтерских объединений, занимающихся организацией досуга детей школьного возраста. Издание может быть использовано при организации подвижных перемен, внеклассных мероприятий, при реализации программ внеурочной деятельности, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, программы по учебному предмету «Физическая культура».

© РРЦ «Навигаторы детства» в Алтайском крае
© Лопуга Е.В., 2026

Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ	4
АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	6
АЛЕУТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	9
АЛТАЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	12
АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	13
БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	16
БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	18
БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	25
НЕМЕЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	27
ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	27
КАБАРДИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	28
КАЗАЧЬИ ИГРЫ	32
КАЛМЫЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	33
КАРЕЛЬСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	33
ИГРЫ НАРОДОВ КОМИ	35
ЛАТВИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	36
ОСЕТИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	40
РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	43
ТАДЖИКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	56
ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	66
ТУВИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	78
ТУРКМЕНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	78
УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	79
УЗБЕКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	83

УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	84
ЧЕЧЕНО-ИНГУШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	89
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ И РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	91

ВСТУПЛЕНИЕ

Уважаемые коллеги!

2026 год Указом Президента Российской Федерации объявлен Годом единства народов России. Это важное событие призвано укрепить национальное единство, мир и согласие между народами нашей страны. В эти дни, как никогда, актуально обращение к истокам народной культуры, к тем традициям, которые веками объединяли людей, воспитывали в них лучшие человеческие качества.

Народные игры — уникальное явление мировой культуры. В них, как в зеркале, отражаются быт, традиции, характер и мировоззрение народа. Играя, дети не только развиваются физически, но и погружаются в мир национальных ценностей, учатся понимать и уважать культуру других народов. Через игру мы можем передать подрастающему поколению бесценный опыт наших предков, воспитать в детях уважение к традициям большой и многонациональной Родины.

Предлагаемый вашему вниманию сборник «Национальные народные игры» составлен для специалистов по воспитанию. Он объединяет подвижные игры разных народов России — от Азербайджана до Якутии, от Карелии до Дагестана. В издании представлены азербайджанские, алеутские, алтайские, армянские, башкирские, белорусские, бурятские, немецкие, дагестанские, кабардинские, казачьи, калмыцкие, карельские, коми, латвийские, осетинские, русские, таджикские, татарские, тувинские, туркменские, удмуртские, узбекские, украинские, чечено-ингушские народные игры. Каждая игра снабжена подробным описанием правил, что позволяет легко и быстро организовать её с детьми разного возраста.

Сборник будет полезен широкому кругу педагогических работников: классному руководителю — для проведения классных часов и внеклассных мероприятий, направленных на

формирование у школьников чувства принадлежности к единой российской нации; советнику по воспитанию – при разработке программ внеурочной деятельности и воспитательных событий, посвящённых Году единства народов России; вожатому детского лагеря – для организации досуга детей, подвижных перемен и тематических смен, где каждая игра станет поводом для знакомства с культурой нового народа; педагогу-организатору – в работе над проектами межнационального диалога, праздниками и фестивалями народов России.

Уверены, что этот сборник станет вашим надёжным помощником в благородном деле воспитания детей. Пусть каждая игра принесёт радость, укрепит дружбу и поможет юному поколению почувствовать себя частью великой и многонациональной России!

С уважением, составитель

АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

БЕЛЫЙ МЯЧ И ЧЕРНЫЙ МЯЧ (АГ ТОН ВЗ ГАРА ТОН)

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому — черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т. е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры. Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

ЧЬЯ ШЕРЕНГА ПОБЕДИТ? (КИМИН ЧЭРКЭСИ ГЭЛЭБЭ ЧАЛДЫ?)

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

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

СО СПИНЫ ЛОШАДКИ (АТ БЕЛИ)

С помощью считалки выбирается игрок, который ложится на ковер лицом вниз на вытянутые вперед руки и кладет свою шапку

себе на спину. Все по очереди прыгают через лежащего, предварительно положив свою шапку на шапку водящего. Если при прыжке шапка упадет, то прыгающий должен заменить лежащего, если же нет, то после прыжка он берет свою шапку, а прыгает уже следующий ребенок.

Правила игры. Прыгать надо ловко. Проигрыш считается, если шапка упала.

ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА (ЧОПУ ДАГЫТ)

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

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

ИЗЮМИНКА (КИШМИШИ)

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом.

Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.

Правила игры. Бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

ЧЕРНЫЙ ПАША (ГАРА ПАША)

Из числа играющих выбираются пастух, собака и врун. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собака сидит в засаде, овцы гуляют и как будто едят траву. Вдруг врун зовет пастуха: «Эй, эй, эй, пастух, пастух». Пастух отзывается: «Что тебе?» Врун: «Братец пастух, мой дядя, Черный паша, говорит, что наша черная овца (называет приметы овцы) в вашу отару попала, и просит ее обратно». Пастух подводит вруна к отаре. Тот неожиданно хватается за одну из овец (берет игрока за руку) и убегает. Увидев это, собака бежит за ним. Если врун с овцой добежит до своего дома, то собака возвращается, а если собака догонит, то овца возвращается в стадо.

Правила игры. Собака начинает ловить только тогда, когда врун схватил овцу. Ловить в доме вруна нельзя.

«ОТДАЙ ПЛАТОЧЕК» (ДЭСМАЛЫ ВЕР)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде

выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

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

АЛЕУТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

КАКАН

В игре принимают участие две пары соперников.

На земле рисуют два больших квадрата на незначительном расстоянии друг от друга. Внутри квадратов проводят три линии. Каждая пара играющих располагается у края своего квадрата. Стоя на коленях, игроки поочередно забрасывают в другой квадрат деревянные или костяные кружочки. Кружок должен попасть на одну из линий. К тому же, бросая кружок, играющий должен сбить им другие кружки, уже лежащие на линии. В случае промаха надо повторить бросок. Когда одна из пар соперников использует все свои кружки, тот, у кого их на линиях окажется больше, получает в награду несколько палочек. Игра продолжается до тех пор, пока все палочки три раза не перейдут к одной и той же паре.

КАЛУБА

У играющего в руках кольца и чурка. Их обычно вырезали из дерева и украшали резьбой. Кольцо напоминает большую ложку,

в ковше которой вырезан круг-кольцо. Чурка — конусообразный снаряд, похожий на веретено. Играющий подбрасывает чурку, которая острым концом должна попасть в кольцо. Некоторые мастера попадают до ста раз подряд. Похожая игра есть у эскимосов. Только в кольце у них было три отверстия разной величины, что затрудняло выигрыш. Играли на дробь, порох, пистоны, а то и на простой щелчок.

АЛЕУТСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ БОРЬБА

Борьба происходила на специальной площадке, в круге из копий, воткнутых в землю древками острием вверх. Раздетые по пояс борцы, соревнуясь в силе и ловкости, должны были оторвать противника от земли и поднять его над собой. Игра велась достаточно серьезно: ведь оторванного от земли противника победитель старался бросить на острие копья. Естественно, что сегодня это условие неприемлемо и копья играют чисто декорационную роль.

ОХОТНИК

Стрельба из лука по мишени. Стрельба производится на расстоянии 25-50-100 шагов. Мишень делается из соломенных жгутов, свернутых в круг. Алеутский лук отличается от традиционного тем, что тетива протянута вдоль его наружной стороны. Стрелы имеют заостренные костяные наконечники (плоские или с зубринами). Некоторые стрелы украшены оперением из расщепленных перьев.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА СУДАТИХ

Судатих — короткое копьё с каменным острием. Соревнующиеся садятся друг против друга, вытянув ноги вперед и упираясь пятками в пятки противника. Держась двумя руками

за копье, по команде каждый тянет его на себя. Задача — сдвинуть противника с места.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА РЕМНЕ

Заимствовано у чукчей.

Двое играющих садятся друг против друга, скрестив ноги. Им на шею надевается кольцо из ремня. По команде каждый старается перетянуть соперника, сдвинуть его с места.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ НА РУКАХ

Заимствовано у чукчей.

