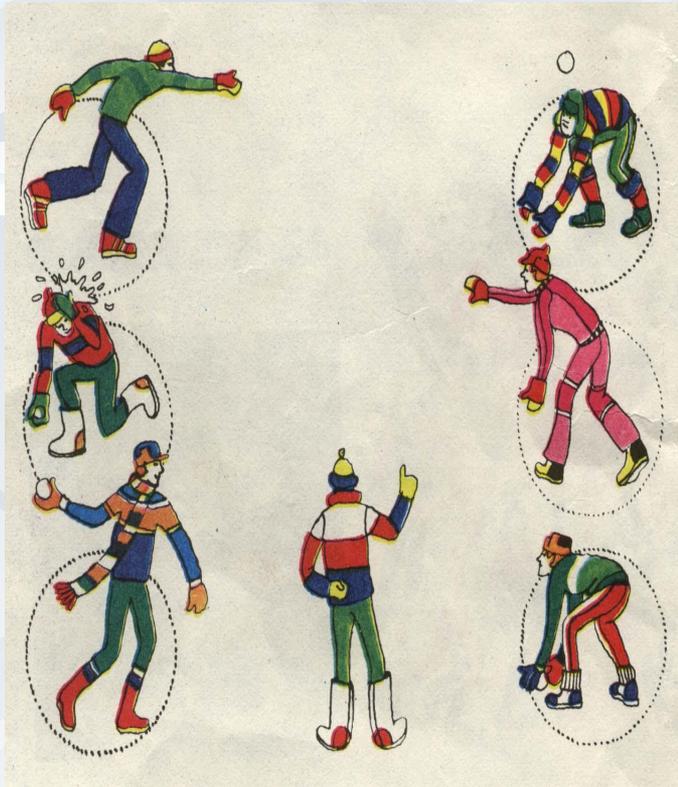




Национальные игры

Живые мишени (русская игра)



Соревнуются две команды по 6 -8 человек.

Играющие строятся в две шеренги лицом друг к другу. Дистанция – 10м, интервал – 3м.

Каждый участник игры отмечает своё место кругом радиусом 0,5м. По сигналу: «Первый, начинай!» - первый игрок команды 1 делает снежок и бросает его в игрока, стоящего напротив, он не имеет права выходить из круга. Тот, в кого бросают, может увернуться.

Затем подаётся новая команда: «Первый, отвечай!» Первый игрок команды 2 бросает ответный снежок.

Когда все игроки бросят по одному разу, судья подсчитывает число попаданий (по одному очку).

После трёх туров подсчитывается общее число очков, набранное каждой командой.

Потяг (белорусская игра)

Участвуют в игре две команды, равные по числу и силе игроков.

Перед началом игры на площадке проводят черту - это граница.

Сцепившись друг с другом согнутыми в локтях руками, команды образуют цепочки. Во главе каждой цепочки становится наиболее сильный в команде - «заводной»

Подведя свои команды к границе, «заводные» берут друг друга под руки, и каждая команда старается перетянуть противников на свою сторону.

Побеждает та команда, которая сумеет перетянуть через черту границы не меньше трех игроков из команды противника.



Джузи –топи (армянская игра)



Джузи- топи (мяч в кругу)-подвижная игра с мячом. Играют две команды по 6-8 ч. Перед началом игры на площадке вычерчивают 2 круга -один внутренний диаметром 8-10 м,второй внешний – большего диаметра. Линию внешнего круга нужно отметить флажками. Одна команда становится во внутренний круг, другая по краям внешнего круга. Играющие второго круга «стрелки». Они вооружены небольшими мячами (на двух играющих – один мяч).Перебрасывая друг другу мячи, «стрелки»стараятся попасть ими в тех, кто находится во внутреннем кругу.

