



ТАТАРСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДА ТУГАН ТЕЛЛӘР
ГОД РОДНЫХ ЯЗЫКОВ И НАРОДНОГО ЕДИНСТВА
2021

БЕР ДӘМЛӘП ЕЛЫ
ТАТАРСТАН
В РЕСПУБЛИКЕ ТАТАРСТАН
НАМ ХАЛЫКЛАР
ҖАМ ХАЛЫКЛАР
ТЕЛЛӘР
ҖАМ
НАРОДНОГО
ЕДИНСТВА



«Народы - как одна семья, Хотя язык их разный. Все - дочери и сыновья Страны своей прекрасной».

Аннотация к методическому пособию

«Подвижные игры народов Поволжья в детском саду».

В этом пособии собраны народные подвижные игры, известные на территории Поволжья и наиболее любимы детьми. Приобщение ребенка к общечеловеческим ценностям начинается с познания культуры, прежде всего, интереса к своей малой Родине, праздникам, играм.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, их взаимоотношения, действуют формирующе на волю, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества.

В народных играх много соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор. В то же время, неопенима помощь игр для детей старшего дошкольного возраста в формировании таких качеств, работа в коллективе, в паре; выносливость и целеустремленность.

Методическое пособие предназначено воспитателям дошкольных образовательных учреждений, родителям воспитанников.
Авторы-составители:

Воспитатель по изучению татарского
языка: Швецова Э.Д.

Инструктор по физической культуре:
Фокина В.В.

МБДОУ № 1 «Дюймовочка»
с. Русский Акташ Альметьевского
района



ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ХЛОПУШКИ»

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.



«ЛОВИШКИ»

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

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

«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 хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяйина 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 оставший 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.

«СЕРЫЙ ВОЛК»

На площадке на расстоянии 20—30 м чертят две линии. Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за одной чертой (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятя на противоположной стороне за другой чертой. 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 перекички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

—Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милгой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всюю 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 высказывать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

«СКОК-ПЕРЕСКОК»

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,
Нашлились, 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 разные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

«ЗАЙМИ МЕСТО»

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет по кругу 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 оставшийся 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.

«ЖМУРКИ»

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завывают 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 подсагивать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга, обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

«ПЕРЕХВАТЧИКИ»

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Игроки располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

— Мы умеем быстро бегать,
Любим прыгать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,
Ни за что нас не поймай!

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.

«УГАДАЙ И ДОГОНИ»

Игроки 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 отгадает, 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 поймает 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.

«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 клноют 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.

«КТО ПЕРВЫЙ?»

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

«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 которого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча производится путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча.

«КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ?»

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

По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки с песком, стараюсь, добросит 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.

«СПУТАННЫЕ КОНИ»

Игроющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив, линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают 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).



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ЖМУРКИ»

Дети выбирают одного участника, наклеивают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему наклеивают повязку на глаза, и он становится «жмуркой».

Правила игры: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"! Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

«ПИРОГ»

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирот»:

Вот он какой высококоныйкий,
Вот он какой мякошенький,
Вот он какой ширококоныйкий.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добегит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

«ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА»

Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.

Один, два, три – не воронь,
А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

«ГОРЕЛКИ»

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Горящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
-Динь-дон, динь-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!
«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

«МЕДОМ ИЛИ САХАРОМ»

Играющие делятся на две команды: выбирают кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара.

«ЯША»

Волящий - Яша сидит в центре круга, образованного остальными участниками игры. Взявшись за руки, они движутся в хороводе, припевая:

Сидит-сидит Яша

Под ореховым кустом.

Грызет-грызет Яша

Орешки каменные,

Милому даренье...

После этого происходит диалог:

- Чего Яша хочешь?

- Жениться хочу.

- Бери себе девку,

Которую хочешь.

Участники хоровода разбегаются враспыльную, а «Яша» ловит кого-нибудь: если поймает девицу, то целует ее, если парня - тот становится водящим.