Участники садятся друг против друга. Средними пальцами правых рук сцепливаются, а левыми руками упираются в левое плечо соперника и стараются сдвинуть его с места.

ЛЕСТНИЦА

Эта забавная лестница была постоянным атрибутом традиционных зимних праздников алеутов Укамах. Праздники проводились поочередно в разных селах. К ним долго готовились, сочиняли песни, сценки, изготавливали костюмы и маски. В середине праздника традиционная лестница (бревно с зарубками) убиралась. На ее месте ставили лестницу, сделанную из надутых пузырей или надутых чучел. По ней мог спуститься только самый ловкий. Вариант такой лестницы представляет собой сооружение, на котором крепятся (подвешиваются на веревках) прочные шесты — один ниже другого. Получается что-то вроде лестницы с подвижными перекладинами, висящими в воздухе. Края шестов украшены надутыми пузырями сивучей или нерпы. Пузыри разрисованы, а внутрь вложены различные побрякушки. Участник соревнования вбегает по наклонно установленному бревну и, переступая с шеста на шест, пытается спуститься вниз.

Соревнование сопровождается пением и игрой на алеутском бубне, который не только аккомпанирует, но и передает состояние участника (дрожь от страха, уверенность и т. п.).

АЛТАЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИГРА «БӨРҮЛЕ АЙГЫР» (ВОЛК И ЖЕРЕБЕЦ)

Игроки становятся «табуном», одного выбирают «жеребцом». Их противник - «волк», который ловит последнего из стоящих в цепочке позади «жеребца» и делает вид, что съедает его. «Вожак табуна» не подпускает «волка», загоразивая руками пути нападения. «Волк» должен съесть весь «табун».

ИГРА «КАЖЫК ӨРӨ ЧАЧАРЫ» (ПОДБРАСЫВАНИЕ БАБОК-КОСТОЧЕК В ВЕРХ)

В эту игру раньше обычно играли внутри аила. На земле разложены бабки. Игрок, сидя на корточках, по одному подбрасывает их вверх, затем ловит одной рукой. В воздухе обязательно должно находиться не меньше двух бабок. Выигрывает тот, кто поймает большее их количество. Высота подбрасывания не должна быть ниже приспособления для сушки сырчиков (примерно два метра).

ИГРА «ТУРНА» (ЖУРАВЛЬ)

Среди играющих выбирают одного. Он становится «журавлем». Ему надевают шубу наизнанку, в рукав засовывают палку с крючком на конце. Все разбегаются, «журавль» начинает ловить их. Кого поймает, того стучит палочкой и теребит. Пойманный игрок выходит из игры. Игра продолжается дальше.

АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ЦВЕТЫ И ВЕТЕРКИ»

Цель игры: развитие двигательных качеств, внимания, выдержки.

В середине игровой площадки проводятся две черты на расстоянии 2 м друг от друга. За каждой из них на расстоянии 10—15 м друг от друга проводятся еще две черты. Выбираются две команды: «цветы» и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка.

Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!»

«Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки.

«Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорят «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры. Очки определяются по числу пойманных цветов, а победителя определяют по условленной сумме очков. После одной игры команды меняются ролями.

ПАСТУХ

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты реакции.

На игровой площадке чертится линия — «ручеек», по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами:

«Я волк горный, унесу!»

Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам».

После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры. Волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам», а овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПАЛКИ»

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры. Выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

«КРЕПОСТЬ»

Цель игры: развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.

Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать. В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом, нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

Правила игры. Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но при этом очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).

«ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ» (ХОХ, ДЖЮР, КРАК, ОТ)

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.

Правила игры. Ошибающийся не играет.

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЮРТА (ТИРМЭ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

МЕДНЫЙ ПЕНЬ (БАКЫР БУКЭН)

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: «Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить?» Хозяин отвечает: «Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет

твой». После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

ПАЛКА-КИДАЛКА (СОЙОШ ТАЯК)

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

СТРЕЛОК (УКСЫ)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок — стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой.

Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

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

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЕЖИК И МЫШИ

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

Бежит ежик – тупу - туп,
Весь колючий, остер зуб!
Ежик, ежик, ты куда?
Что с тобою за беда?

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

Ежик ножками туп-туп!
Ежик глазками луп-луп!
Слышит ежик – всюду тишь,
Чу!... Скребется в листьях мыш!

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

Беги, беги, ежик,
Не жалея ты ножек,
Ты лови себе мышей,
Не лови наших детей!

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

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

МИХАСИК

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

- Ты, Михасик, не зевай, не зевай!

- Лапоточки обувай, обувай! –

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

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

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

ПРЕЛА-ГОРЕЛА (ПРЭЛА-ГАРЭЛА)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела,

Так где-то и села,

Кто первый найдет,
Тот себе возьмет!

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

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

ЗАЯЦ-МЕСЯЦ (ЗАЙКА-МАЛАДЗИК)

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где был?
- В лесу.
- Что делал?
- Сено косил.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- ЧУР-

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

ИВАНКА

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь,

которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

МЕЛЬНИЦА (МЛЫН)

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

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

ЛЕНОК (ЛЯНОК)

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

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

ОХОТНИКИ И УТКИ

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и

очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

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

МОРОЗ (МАРОЗ)

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

«Ты зеленый, ты красный, Ты в шубе, ты в кушаке, У тебя синий нос, Это ты, Дед Мороз!».

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила игры. Разбежаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

КОЛЕЧКО (ПЯРСЦЁНАК)

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

Вот по кругу я иду,
Всем колечко нам клади.
Ручки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

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

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

ГУСИ ЛЕТЯТ (ГУСИ ЛЯЦЯЦЬ)

Вожакom избирается игрок, который знает, как можно больше названий животных и птиц. Вожак придумывает названия летунов: «Гуси летят», «Утки летят» и т. д. Дети поднимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят: «Летят» — и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры. Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

У МАЗАЛЯ

Участники игры выбирают Мазалья. Все остальные отходят от Мазалья и договариваются, что будут ему показывать, - после чего идут к Мазалю и говорят:

Здравствуй, дедушка Мазаль
С длинной белой бородой,
С карими глазами,
С белыми усами!

Он приветствует:
Здравствуйте, детки! Где вы были? Что делали?

Дети отвечают:

Где мы были, вам не скажем,

А что делали — покажем!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

ХЛОП, ХЛОП, УБЕГАЙ! (ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ!)

Играющие ходят по площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего:

—Хлоп. хлоп, убегай!

Тебя кони стопчут.

—А я коней не боюсь,
По дороге прокачусь —

Несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры. Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

«ПОТЯГ» (ПОЕЗД)

Играют 10 и более человек.

Ход игры: участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники - «заводные». Став друг против друга, «заводные» так же берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь ими

разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию

БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ТАБУН (ХУРЭГ АДУУН)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

ИГОЛКА, НИТКА И УЗЕЛОК (ЗУН, УТАХН, ЗАНГИЛАА)

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

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

ВОЛК И ЯГНЯТА (ШОНО БА ХУРЬГАД)

Один игрок — волк, другой — овца, остальные — ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», — говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

ИЩЕМ ПАЛОЧКУ (МОДО БЭДЭРХЭ)

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

Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

СТРЕЛЬБА ПО СОЛОМЕННЫМ БАБКАМ (СУРХАРБАН)

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбан, как один из

спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

Правила игры. Соблюдать правильный прием стрельбы.

НЕМЕЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ПОЖАРНАЯ КОМАНДА»

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

БЕГ К РЕКЕ

На расстоянии 10—15 м от реки чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу водящего игроки бегут к реке, достают со дна ее камень и, бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему.

Водящий определяет первые три места. Игра продолжается.

Правила игры. Водящий может удлинять или сокращать дистанцию, давать различные задания.

ДОСТАНЬ ШАПКУ

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10—15 м. находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары — в полу приседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.

КАБАРДИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЖУРАВЛИ –ЖУРАВЛИ

Цель: развивать умение ходить и бегать в определённом направлении змейкой и образовывать круг, действовать по сигналу, развивать координацию движений.

