



# ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Игра – самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания .

Еще издавна в свободное время люди играли какими-нибудь предметами. Для этого использовался любой подручный материал – кусочки ткани, причудливо изогнутые деревяшки, красивые камешки и многое другое. По прошествии времени появились настоящие игрушки, специально для детей. Каждое время характерно своими игрушками. Например, в средние века в моде были поделки из камня, деревянные игрушки, маленькие куколки.

Большое внимание игре уделяла чувашская народная педагогика. Игры и праздники, как показал известный специалист по этнопедагогике профессор Г. Н. Волков, издревле рассматривались народом как важнейшие факторы воспитания детей. Г. Н. Волков отметил также родство слова «вайя» («игра») со словами «вай» («сила») и «вайя» («игры и смех»). Большинство игр чувашских детей носит групповой характер. Такие игры способствуют развитию коллективизма, укрепляют связь поколений. Нередко и трудовые дела сочетались с игрой. Например, много игр связано с ночной пастьбой лошадей, с праздником в честь завершения весеннего сева (акатуй).

**Известно более 300 детских чувашских игр. В большинстве игр девочки и мальчики играли вместе. Во время игр чувашские дети обычно пели, могли аккомпанировать себе на музыкальных инструментах. Часто дети сами придумывали песни, музыку и считалки.**

**В древности все детские игры были полезны для здоровья ребенка, большинство из них проходило на свежем воздухе, во дворе или на улице, только в очень холодное время или во время сильных дождей дети играли дома .**

**Зимой дети катались на лыжах, санках. Расчищали пруд от снега и устраивали «фигурное катание» на самодельных деревянных коньках.**



У чувашских детей существовала игра в «таинственный язык». Мальчики и девочки зашифровывали слова и так разговаривали друг с другом. Взрослые, слыша такую речь, конечно, ничего не понимали и удивлялись.

Детская дружба. Среди чувашских девочек и девушек существовал один особый обычай дружбы (акамлăх, ҫырламлă).

Девочки, обычно лет 12—13, заключали вечный союз дружбы и называли друг друга акам. Эта дружба сохранялась до конца жизни. После того как эти девушки выходили замуж, их мужья также становились преданными друзьями и имели право называть жену своего друга акам. Эта дружба распространялась и на последующие поколения. Иногда несколько пар акам становились друзьями. И здесь также поддерживались преданные дружеские отношения.

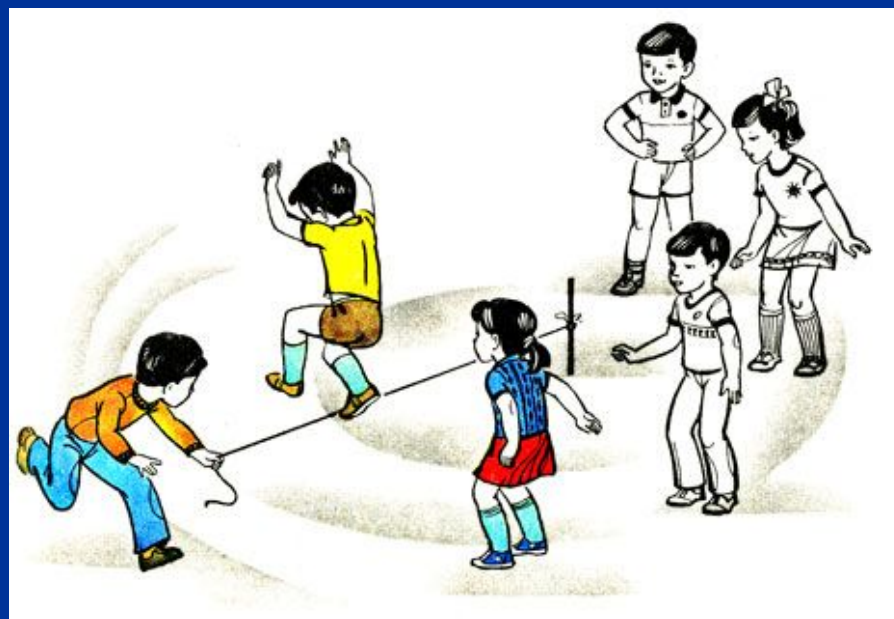
Вероятно, в древности, перед тем как заключить союз дружбы, девочки проводили специальный обряд. Возможно, это была клятва в нерушимости дружбы: в воду бросали камешки и шишки хмеля и говорили, что их дружба будет длиться до тех времен, пока камень не начнет плавать, а хмель тонуть



## Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

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, берет 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. Веревка должна быть постоянно натянута.





## Луна или солнце (Уйохпа хэвель)

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.



## Расходитесь! (Сирелер!)

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!» - и после этого бежит ловить разбегающихся 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 (Сяра серси)

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. Играют до тех пор, пока не получают определенное количество очков.





## Рыбки (Пула)

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.



## Кого вам? (Тили-рам?)

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 - 15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-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 перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит 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 перетягивания каната.





Спасибо за внимание!