«ПЯТНАШКИ»

Играющие выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Пятнашки, ноги от земли.

Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-нибудь предмет.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

«КЛАССЫ»

На земле чертят фигуру. Каждый квадрат фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь: кто начнет игру первым, кто будет вторым, третьим и т. д.

Первый из игроков бросает камешек в первый класс, встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в тот же класс. Носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги и т. д.

В четвертом классе камешек нужно взять в руку и встать так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгнуть и переставить ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая в пятом классе. Дальше играющий на одной ноге выпрыгивает в восьмой класс, а затем в полукрул, где некоторое время отдыхает.

Стоя в полукруте, играющий бросает камешек в восьмой класс. На одной ноге перепрыгивает в этот же класс и передвигает камешек носком ноги в седьмой класс. Вновь подпрыгивает, во время прыжка поворачивается вправо и ставит ноги в седьмой и четвертый классы. Передвигает камешек в шестой класс, подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше, стоя на одной ноге в шестом классе, передвигает камешек в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в седьмой и четвертый классы.

Камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый. После этого выталкивает камешек из классов и выпрыгивает сам.

Если играющий прошел через все классы, его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. Только после экзамена каждый участник заканчивает игру.

Правила игры :

1. Игру начинает очередная игрок, если камешек предыдущего попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту.
2. Игрок, допустивший ошибку, вновь начинает игру с того класса, где он ошибся.



«ДЕДУШКА-РОЖОК»

Играющие делятся на две равные группы и занимают места на противоположных сторонах площадки, где линией отмечены их дома. Для игры выбирают водящего и называют его «дедушка-рожок». Дом его находится в стороне.

Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Игроки ему отвечают: «Никто!» — и тотчас же перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и поддразнивают водящего:

Дедушка-рожок,

Съешь с горошком пирожок!

Дедушка-рожок,

Съешь с горошком пирожок!

Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков. Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

«ЦАРЬ-ГОРОХ»

По считалке выбирается Царь-горох. Он садится на “трон”.

Остальные отходят в сторону и договариваются, какое действие будут показывать. Если царь угадывает — все разбегаются, а Царь-горох ловит. Пойманный становится царем. Если не отгадал — действие повторяется, пока Царь-горох не догадается. Если он сдастся, ему называют загаданное действие и переигрывают с ним же.

Царь-горох, царь-горох,

А-хи-ох, а-хи-ох.

Отгадать тебе пора,

Что мы делали вчера.



«ЛАПТИ»

На середине площадки бьивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Спгели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Играющие спрашивают еще раз: «Спгели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Спгели лапти?» — «Спгели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегаёт по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

Правила игры:

1. Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой веревки, за круг забегать ему не разрешается.
2. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.
3. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.
4. Салить играющих водящий может только в круге.

«ЛОВИШКИ В КРУГУ»

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в ловишки встают на разные стороны круга. Ловишка, обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из играющих. Пойманный становится ловишкой.

Правила:

1. Ловишка во время игры не должен перебегать через палку и выбегать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.
2. Вставать ногами на палку нельзя.

«У ДЕДУШКИ ТРИФОНА»

Играющие берутся за руки, образуя круг, водящий — в середине. Все поют или приговаривают:

У дедушки Трифона семеро детей,
Семеро детей, и все сыновья.

Они не пьют, не едят,

Друг на друга глядят

И все делают вот так.

При этом водящий, выполняет какие — либо движения, а все играющие должны повторить их. Тот, кто не успевает повторить движения или повторяет их неточно, платит фант. Движения должны быть забавными.

«ХАЛИ-ХАЛО»

Дети становятся в круг, считалкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов прострых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.

Нормальные - обычный детский шаг.

Лилипутские - очень маленькие шажочки.

Лягушачьи - в прыжках на корточках.

Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.

Кирпичи - шаг пятку к носку.

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. В некоторых вариантах этой игры нужно мячом попасть в водящего. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим, и игра продолжается.