Ход игры: в игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поёт или говорит речитативом следующие слова: «Журавли – журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли – журавли, сделайте верёвочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который всё

учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли – журавли, извивайтесь, как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поёт: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д.

ВОЛЧОК

Цель: развивать чувство равновесия, ловкость, координацию движений, глазомер, укреплять мускулатуру кистей рук.

Ход игры: чтобы привести волчок в движение, его кладут на ладонь левой руки, указательным пальцем правой руки его быстро крутят вправо и во вращающемся положении бросают на лёд. Затем его гоняют небольшим кнутом из конопляного волокна. При этом дети 6–ти лет и старше не редко устраивают состязания: чей волчок вращаясь дольше простоит, чей дольше прокрутится по непротопанному снегу, кто дальше прогонит свой волчок одним ударом, у кого он перепрыгнет через канаву, через бревно и т.д.

ПОДНИМИ ПЛАТОК

Цель: развивать слуховое восприятие, быстроту реакции, внимание, сообразительность, ловкость.

Ход игры: игроки становятся в круг, в центре него кладут платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют.

С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

ЗЭКЪУЭТ (СТАТЬ ДРУГ ЗА ДРУГОМ)

Цель: развивать ловкость, смекалку, бег, двигательную активность, внимание.

Ход игры: перед началом игры ребята по жребию определяют двух ведущих – «лису», которая должна убегать и «охотника», обязанного догонять её.

Когда известны ведущие, остальные берутся за руки и образуют большой круг. Затем они опускают руки, чтобы «лиса» могла быстро проскочить между стоящими игроками в момент опасности, то есть в том случае, если «охотник» догонял «лису» и ей угрожало быть «раненой». В этом случае, бегающая вокруг игроков и преследуемая «охотником», «лиса» могла заскочить в круг и стать впереди любого игрока. Тогда «охотник» преследовал не её, а того, чьё место заняла «лиса». Если «охотнику» удавалось «ранить» «лису» до того, пока она не вставала впереди кого – либо, «охотник» и «лиса» менялись местами.

ПОД БУРКОЙ

Цель: развивать внимание, ловкость, умение уворачиваться от ловишки, отрабатывать навыки бега.

Ход игры: играющие делятся на 2 команды по 5 – 8 человек. Старший садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его.

Другая команда, водящая, отходит от них на 20 – 30 м. По указанию старшего от водящих к соперникам идут 2 игрока. Увидев их, охрана спрашивает «Кто идёт?». Если идущие не отвечают, то вопрос задаётся повторно с целью заставить их говорить. Не доходя 2 – 3 м. до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости – проходите. Добро пожаловать!» - говорит старший под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого старший, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошёл, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь – это... (имя игрока), а волк...(имя игрока)».

Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником старшего.

Далее водящая команда может посылать ещё двух игроков к бурке. Когда старший под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают 2 игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛУНКИ

Цель: развивать внимание, ловкость, бег, умение бросать мяч и попадать в цель, ориентировку в пространстве.

Ход игры: в центре площадки выкапывают лунку, в которую кладут мяч. Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3 – 5 м. 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 быстро схватить мяч и осалить одного из убегающих, кидая мяч с места (или догоняя игрока). Осаленные выходят из игры. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он сам выходит из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается. Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующий раз он становится повелителем лунки.

ДЭ КЪЕГЪЭЖЭК (КАТАНИЕ ОРЕХОВ)

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры: посередине помещения устраивают наклонную плоскость из досок шириной 50 – 60 см. Все играющие по очереди скатывали по одному ореху с плоскости. Если чей – либо орех, скатываясь, задевал какой-нибудь орех, лежавший на полу, то он выиграл его и имел право повторить бросок.

КАЗАЧЬИ ИГРЫ

«ИГРА В ШАПКУ»

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков. Правила игры: шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед, если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в круг. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

ИГРА «ЛЯПКА»

Она способствует развитию стремления приблизиться к цели, а также развитию ловкости и быстроты реакции. Игра помогает детям бороться с застенчивостью и обидчивостью. В начале игры выбирается водящий («Ляпка»). Он бежит за остальными игроками, пытаясь кого-то «осалить». Когда

водящий достигает своей цели, то приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!». Следующий водящий так же старается передать ляпку. «Ляпка» не может преследовать только одного игрока.

КАЛМЫЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«КРУЖИТЬСЯ ВОКРУГ КОЛЫШКА» (ГАС ЭРГЛГЕН)

В землю вбивается небольшой колышек, один из игроков держится за него правой рукой и начинает кружиться по часовой стрелке, одновременно пытаясь достать левой рукой правое ухо из-под правой руки. Игра требует большой ловкости и гибкости. Выдержавшие пять-шесть кругов считаются победителями.

КАРЕЛЬСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

МЯЧ

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

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

ПЯТНАШКИ НА САНКАХ

Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другою, сидящего на санках. По желанию играющих или по считалке выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару играющих и запятнать одного из них. Салит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей. Игра продолжается.

Правила игры. Играть надо в пределах очерченной площадки. Пара, заехавшая за границы площадки, становится водящей, игра продолжается. Нельзя салить игроков той пары, которая только что была ведущей.

Я ЕСТЬ(ОЛЕНПА!)

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

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

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

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

ИГРЫ НАРОДОВ КОМИ

СТОЙ, ОЛЕНЬ!

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

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

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

ОХОТА НА ОЛЕНЕЙ

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается поймать оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по кругу. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

НЕВОД (ТЫВ)

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

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

ЛАТВИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

РЕШЕТО(СИЕТС)

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда — он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду и говорит: «Сей, сей решето!» Тот спрашивает: «Что ты хочешь, решето?» Решето отвечает: «Мелкую муку». Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит: «Беги за ней!» После этого решето бежит за участником игры,

стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же решето поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее решето становится в ряд первым.

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

ПУТЕШЕСТВЕННИК (ЦЕЛЁТАЙС)

Участники игры садятся в круг. Один лишь путешественник остается в центре круга. Сидящие по кругу тихо, так чтобы путешественник не слышал, выбирают для себя наименования знакомых городов или местностей. Путешественник вслух называет города, откуда и куда он хочет проехать. Например: «Я путешествую из Риги в Москву». Участники игры, выбравшие эти названия городов, встают и меняются местами. Путешественник старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто останется без места, продолжает путешествие.

Правила игры. Садясь на свободное место, нельзя толкать друг друга.

ВОЛК И КОЗА (ВИЛКЕ УН КАЗА)

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

Правила игры. Волк ловит козу только в кругу.

КОЛЬЦО (ГРЕДЗЕНС)

Играющие становятся в круг и держат в руках шнур или ленту, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга стоит водящий. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал, в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком местами. Игру можно сопровождать народной песней.

Правила игры. По сигналу все играющие должны движениями рук имитировать передачу кольца, чтобы сбить водящего толку.

ПТИЦА БЕЗ ГНЕЗДА (ПУТНС БЕЗ ЛИГЗДАС)

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

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

ДОГОНИ МЕНЯ (ПАНАЦ МАНИ)

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

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

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

СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ (КАЙМИНЬ, ЦЕЛЬ РОКУ)

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!». Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева – правую. Т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку; водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается, в противном случае его команда не выполняется.

ОСЕТИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ПАЛКА (ЧУКА)

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

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

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

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

МЕТАНИЕ КАМНЯ С ПЛЕЧА

Для этой игры берется камень по возможности округлой формы и определенного веса, в зависимости от возраста участника игры, но не менее 10-12 килограммов. Игрок, держа камень на ладони, поднимал его на уровень правого плеча. Для того, чтобы усложнить упражнения, мизинец подгибался под камень. Затем игрок делал раскачку всем корпусом, слегка приседал и с силой бросал камень. Место удара камня о землю отмечалось. Выигрывает тот, кто бросит камень дальше всех.

В игре принимают участие юноши и взрослые мужчины. Игра эта до некоторой степени напоминает толкание ядра.