Если мяч поймает игрок команды, находящейся в кругу, он может осалить мячом «стрелка».Игрок любой команды, которого осалили, выбывает из игры . Игра ведется 10 мин. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

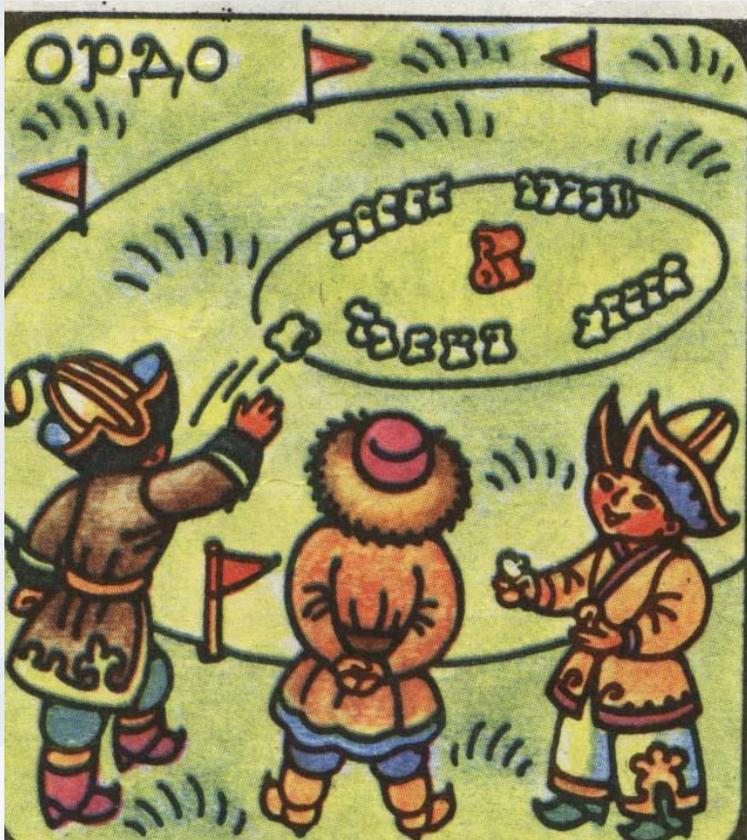
Лапта (русская игра)



Для игры нужны большая площадка, мяч и лапта (битка). Границы площадки отмечены линиями. За одной линией находится «город», за другой « дом» , между ними - «поле». Игроки делятся на

2 команды : одна - « в поле», другая - за линией «города». Один из игроков команды «города» бьет по мячу лаптой, бежит к «дому» и бегом возвращается обратно. Водящие игроки «поля» стараются поймать мяч и осалить им бегущего. Если игрок «города» видит, что не сможет добежать до «дома» и вернуться в «город», он может остаться на месте и бежать со следующим игроком своей команды. Очко засчитывается только за полную перебежку. Штрафное очко зачисляется, если мяч пойман одним из водящих на лету. Игра продолжается 2 периода по 20 минут, по окончании периода команды меняются местами.

Ордо (киргизская игра)

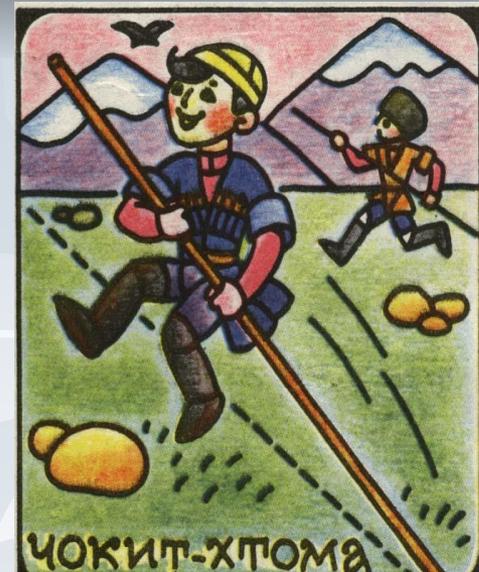


Это игра – разновидность игры бабки. На ровной площадке рисуют круг, в центре его ставят бабку. Вокруг расставляют бабки поменьше, по 5 штук от игрока.

Участники игры по очереди метают свои биты в бабки. Если игрок не промахнулся, он забирает сбитые бабки и может повторить удар. Тот игрок, чьи бабки сбиты, выставляет новое пополнение.

В ордо можно играть командами. Тогда право метать биты получает по очереди игрок той или иной команды. Выигрывает тот, кто за время игры наберет больше бабок.