«МОЛЧАНКА»

Перед началом игры все играющие произносят песенку. Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами, потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок - Молчок!

Правила игры: ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

«БЫЧОК – ПЕСТРЕНЬКИЙ»

Играющие становятся в круг, на середину выходит водящий – бычок. Игроки идут то в одну, то в другую сторону, и нараспев произносят слова:

Бычок пестренький,
Долгохвостенький,
Рожки востренькие!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
На лужок водили.
Ты нас не бодай,
С нами поиграй,
Скорее догоняй!

С последними словами дети бегут в рассыпную, а бычок их ловит.



«ГОЛОВА И ХВОСТ»

Выбирают «голову» (например, дракона) и «хвост». Все играющие становятся в линию один за другим. Каждый кладет руки на плечи стоящего перед ним. «Голова» становится в начале колонны, а «хвост» — в конце. «Голова» говорит:

Ах, как весело мне что-то,
Вот бы кости поразмять.
Поиграть сейчас охота,
Разве хвост мне свой поймать?
«Хвост» громко отвечает:
Что ты вздумал, Чудо-Юдо?
Коль меня ты отгрызешь,
Никуда уж ты отсюда
Никогда не уползешь!
«Голова» начинает охотиться за «хвостом», который должен все время увертываться от нее. Пойманный «хвост» должен заплатить фант, а после выполнения задания может сам стать «головой».



«ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО»

Все играющие сидят рядом. У водящего в руках кольцо, которое он прячет, стараясь незаметно передать одному из ребят. В это время все поют:

Уж я золотого хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.
Гадай, гадай, девица,
Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Русу косу плетучи,
Шёлком первиваючи,
Златом приплетаючи.
Пал, пал перстенёк
В калину-малину,
В черную смородину.
Кумушки, вы голубушки,
Вы скажите, не утайте,
Моё золотого отдайте!

Сразу по окончании песни участник, сидящий последним в ряду, ищет кольцо. А ребята приговаривают: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро!»

Участник, угадавший, у кого спрятано кольцо, становится водящим.



ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«ХИЩНИК В МОРЕ»

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные—рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее. Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Вевка должна быть постоянно натянута.

«РЫБКИ»

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий — акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула «салит» перебегающих. Объявляется счет «осаленных» из каждой команды.

Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой «осалено» условленное число игроков, например, пять. «Осаленные» не выбывают из игры.

«ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ»

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны — игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

«СЕРДИТЫЙ ТЕЛЁНОК» («УРНА ПАРУЛЛА»)

Правила игры. Игроки встают в круг, берутся за руки и бегут по кругу. Тот из игроков, кто не удержится в цепи, становится сердитым телёнком. Остальные игроки разбегаются, а телёнок их ловит.

«ТИГИ-РАМ?»

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Первая команда говорит хором: - Тиги-рам, тиги-рам? (Кого вам, кого вам?) Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды переплетивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удается прорвать цепь другой команды, то он уходит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после переплетивания каната.

«РАСХОДИТЕСЬ!»

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» — после этого бежит ловить разбегавшихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов

(по договоренности в зависимости от величины круга обычно три-пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова, расходитесь.

«ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ»

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные — вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле. Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играть до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

«ВОДЯНОЙ МЕДВЕДЬ» («ШЫВ УПИ»)

Правила игры. Чертят круг диаметром 3 м — озеро. Из игроков выбирают водяного медведя. Он встаёт в круг и наблюдает за игроками, которые бегают, забегая и выбегая из круга. Водяной медведь ловит игроков, не выходя из круга. Ведущий осаливает игроков касанием руки. Водяной медведь бегает только внутри круга. Пойманный встаёт в круг и помогает водящему ловить игроков.