ПОДНЯТИЕ КАМНЯ

Еще в древние времена в Осетии существовала игра, где молодежь соревновалась в физической силе. Для этой цели в них специально держали камень весом 7-10 пудов. Камень поднимали двумя руками. Для этой игры существовали следующие нормы: а) юноши 17 лет, впервые принимавшие участие в игре, поднимали камень только на 10 вершков; б) участники игры в возрасте 20-25 лет и старше поднимали камень до груди. Бывали силачи, которые поднимали камень выше головы.

ПЕРЕТЯГИВАНИЯ ВЕРЕВКОЙ

Двое из играющих становятся друг к другу спинами. На них надевают связанную в круг веревку так, чтобы она прошла под руками. Затем игроки становятся на колени и упираются руками в землю. По команде каждый начинал тянуть в свою сторону, стараясь перетянуть противника. Выигрывал тот, кто перетягивал противника на свою сторону.

Другая разновидность игры в перетягивания веревкой была следующая: две команды становились друг против друга, брались руками за длинную веревку и по сигналу начинали тянуть веревку на себя. Побеждала та команда, которая дотягивала своих «противников» до установленной отметки. На свадьбах или на праздниках обычно играли улица с улицей, фамилии с фамилией. Каждая фамилия выставляла своих представителей – наиболее сильных и ловких юношей. Состязания проходили интересно и весело. Проигравшая команда выходила из игры, а её место занимали представители другой фамилии или улицы.

ТОХСИ

На ровной площадке или на крыше осетинской сакли чертили два круга, вписывая один в другой. В центре малого круга в один ряд расставляли альчики или свинцовые пули от кремневых ружей, по одной от каждого игрока. Задача заключалась в том, чтобы более крупным альчиком выбить альчик или пулю за пределы большого круга.

СЛЕПОЙ МЕДВЕДЬ

Один из играющих выбирается медведем, ему завязывают глаза. У каждого игрока имеются две палочки: одна гладкая, другая с нарезанными на ней зубцами. Играющие проводят гладкой палочкой по палочке с зубцами – издается дребезжащий звук. Медведь идет на звук и старается поймать кого-либо из играющих. Тот, которого он поймает, становится водящим.

ГАККЫРИС

Играющие садятся на корточки по кругу. Около каждого имеется ямочка. Водящий, подпрыгивая на одной ноге вокруг

сидящих, толкает их ногой. Если ему удастся оттолкнуть кого-нибудь, он занимает его место, а тот становится водящим.

ЖМУРКИ

Водящему завязывают глаза. Затем игроки по очереди начинают бить его по ладоням вытянутых вперед рук. Водящий должен угадать, кто из игроков его ударяет. Если он угадывает, то тот, кто ударил, становится водящим.

ЖУРАВЛИ

Мальчики становятся в колонну по одному, каждый обхватывает руками талию впереди стоящего. Во главе колонны находится вожак, как у журавлей при перелете.

Один из мальчиков выбирается волком, он и является водящим. Волк нападает на хвост колонны со словами «хърихъупп» (журавль), а колонна хором обращается к предводителю журавлей со словами: «Ма-ма зил» т.е. подожди.

Вожак должен уберечь журавлей от волка.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИГРА "РУЧЕЕК"

Играющие встают друг за другом парами, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку "ручейка" и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И,

проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен.

«МОЛЧАНКА»

Перед началом игры все играющие поют слова:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

Когда скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился. Фанты разные. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

Малечина-калечина — старинная народная игра. Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (нельзя поддерживать палку другой рукой) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

«Малечина-калечина,

сколько часов до вечера?

Раз, два, три ...»

Считают, пока удастся удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

БАБКИ

На Руси «Бабки» были широко распространены уже в VI-VIII вв. и являлись любимой игрой. Для игры берутся бабки - специально обработанные кости суставов ног коров, свиней, овец. У русских в наибольшем почете коровьи бабки: они более крупные и в них можно попасть с большого расстояния. У каждого игрока должна быть своя бита и 3-10 бабок. В качестве биты берется наиболее крупная и увесистая бабка (внутреннюю полость ее часто заливают свинцом или оловом). Сами игры бабки разделяются на бесчисленные виды. Вот пример одного из них. Игроки ставят на ровном месте по гнезду на битку. Потом определяют условное расстояние - коны. Кому прежде начинать игру - бить и кому после, о том мечут жеребьи. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству. Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда они все пробьют, тогда каждый переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его биток; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих битков.

ВЕРЕВОЧКА

Веровочка — старинная свадебная игра, увеселяет на сговорах людей женатых и семейных, на посиделках и молодечнике девушек, одних, без мужчин. Но это бывало прежде; ныне забавляются веревочкою без разбора все свадебные сговорщики. Сваха вносит в горницу веревочку, концы

которой сват или дружка завязывают одним узлом. Игроки хватаются за эту веревку обеими руками, составляя из себя круг около ее. В середине круга становится сват или сваха для зачину. Обходя кругом всех, сваха — кому говорит красное словцо, кому поет присказку или завидит сказку, стараясь высказать в ней характеры сговорщиков. Ее словам, хотя иногда довольно обидным, отвечают похвалой, улыбкою и добрым молодечеством. Круговой — так называют свата, стоящего в середине игроков — среди рассказней, замечает: кто смотрит по сторонам, и, подкараулив, тотчас бьет его по руке. Оплошный становится в круг, при всеобщем смехе, и заводит свои рассказы. Иногда, вместо побасенок, игроки поют свадебные песни.

РЕПКА

Забава по мотивам русской народной сказки «Репка». Все играющие встают друг за другом, обхватив предыдущего вокруг пояса. Первый игрок обхватывает небольшой ствол дерева или столб. «Дед» начинает тянуть последнего играющего, стараясь оторвать его от остальных. Есть и другой вариант игры: Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

ЗАБАВА «ВИШЕНКА»

Эта забава предназначена для молодых парней и девушек на выданье. Все становятся плечом к плечу в две шеренги друг напротив друга на расстоянии вытянутой руки (или чуть ближе). Участники выставляют перед собой руки на уровне чуть выше пояса ладонями вверх или сцепляют руки в замок для более крепкого соединения. Получается коридор. Доброволец

(вишенка), разбегается и рыбкой прыгает на руки в начале коридора. Задача прокидать вишенку до конца коридора. Вишенка должен вытянуть руки вперед и держать ноги вместе. Коридор должен немного присесть и одновременно с криком «Эээ-х» подбрасывать вишенку вверх и вперед по коридору. Главное здесь побольше разбежаться и повыше да подальше полететь, а после этого руки товарищей добросят игрока до девушки, которую нужно поцеловать. После переката по волнам из рук на пару десятков метров поцелуй получается очень чувственным. Главное в игре - вовремя затормозить, а то пролетишь нужный адресат.

ГОРЕЛКИ

Старинная русская забава. В Горелки играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту. «Холостые парни и девицы устанавливаются парами в длинный ряд, а один из молодцев, которому по жребию достается гореть, становится впереди всех и произносит:

- «Горю, горю пень!»
- «Чего ты горишь?» - спрашивает девичий голос.
- «Красной девицы хочу».
- «Какой?»
- «Тебя, молодой!»

При этих словах одна пара разбегается в разные стороны, стараясь снова сойтись друг с дружкой и схватиться руками; а который горел - тот бросается ловить себе подругу. Если ему удастся поймать девушку прежде, чем она сойдется со своей парюю, то они становятся в ряд, а оставшийся одиноким заступает его место. Если же не удастся поймать, то он продолжает гоняться

за другими парами, которые, после тех же вопросов и ответов, бегают по очереди».

КУБАРЬ

В Древней Руси игры с кубарем были одними из самых распространенных. Уже в X в. кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней. Простейшие кубари вытесывались топором и ножом из деревянного цилиндра путем стесывания его нижнего конца до формы конуса. Обязательной принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения. Кубарь запускается по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой. Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоня кубарь по условленному направлению, часто извилистому, лавируя между различными преградами или преодолевая препятствие.