Чокит – хтома (грузинская игра)



В старину с помощью шеста жители горных селений преодолевали встречающиеся на их пути преграды. Сейчас чокит-хтома преодоление препятствий с помощью шеста -один из популярных видов состязаний в Грузии. Для игры нужен шест длиной 2 метра.

Перед началом игры участники игры выстраиваются на стартовой линии (2 метра друг от друга). По сигналу они делают 2 шага для разбега, затем отталкиваются шестом и прыгают вперёд. Играющие должны сделать подряд условленное число прыжков без разбега. Выигрывает тот, кто после всех прыжков оказался впереди остальных.

Можно проводить игру поочерёдно. Тогда результат каждого участника отмечается флажком.

Томбама (эстонская игра)

Для этой игры нужны прочные палки длиной не более метра. Участники игры делятся на две команды. Команды садятся так, чтобы игроки, сидящие друг против друга, были равными по силе. Держась за палку и упираясь ступнями, каждый играющий начинает тянуть соперника на себя, пытаясь оторвать его от земли.

Выигрывает та команда, которая перетянет больше соперников.



Аксак – таук (туркменская игра)

Туркмены издавна известны как хорошие наездники-джигиты. Туркменские ребята любят игры, в которых нужно подражать ловким джигитам. В этой игре побеждает тот, кто умеет ловко и быстро прыгать на одной ноге.

Участники игры разбиваются на тройки и выстраиваются на линии старта. Два игрока в каждой тройке берутся за руки, а третий - стоящий в центре – закидывает левую ногу на сцепленные руки своих товарищей. Прыгая вместе с ними, он должен достичь финиша.

Выигрывает тройка, пришедшая к финишу первой.



Грезденс (латвийская игра)

Играющие становятся в круг и держат в руках верёвочку или ленту длиной 3 метра, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко (отсюда и название игры «грезденс» - «кольцо»). В центре круга – водящий. Задача водящего – найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу под ладонями. Если играющий угадает, в чьей ладони кольцо, он меняется местами с этим играющим. Игра «грезденс» обычно сопровождается какой-либо народной хороводной песней.



Шкандыбки (украинская игра)

Играющие становятся в ряд, берут в руки палки длиной 60-80 сантиметров, диаметром 3-4 сантиметра, потом бросают палки так, чтобы они, как говорят на Украине, зашкандыбали - заковыляли. Чья палка окажется позади - тот и водящий. Он выходит в поле «пасться»:

Проводит на земле черту, которая называется «плаз», потом кладет на плаз палку. Остальные играющие, «шкандыбая» своими палками, пытаются попасть в нее. Кто не попал или тот, чья палка оказалась дальше от плаза, становится водящим, а прежний «пасться» (водящий) занимает его место, и игра продолжается.



Тетервино мушмас (Литовская игра)



В переводе на русский «тетервино мушмас» означает «охота на тетерева».

Пред началом игры договариваются (или решают жребием), кто будет тетеревом. Остальные играющие - охотники. Тетерев надевает на голову яркую шапочку, сделанную из бумаги или материи. Задача охотников - снять с тетерева шапочку. Но делать это нужно ловко и осторожно, чтобы тетерев не успел осалить охотника. Если шапочка в руках охотника, но тетерев успел его осалить, охотник выбывает из игры, а шапочку возвращает тетереву. Тот ловкий охотник, который сумеет снять шапочку с тетерева и не будет осален, надевает шапочку и становится тетеревом, а проигравший шапочку тетерев становится охотником.

Выигрывает тот, кто дольше других был тетеревом.

Ауэ – Таяк (казахская игра)

Слово «таяк» в переводе на русский означает «палка». Перед началом игры на земле чертится линия боя. Для игры нужны две палки – биты как для игры в городки. Соревнуются две команды по 5 – 10 человек. На линию боя выходят двое играющих - по одному от каждой команды. По жребию они распределяют свои роли: один бросает палку вверх, а другой должен бросить свою палку так, чтобы она на лету подбила палку «противника». Меткое попадание приносит очко его команде. Если играющий промахнулся, очко для своей команды выигрывает соперник. А промахнувшийся подбирает на поле палки и снова кладет их на линию боя. В поединок вступает следующая пара – представители обеих команд. Побеждает команда, набравшая больше очков.