«НИТКА, ИГОЛКА, УЗЕЛОК» («ИЕШИ, СИШИ, ТЕВВИ»)

Правила игры: Среди игроков выбирают иголку, нитку и узелок. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. Иголлка, нитка и узелок бегают по кругу, вбегая и выбегая из него. При этом они бегают исключительно друг за другом. Игроки, не задерживая, пропускают в круг и выпускают из круга иголку, нитку и узелок. Если нитка или узелок отстали от иголки, то выбывают из игры.

«ЛОШАДКИ (ЛАШАСЕМ)»

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают: «Кто хочет быть моей лошадкой?» Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

-Лошадь продается?

-Продается!

-Сколько стоит?

-Триста рублей.

И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, побежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

Правила игры. В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином

«СЛЕПОЙ МЕДВЕДЬ» («СУЖКАР УПАЛА»)»

Правила игры. По жребию выбирают водящего – слепого медведя. Ему завязывают глаза платком. Слепой медведь с разведёнными в стороны руками ловит игроков. Игроки дразнят водящего, задевая его руками, увертываются от него, приседают, проходя мимо него на четвереньках. Пойманный игрок становится водящим.

«ПАСТУХИ И ОВЦЫ» («КЕТУССЕМШЕ СУРАХСЕМ»)»

Правила игры. Среди игроков выбирают 2-3 пастуха и 2-3 овцы. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. Овцы находятся внутри круга, они выбегают из него и снова забегают. Пастухи ловят овец, когда те выбегают из круга. Если пастухи поймают всех овец, то они меняются с ними ролями.

«ЖУРАВУШКА (ТАРНАГЛА)»

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню: Ах, журавлик наш, журавушка,
Не забыл ли домик матушки?
Журавлик поет в ответ:
Не забыл я, но сегодня
На гороховом на поле
Меня сторож подловил,
Да и в клетку посадил.
Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.
Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

«ПЕРЕПРЫГНИ» («СИКСЕ КАС»)

Правила игры. Выбирают считалочкой двух водящих. Они садятся друг против друга, вытягивают вперед ноги, соприкасая ступни. Игроки по очереди прыгают через ноги водящих. Водящие пятнают игроков в момент прыжка. Пятная игрока, водящие касаются рукой его спины. При этом они не должны стигать ноги в коленях. Побеждает игрок, которого водящие ни разу не заптнали.

«ЛЕСНОЙ СТРАЖНИК (ВЪРМАН ХУРАЛСИ)»

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы в гуляем,

Да и травку собираем,

Для козленка, для ягненка

И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

Правила игры. Осаленный игрок отдаёт лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).

«НЕ ЗАДЕНЬ»

На пенек высотой 25-30см укладывают шапки игроков. Игроки встают на расстоянии 8-10см от пенька и по очереди прыгают через него.

Правила игры. Если игрок, прыгая через пенек, уронит шапки, то ему даются штрафные очки. Штрафные очки начисляются по количеству упавших с пенька шапок. Побеждает тот игрок, у которого за условленное количество прыжков, например, пять, нет ни одного штрафного точка.



«УЗНАЙ МЕНЯ» («ПАЛЛАСА ИЛЬ»)

Правила игры: Среди игроков выбирается водящий, остальные встают в круг. Водящий садится в середину круга, на него накидывается лёгкое покрывало. Один из игроков подходит к водящему и, похлопывая по спине, спрашивает: «Кто стучит?» Потом игрок становится на своё место в кругу, и все вместе говорят: «Узнай меня, узнай меня!» Если водящий узнает игрока по голосу, то меняется с ним ролями.

«ИГОЛКА С НИТКОЙ»

Среди игроков выбирают иголку и нитку. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. По сигналу игроков иголка убегает, а нитка ее догоняет. Иголка и нитка бегают вокруг игроков, вбегая и выбегая из круга.

Правила игры. Если иголка вбегает в круг, то игроки опускают руки и приседают, не впуская нитку. Если иголка и нитка оказались в кругу, то игроки выпускают из него иголку и закрывают выход для нитки. За это время иголка отбегает от нитки на безопасное расстояние. Если нитка поймает иголку, то они меняются ролями.



МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«КАТАНИЕ МЯЧА»

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катать свалинный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3-5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получит одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первый наберет условное количество очков.

Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

«БИЛЯША»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3 -4 м одна от другой. Игроющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удается, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрок – нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место.



МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«КОТЕЛ»

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее рогот небольшие ямочки (десять двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50-60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2-3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч палкой. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

«РАЮ-РАЮ»

Для игры выбирают двух детей —• ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

— Раю-раю, пропускаю,
А последних оставляю.

Сама мать пройдет
И детей проведет.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью входят в ворота. Дети ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребенок — щит, другой — стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встанут лицом друг к другу, берутся за руки, остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

«САЛКИ»

Ямки-салки роют по размеру мяча (3–4 см). Играющие встанут около салок, а ведущий с расстояния 0,5–1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.



«КРУГОВОЙ»

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределявшись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга.

Когда мяч запятынает всех детей, играющие меняются местами. Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

«В КУРОЧЕК» («САРАСКЕСЭ» - ЭРЗ., «САРАСКАКС» - МОКШ.)

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки.

Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегущим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

**«В КЛЮЧИ» - («ПАНЖОМНЕСЭ» - ЭРЗ., «ПАНТЕМАСА»-
МОКШ.)**

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не меняет место, то он становится водящим.

«В ЖГУТ» («Жгутсо» — эрз., «Жгутса» — мокш.)

Для игры нужен жгут — перевитая онуча. Играющие садятся в круг, покрывают чем-либо ноги и берут жгут. Один игрок по желанию садится в середину круга, закрывает глаза. Кто-нибудь слегка касается водящего жгутом. После этого жгут прячут под ноги и передают другу другу так, чтобы его трудно было найти. Водящий старается найти жгут. Тот, у кого жгут будет обнаружен, садится в центр круга. Игра продолжается.

Правила игры. Водящего нужно только касаться жгутом, но ни в коем случае не бить его.

«МЯЧ ОБ УЗКУЮ СТЕНКУ»

(«Мяч таястенаас» — эрз., «Топоясыгтайнестенаас» — мошл.)

Количество играющих — четыре и более человек. Для игры требуется резиновый мяч диаметром не более 10 см, плоская бита длиной 60 см, шириной 12 см, доска размером 200 x 30 см или щит размером 100 x 30 см, прибитый к палкам, врытым в землю.

На площадке чертятся две линии (два кона) на расстоянии 15 — 20 см одна от другой. В центре первого кона ставится доска или щит. Один из играющих (по жребию) становится в 1 м от щита, не выходя за линию кона. Остальные участники свободно располагаются в поле за вторым коном (расстояние от первого до второго кона 15 м). Игрок, стоящий у щита (водящий), сильным ударом ^биты посылает мяч в поле, остальные игроки стремятся поймать его. Поймавший подходит к линии второго кона и бросает мяч в щит. Если мяч достигает цели, то этот игрок заменяет водящего, а последний присоединяется к игрокам в поле. Если мяч не поймали или он не попал в щит, то водящий продолжает оббивать мяч в поле. За каждый отбитый в поле мяч, который не пойман или не попал в щит, водящий получает очко. Каждый игрок, поймавший мяч и попавший в щит, тоже получает очко. Выигрывает тот, кто сумел получить большее количество очков. Если играют две команды, то бьющими являются все время капитаны, остальные же ловят его и бросают в щит. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков.

Правила игры. При ударе по мячу заходить за линию кона нельзя. Если водящий промахнулся и не отбил мяч, то имеет право бить второй раз. Если и второй раз промахнулся, то меняется ролью с передним игроком поля. Бросать мяч в щит можно только из-за линии кона.



«В КРУГИ» («КИРЬКССЭ»)

Правила игры: Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами.

Игроки ходят по кругу, приговаривают:

Отдай, чей голосок,

Становится в кружок

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отдать торопись!

После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока.

Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.