ЧИЖИК

Чижик — игра детская, веселит детей удачно и печалит нечаянными побоями. Старший из детей очерчивает на земле мелом или острой палочкой квадрат — «клетку», в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку — «чижик». Все по очереди подходят к «клетке» с другой длинной палкой и бьют по «чижику», который от удара подлетает вверх. Тогда другие

игроки бьют «чижика» на лету, стараясь загнать его в обратную «клетку». Игра продолжается до тех пор, пока явится кто-нибудь из игроков с разбитым лицом и с криком начинает доискиваться виноватого. Но так как побои скоро забываются детьми, то игра Чижик скоро возобновляется.

ЗАРЯ

Игроки встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - «заря» ходит сзади с лентой и говорит:

Заря - зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые —
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей».

ПЕТУШКИ

Мальчишки любят задираться, толкаться, даже драться, - словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие - руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками.

Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.

ОПЛЕУХИ

Старая добрая забава для парней. На лавку напротив друг друга садятся два молодца, скрестив ноги под лавкой, и наносят друг другу «оплеухи». Узкая лавка и скрещенные ноги мешают наносить сильные удары напряженной рукой. Раз один из парней попытался ударить посильней, да еще и кулаком, что против правил, но ему же стало хуже - он стал жертвой собственной непогашенной инерции и узкой скамейки и полетел на землю.

БОЙ МЕШКАМИ

Двое добрых молодцев встают или садятся на бревно, в руки берут по мешку и по команде начинают бить соперника мешком, стараясь сбросить его с бревна на землю. Для сложности можно одну руку держать плотно прижатой к пояснице, а действовать другой рукой. Здесь большее значение приобретает умение двигаться, чувствовать движение противника, использовать его инерцию.

КАТАНИЕ ПО ШЕСТАМ

Эта народная зимняя забава когда-то была широко распространена в губерниях России. На склоне горы или бугра кладется под уклон параллельно друг другу на расстоянии около 1 метра два ровных, гладко обструганных шеста (жерди) длиной 15-20 м. Получаются два гладких рельса, по которым можно скатиться с горы. Шесты неоднократно поливают водой, чтобы они прочно вымерзли и стали скользкими. Желающий

прокатиться по шестам подбирает себе напарника схожего по росту и весу. Напарники встают на шесты лицом друг к другу, поддерживая один другого руками за плечи или талию. Впрочем, способы могут быть самые разные, лишь бы устоять при быстром скольжении вниз. Согласованность действий, умение удерживать равновесие, изобретательность, смелость позволяют некоторым прокатиться в самых удачных и комических позах.

ЛЮЛЬКА

Для этой забавы нужна веревка длиной 2-3 метра. Вережку держат двое, а можно один из концов привязать к дереву. Вережку не крутят, а лишь раскачивают над землей на разной высоте - от 10 сантиметров и выше. Парни и девушки по одному (или парами) разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку или же начинают прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т. д. Прыгают, пока не совершат ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из качающих веревку. Ошибкой считается не только неудачный прыжок, но и любое задевание веревки.

БИРЮЛЬКИ

Бирюльки — это небольшие соломинки (или палочки — деревянные, камышовые, костяные или из любого другого, даже искусственного материала) сантиметров в 10 длиной, а числом от шестидесяти до ста. Пучок бросают на стол, или любую ровную поверхность, так, что бирюльки ложатся в хаотичном беспорядке одна на другую и рядом. Играющие участники забавы строго поочередно снимают их по одной — как удобнее: пальцами или специальным проволочным крючком, насаженным на палочку. Кто чуть только пошевелит соседнюю бирюльку, сразу передает

крючок следующему игроку. Так продолжают, пока не разберут полностью всю кучу. Выигрывает тот участник, у кого накопилось самое большое число безупречно снятых бирюлек. К некоторым бирюлькам приделывают головки, называя их: король, генерал, полковник и т. д.; можно также придать палочкам вид копья, ножа, пилы, лопаты и т. п. За такие особые бирюльки начисляют большее число очков.

ЖМУРКИ

Водящего игрока называют «жмуркой».

Жмурке завязывают глаза (обычно шарфиком или платком). Раскручивают его и после спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Жмурка должен поймать любого другого игрока и опознать. В случае успеха, пойманный становится жмуркой. Игрокам можно бегать, застывать на одном месте, «дразнить» водящего, чтобы обратить на себя его внимание и, может быть, таким образом спасти того игрока, к которому водящий или «жмурка» подошел слишком близко.

БУБЕНЦЫ

Это старая русская игра. Играющие встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, а другому завязывают глаза. Все остальные поют:

- Трынцы-брынцы, бубенцы,
- Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!

После этих слов игрок с завязанными глазами должен по звуку бубенца поймать увертывающегося от него участника. Когда участник с бубенцом пойман, он становится водящим, а второй игрок становится в общий круг.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

В этой игре двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Получаются «ворота». Остальные встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. А «ворота» в это время произносят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те игроки, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все игроки становятся «воротами».

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Выбрав двух или одного волка, в зависимости от количества играющих, выбирают вожака, того, который начинает игру. Все остальные становятся гусями. Вожак становится на одном конце площадки, гуси – на другом, а волки в стороне прячутся. Вожак

похаживает, поглядывает, и, заметив волков, бежит на свое место, хлопает руками и кричит:

— Гуси-лебеди, домой!

— Зачем?

— Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

— А чего волкам надо?

— Серых гусей щипать да косточки глотать!

После этих слов гуси должны успеть добежать к вожаку, пока их не сцапали волки. Пойманные гуси выходят из игры, а оставшиеся игроки повторяют игру снова до тех пор, пока волки не переловят всех гусей.

КАТАНИЕ ПАСХАЛЬНЫХ ЯИЦ

Катание яиц — соревновательная игра, её цель — получить яйца других игроков. На ровной площадке устанавливается дорожка (также называемая катком или лотком), представляющая собой желоб, изготовленный из картона или дерева, в торце которого выкладывают крашенные яйца, а также игрушки и прочие безделушки. Дорожка может быть наклонной, а форма ее варьируется. Иногда обходятся без специальной дорожки, яйца при этом катают по полу или по траве. Каждый игрок катит своё яйцо по дорожке. Если он попадет в какой-то из предметов, этот предмет выигран. Если же яйцо не задевает никакой предмет, его оставляют на площадке, и оно может достаться другому игроку в качестве приза.

СЛОН

Слон — старинная русская игра, которую особенно любят мальчики, так как игра выявляет самых сильных и выносливых. Игроки делятся на две равные по силам и по числу участников команды. Одна из команд — слон, другая запрыгивает на него.

Самый крепкий и сильный игрок становится впереди лицом к стене, опираясь о нее, согнувшись и опустив голову. Следующий участник обхватывает его за пояс и прячет голову, за ним третий, четвертый и так далее. Они должны крепко держаться друг за друга, изображая слона. Участники другой команды по очереди разбегаются и запрыгивают на спину слона так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих. Задача играющих – всей командой остаться на слоне и не свалиться в течение 10 секунд. После этого участники команд меняются ролями.

ЦЕЛУЙ, ДЕВКА, МОЛОДЦА

Для игры потребуется много участников — девушек и парней. Играющие встают в круг, а кто-то один становится в центр. Затем все начинают двигаться: круг вращается в одну сторону, тот, кто в центре, в другую. Игрок в центре вращается с закрытыми глазами и вытянутой впереди себя рукой. Все напевают:

Шла матрешка по дорожке,
Потеряла две сережки,
Две сережки, два кольца,
Целуй, девка, молодца.

С последними словами все останавливаются. Игрок, на которого указывает рука ведущего выходит в центр. Игроки становятся друг к другу спиной и на счет «три» поворачивают голову налево или направо; если стороны совпадают, то счастливики целуются!

ЗАВОДИЛА

Сначала все игроки становятся в круг лицом к центру. Водящий отходит в сторону от игроков, которые, в свою очередь,

выбирают «заводилу». «Заводила» показывает всем остальным игрокам различные движения, а игроки повторяют эти движения, не отставая от «заводилы». Водящий должен отгадать, кто является «заводилой». Если после 20 секунд ему это не удастся, водящий выбывает из игры, а игроки выбирают себе нового водящего.

КОЛЕЧКО-КОЛЕЧКО

Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладоней лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладони сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

ТАДЖИКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

СБОР ТЮЛЬПАНОВ (ЛОЛАЧИНАКОН)

Играющие делятся на группы по три человека. Каждая тройка становится на расстоянии 1 м друг от друга. Перед игроками проводится поперечная линия, с которой начинается игра. На расстоянии 15—20 м от нее проводится еще параллельная линия, а от этой чертится еще одна параллельная линия на расстоянии 0,5 м. Таким образом, получается как бы

коридор арык. Выбирается водящий, его зовут Мавлюда. Водящий становится за линией арыка.

По первой команде тройки кладут руки на плечи друг другу, по второй команде игроки поют песни или рассказывают стихотворение и выполняют различные движения, продвигаясь вперед, в сторону арыка. Примерно это выглядит так: Жили-были три девочки. Игроки шагают. — Собирали тюльпаны. Опускают руки и имитируют сбор тюльпанов. Бежали — бежали, нового арыка добежали, Все кладут руки опять на плечи и в тройках бегут до арыка. У нового арыка воды нет. Постукивают ногами о землю. - И Мавлюда болеет. Опускают руки и бегут за начальную черту. Мавлюда гонится за тройками и ловит убегающих до начальной черты. Если Мавлюде удастся поймать игроков, то водящий меняется местами с пойманным. Мавлюда становится в тройку на место последнего. Если Мавлюда долго не может поймать игрока, тогда можно выбрать другого водящего. В заключение отмечают лучшего водящего и игроков, которые ни разу не были пойманы.

Правила игры. Игроки должны доходить до линии арыка и убегать только после слов: «Мавлюда болеет». Водящий не имеет права выходить вперед, пока не услышит последнее слово. Если он выбежит раньше, пойманные не засчитывают!. Убегать можно только назад, за линию. Ловить следует в пределах всей площади до начальной черты. Если водящий коснулся игрока рукой, тот считается пойманным.

ГОРЛИНКА (МУСИЧАБОЗИ)

В середине площадки чертится круг диаметром 5 м. На расстоянии 8—10 м от круга проводится линия. Игроки делятся на две команды. Первая команда становится внутри круга лицом к игрокам второй команды, т. е. к горлинкам, которые стоят за линией. По команде горлинки начинают медленно шагать в

сторону игроков, находящихся внутри круга. Последние в это время напевают песню или произносят текст; движения, упоминаемые в нем, горлинки должны имитировать.

Раз, два. три, четыре.

Я дочка устояра —

Цепкий устояр (скакун),

Покорми горлинку!

Бедная горлинка.

Погрейся у сандала

Я поглажу твой клювик.

Настригу твой хвостик!

Горлинки на первую и вторую фразы начинают двигаться вперед и входят внутрь круга. Их окружают игроки первой команды. На третью и четвертую фразы игроки первой команды прыгают то на одной, то на другой ноге, изображая скакунов и кормление птиц (горлинок) зернышками. Горлинки подбегают к ним кормиться. На пятую фразу горлинки внимательно слушают. На шестую фразу они якобы подлетают к сандалу. На седьмую фразу горлинки вытягивают шеи вперед — подставляют клювики. На последнюю фразу игроки первой команды бегут ловить горлинок, а горлинки убегают. Каждый игрок старается дотронуться до одной убегающей горлинки, т. е. постричь ей хвостик, а горлинки стараются выбежать из круга и убежать за линию, где стояли первоначально. Пойманные горлинки присоединяются к игрокам первой команды. После того как поймана половина горлинок, команды меняются местами. Команда горлинок, которая была наиболее ловкой, считается победительницей.

Правила игры. Игроков можно ловить только до линии. Пока не произнесены последние слова, горлинкам убежать нельзя.

НЕМАЯ ИГРА (ГУНГАКБОЗИ)

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т.е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание.

Правила игры. Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

СПАСЕНИЕ ПОЙМАННЫХ(ЗИНДАКУНАК)

Считалкой выбирают три водящих. Они становятся на одной стороне площадки. Все остальные располагаются недалеко от них в ряд.

По команде дети разбегаются в разные стороны, а водящие стремятся их поймать. Пойманные игроки берутся за руки и в центре площадки становятся в круг. Водящие продолжают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое не пойманных, которые стремятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-либо из них. Если это удалось, то игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удастся подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими становятся три не пойманных игрока.

Правила игры. Игрокам нельзя выходить за пределы площадки. Пойманные игроки не должны покидать круг до тех пор, пока оставшиеся три игрока не выручат их.

ТЕТКА-НАСЕДКА(ХОЛА-ХОЛА)

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

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

детей. Цыплята не должны выбегать из гнезда орла, пока не услышат голос курицы.

ПРЫГАЙ ЧЕРЕЗ КОСТЕР! (АЛОВПАРАК!)

Аловпарак устраивается весной и летом па большой открытой площадке. В эту игру обычно играют в Новый год (Соли пав), в первый день весны (Навруз). Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

Правила игры. Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

ГОРНЫЙ КОЗЕЛ (НАХЧИРБОЗИ)

Играющие собираются на широкой площадке. Двух-трех детей назначают охотниками (шикорчхо). остальные горные козлы (пахчир). Дети, изображающие горных козлов, ходят или бегают по всей площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (бросают мячи). Осаленный горный козел садится на землю, к нему подбегает охотник и дотрагивается до его спины. Это означает, что он пойман. Игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Осаленный игрок должен сесть там, где в него попал мяч. В одного игрока могут бросать мяч сразу два игрока- охотника. Если игра проводится на площадке и в ней участвует много детей, можно выбрать двух-трех охотников. Охотники могут на талии завязать себе национальные платки.

КТО ВЫШЕ ПРЫГНЕТ! (БАЛАНДПАРАК!)

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

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

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

ИГРА В ЛОШАДКИ (АСПАКБОЗИ)

Игра является подражанием взрослым в скачке на лошадях. Для игры нужны палки (лошадки). Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15—20 м от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой держатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося чу, бегут к линии финиша.

Правила игры. Без команды нельзя начинать игру. Во время бега надо стараться не мешать друг другу. На стартовую линию дети возвращаются после объявления результатов скачки. Для старших дошкольников расстояние может быть увеличено до 30 м.

КТО БЫСТРЕЕ? (ГИР-ГИРАКОН?)

В середине площадки чертится круг. Выбирают двух-трех игроков водящими. Они становятся в середине круга, а остальные игроки — за линией круга. По счету «Раз, два, три!» игроки входят

внутри круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удастся поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Отмечаются игроки, которые не были пойманы ни разу.

Правила игры. Водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.

ХОККЕЙ НА ТРАВЕ (ЧАВГОНБОЗИ)

Это древняя таджикская игра; в нее играют и дети, и взрослые. С двух сторон поля в центре отмечают ворота. Одного или двух игроков назначают вратарями. Остальные игроки с клюшками в руках располагаются на поле. По сигналу игроки, передавая друг другу мяч, клюшками, сделанными из веток тополя, пытаются загнать его в ворота. Вратари стараются не пропустить его. Если удастся забить мяч в ворота, игра начинается сначала.

Правила игры. Нельзя образовывать толпу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой.

ДАЙ ОТВЕТ (ДУМ-ДУМАКОН)

Игроки делятся на две группы. Каждая группа строится друг против друга в две шеренги, расстояние между которыми должно быть 3—4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет оштрафован. Например, ведущий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он

становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались, или не ошибались совсем.

Правила игры. Вопросы должны быть заданы поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

ОХОТА НА КУРОПАТОК (КАБК ШИКОР)

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10—15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4—5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки — в центре площадки. По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охотники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куропатки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше половины куропаток, то игра начинается снова. Игроки меняются местами.

Правила игры. За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления переходить на сторону охотников.

КТО БЫСТРЕЕ» (ГИР-ГИРАКОН)

Посередине площадки чертится большой круг. Играющие становятся за кругом на расстоянии вытянутых рук, а водящий - в середине круга. По сигналу (счету «раз-два») играющие начинают забегать в круг и сейчас же убегать из него. Водящий старается

поймать кого-нибудь из находящихся в кругу. Если ему удастся это, то пойманный становится помощником водящего и тоже начинает ловить забегавших в круг. Каждый пойманный присоединяется к водящим. Игра продолжается до тех пор, пока большинство игроков не станут водящими. Непойманные игроки считаются победителями. Из них выбирается новый водящий.

Правила: Водящий не имеет права выходить из круга. Пойманным считается только тот, кого коснулся водящий, пока тот находился в кругу. Ловить за линией круга не разрешается.

«ЮРТА» (ТИРМЭ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта. Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ПРОДАЕМ ГОРШКИ

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

—Эй, дружок, продай горшок!

—Покупай.

—Сколько дать тебе рублей?

—Три отдай.

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

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

КТО ПЕРВЫЙ? (УЗЫШ УЕНЫ?)

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

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

СЕРЫЙ ВОЛК (САРЫ БУРЕ)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

После слов «не видать» серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут

произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

СКОК-ПЕРЕСКОК (КУЧТЕМ-КУЧ)

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

ТИМЕРБАЙ

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись,
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т.д.).

ЛИСИЧКИ И КУРОЧКИ

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

УГАДАЙ И ДОГОНИ

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока,

водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

МЯЧ ПО КРУГУ

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

СПУТАННЫЕ КОНИ

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила игры. Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ?

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой

шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

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

БЕГ ПО СЛЕДУ (ЭЗЕННЭН БАРУ)

Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются в две колонны за линией старта. Для каждой команды чертятся от линии старта непрерывные прямые линии, большие круги, спирали и другие фигуры. Первые игроки команд начинают бег по нарисованным линиям. Вернувшись, они касаются руками вторых игроков своих команд, а сами становятся в конец колонны. Остальные пробегают это же расстояние. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила игры. Не разрешается начинать бег, пока возвратившийся игрок не коснется рукой следующего. -При беге надо строго придерживаться линий дистанции.

В УЗЕЛКИ (ЭЙБЕРЛЭРНЕ ТӨЕНЧЕК)

В эту игру хорошо играть всем классом. Платок или шарф завязывают в узелок. Все выбирают водящего и садятся в круг на расстоянии 1,52 метра друга от друга. Водящий выходит из круга, а игроки начинают перекидывать узелок соседу справа или слева. Тот ловит и кидает тоже в любую сторону. Водящий бегаёт и старается поймать узелок. Если он даже коснулся узелка, игрок, у которого он был, начинает водить. Запомни: водящий не может входить в круг! Нельзя дразнить водящего, “играть в собачки”

нужно сразу, получив узелок, перекидывать его другому игроку. Нельзя кидать узелок через центр круга.

ЖМУРКИ (КУЗБАЙЛАУ УЕНЫ)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: “Открой глаза!” и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

ЗАЙМИ МЕСТО (БУШ УРЫН)

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу,
Никого в дом не пущу!
Как гусыня, гогочу,
Тебя хлопну по плечу
Беги!

Сказав, беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а оставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове “беги”. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ? (ЫРГЫТУ УЕНЫ?)

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

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

КТО ПЕРВЫЙ? (КЕМ БЕРЕНЧЕ?)

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

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

ЛОВИШКИ (ТОТЫШ УЕНЫ)

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегущих, пока не поймут всех.

Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

МЕДНЫЙ ПЕНЬ (БАКЫР БУКЭН)

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети хозяева становятся за стульями. На татарскую народную мелодию водящий покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень.

С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить
Хозяин отвечает:
Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: “Раз, два, три – беги” – разбегаются в разные стороны.

Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу, победитель становится хозяином.

ПАЛКА-КИДАЛКА (СОЙОШ ТАЯК)

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ (ЙЭБЕШКЭК БУКЭНДЭР)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

ПЕРЕХВАТЧИКИ (КУЫШУ УЕНЫ)

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в

шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы имеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать
Раз, два, три, четыре, пять
Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

ХЛОПУШКИ (АБАКЛЕ)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20-30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова: Хлоп да хлоп сигнал такой: Я бегу, а ты за мной! С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а оставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

ХРОМАЯ ЛИСА (АКСАУ ТӨЛКЕ)

Перед началом игры на земле рисуются два круга: диаметром 510 м (курятник) и диаметром 12 м (дом хозяина). Играющие (их может быть от пяти до двадцати человек) выбирают хозяина и лису. Остальные играющие куры. Лиса бежит мимо дома хозяина.

Хозяин спрашивает ее:

“Куда ты?”

“За шубой”, отвечает лиса.

После этого хозяин “засыпает”, а лиса бежит в курятник и должна, прыгая на одной ноге, поймать кур (куры бегают на двух ногах). Если лиса осалила курицу, та становится лисой. А хозяин из своего круга следит за тем, чтобы лиса все время скакала на одной ноге. Если же лиса встанет на две ноги, хозяин “просыпается”, бежит в курятник и ловит ее. Если поймал, то сам становится лисой.

ЮРТА (ТИРМӘ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют: Мы, веселые ребята, Соберемся все в кружок Поиграем, и попляшем, И помчимся на лужок! На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

ТУВИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

СТРЕЛЬБА В МИШЕНЬ (КАРЫ АДАРЫ)

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

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

ТУРКМЕНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ХРОМАЯ КУРИЦА» (АГСАК ТОВУК)

На расстоянии 8-10 м проводятся две параллельные линии. Это старт и финиш. Все игроки распределяются на тройки. Два крайних игрока каждой тройки берутся за руки, а средний игрок закидывает одну ногу за руки своих товарищей. По сигналу все тройки со старта бегут к финишу, при этом среднему игроку приходится скакать на одной ноге, опираясь на плечи товарищей. Тройка, прибежавшая к финишу раньше других, выигрывает. Правила игры. Если средний игрок во время бега коснется левой ногой пола, то его тройка проигрывает. Среднему игроку запрещается виснуть на плечах товарищей.

ЯГУЛЬГА-ТАУСМАК - «ДОСТАТЬ ПЛАТОК»

Из названия игры уже во многом ясен ее смысл. Платок подвешен на шесте, или привязан к веревочке, переброшенной, скажем, через сук дерева. В общем, надо так устроить, чтобы платок можно было поднимать выше и выше.

Игра начинается - платок можно достать, лишь слегка подпрыгнув (с разбега). Это всем удастся. Новый заход, платок подняли повыше - тут уж придется очень постараться, чтобы дотянуться до него. С каждым разом задача все сложнее, и вот уже для кого-то платок недосыгаем. В конце концов, останется один, кому удалось подпрыгнуть выше всех.

УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ВОДЯНОЙ (ВУМУРТ)

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

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

СЕРЫЙ ЗАЙКА

На площадке чертится квадрат (6х6 м) — это забор. У одной из сторон забора сидит заяка. Собаки (десять игроков)

располагаются полукругом в 3—5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?» На последние слова заяк делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Правила игры. Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

ДОГОНЯЛКИ

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку: Пять бород, шесть бород, Седьмой—дед с бородой.

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово тябык. Пойманный выходит из игры.

Правила игры. Когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

ОХОТА НА ЛОСЯ

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т. е. большее число раз набросил аркан.

Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до десяти очков.

ИГРА С ПЛАТОЧКОМ (КЫШЕТЭН ШУДОН)

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

Правила игры. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

ПӨСЬ ТАБАНИ

Ребята садятся в круг. Водящий обходит всех и незаметно подкалывает за спину одному из игроков какой-нибудь предмет, например шишку. Если игрок замечает ее, меняется с водящим ролями, если нет, получается шлепок по спине – «горячий табань», то есть лепешку.

ВУМУРТ

Выбирают водяного:

Куар вылын нумыр кылле,

Сое поттыны кулэ.

Все играющие встают в круг, а водяной встает в середине круга на корточках.

Игроки поют:

Вумурт, вумурт,

Мар пукиськод ву улын?

Пот, пот көня ке дырлы,
Учкыны көня ни час.

Водяной, водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выйди, выйди хоть на час,
Посмотреть который час.

После этих слов водяной встает, закрывает глаза и ищет ребят. Водяной должен отгадать того, кого поймал. Если отгадывает – пойманный становится водяным.

ТУПЕН-ГОПЕН

Перед началом игры каждый делает себе маленькую ямочку и встает около нее. В 4-5 метрах параллельно слева чертится линия. Один ребенок (водящий) стоит за линией с мячом в руках, он катит мяч к ямке.

Если мяч попадает в яму – играющие убегают, а тот, в чью ямку закатился мяч, берет мяч и старается попасть в убегающих. В кого попали — становится водящим. Если мяч не попадает в ямку, то делается новая попытка.

КУБЫСТА ЙЫР

Выбирают двух водящих по считалке:
Икча-кукча, кут лобзиз,
Собере вуэ усиз.

Одни из них – сторож капусты, другой – капуста. Капуста встает на корточки на носочках, а сторож стоит рядом, положив руку на капустную голову. Остальные игроки на расстоянии 2-3 шагов уходят в сторону.

Сторож делает вокруг капусты несколько кругов. Потом кричит: "Капуста поспела!" После этих слов все подбегают к

капусте и стараются дотронуться рукой. Сторож одной рукой держит голову капусты, другой рукой старается заляпать игроков.

После того, как кого-то заляпал, кричит "Поймал вора!". Пойманный становится сторожем, а сторож – капустой. Если сторож не уберег капусту и все игроки затронули капусту, то сторож с капустой меняются местами.

РОНЯЯ ПОЛЕНО

Дети собираются на лужайке или во дворе дома. Взявшись за руки, они образуют круг, в середину которого устанавливали полено (если участников было больше пяти, то несколько поленьев).

По сигналу ведущего все пускаются бежать по кругу, стараясь вытолкнуть по сигналу одного из своих соседей в середину, чтобы он задел и уронил полено. Сбивший его покидает игру, которая продолжалась до тех пор, пока в кругу не остается последний участник.

УЗБЕКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

МЕДВЕДИ И ПЧЕЛЫ

Играющие делятся на две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3—5 м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5—7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не

успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

Правила игры. Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать

КАНАТОХОДЦЫ

Играют 5 и более человек.

Ход игры: на площадке ребята чертят прямую линию длиной 6 - 10 м. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты - «слетят с каната». Правила следующие: Один из игроков следит за «канатоходцами».

Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ВЫСОКИЙ ДУБ (ВИСОКИЙ ДУБ)

В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку — дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой. Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч

взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются его поймать в воздухе. Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати детей.

Правила игры. При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

КОЛДУН (ЧАКЛУН)

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

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

ХЛЕБЕЦ (ХЛИБЧИК)

Желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком.

— Пеку-пеку хлибчик! (Выкрикивает хлибчик.)

— А выпечешь? (Спрашивает задняя пара.)

— Выпеку.

— А убежишь?

— Посмотрю!

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры. Последняя пара может бежать только после окончания переключки.

ПЕЧКИ (ПИЧКИ)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все

участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры. Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечают промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

КРУГЛЫЙ ХРЕЩИК

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

«Чур, в «Круглого хрещика» играть! На горе стоять, пойманым не бывать!». Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного, и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим

напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры. В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

«ПЕРЕПЕЛОЧКА»

Играющие становятся в круг, слегка расставив ноги, руки опущены вдоль туловища. Один игрок в середине круга – перепелочка. На слова народной песни:

«Ой, у перепелочки да головка болит»

все участники вместе поднимают руки вверх, касаясь пальцами с двух сторон головы, а на повтор слов: «Да головка болит» - опускают руки вдоль туловища.

На припев: «Тут была, тут была перепелочка,

Тут была, тут была сизокрылая» -

дети берутся за руки и идут по кругу влево, а перепелочка – вправо. На последнее слово все останавливаются.

На слова: «Ой, у перепелочки да коленки болят» -

все наклоняются вперед и дотрагиваются до колен, а на повтор слов: «Да коленки болят» - выпрямляются. Слова и действия припева повторяются. Ведущий продолжает:

«Ой, у перепелочки крылья не болят», -

все играющие поднимают руки в стороны и на повтор слов: «Крылья не болят» - опускают вниз.

На слова: «Птички поднялись и улетели!» - все бегут по кругу.

АИСТЫ

В игре принимают участие 6-8 детей, которые изображают аистов. Все игроки встают в общий круг, и каждый из них очерчивает вокруг себя окружность поменьше (диаметром 1 метр) – это будет «гнездо». Водящий встает в центр большого круга – «гнезда» у него нет. Когда «вода» подаст сигнал, аисты должны поднять правую ногу и так остаться стоять. Водящий тоже прыгает на одной ноге, а затем запрыгивает в чье-нибудь «гнездо». Тогда два конкурента выскакивают из «гнезда» и прыгают на одной ноге, огибая общий круг (ногу разрешается уже менять). Тот, кто первым, вернется к исходному кружку, остается в «гнезде». Опоздавший назначается водящим

ЧЕЧЕНО-ИНГУШКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИГРА В БАШНЮ

На ровной утрамбованной площадке чертится квадрат размером 50х50 см. От квадрата на расстоянии 1,5—2 м проводится черта — это первый полукон, от полукона чертятся еще шесть линий — полуконков с промежутками в один шаг.

В центре квадрата устанавливается круглая палочка длиной 15—18 см, диаметром 5 см. Из числа играющих выбирается водящий, остальные поочередно начинают игру с кона, т. е. с последней отметки, стараясь выбить палочку из квадрата. Водящий стоит с противоположной стороны квадрата на таком расстоянии от него, чтобы его не задела бита и палочка. Если играющий выбивает палочку, он бежит за своей битой, а водящий — за палочкой. Если водящий раньше успевает подбежать к квадрату и произнести слово башня, он становится играющим, а играющий — водящим.

Если же раньше к квадрату подбежал играющий и успел сказать башня, он приближается к квадрату на один полукон, а водящий продолжает водить.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ И РЕКОМЕНДУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Былеева, Л. В. Русские народные игры : учебное пособие для студентов вузов / Л. В. Былеева. – Москва : СпортАкадемПресс, 2002. – 240 с.
2. Гришина, Г. Н. Русские народные праздники и развлечения для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста / Г. Н. Гришина. – Москва : Сфера, 2000. – 128 с.
3. Давискуб, А. Давай играть. 64 игры народов мира / Анна Давискуб. – Москва : Эксмо, 2024. – 144 с.
4. Кенеман, А. В. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии / А. В. Кенеман ; под ред. Т. И. Осокиной. – Москва : Просвещение, 2012. – 239 с.
5. Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры : современный фольклорный сборник / М. А. Ключева. – Москва : Форум : Неолит, 2014. – 400 с.
6. Литвинова, М. Ф. Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста : практическое пособие / М. Ф. Литвинова. – Москва : Айрис-пресс, 2004. – 192 с.
7. Лукачи, А. Игры детей мира : [сборник] / Андраш Лукачи ; пер. с венг. – Москва : Молодая гвардия, 2005. – 159 с.
8. Народные игры и игрушки : [сборник]. – Санкт-Петербург, 2000. – 183 с.
9. Погадаев, Г. И. Народные игры на уроках физической культуры и во внеурочное время. 1–11 классы / Г. И. Погадаев. – Москва : Дрофа, 2010. – 224 с.
10. Соломенникова, О. Старинные народные игры и забавы для детей / О. Соломенникова. – Москва : Сфера, 2023. – 128 с.
11. Терещенко, А. В. Русский народ. Народные игры и забавы / А. В. Терещенко. – Москва : Эксмо, 2005. – 320 с.
12. Чеснокова, Л. М. Народные игры в системе воспитания младших школьников : учебно-методическое пособие / Л. М. Чеснокова, А. В. Лилякова. – Малаховка : Б. и., 2018. – 80 с.