

Мордовски е народные игры





Раю-раю

Цель: Выбатывать силу, быстроту, ловкость. Упражнять в умении действовать в команде, в соответствии с игровой обстановкой.

Ход игры: 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» проходят 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 встают 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.





Игра «Салки (Варенец понгома. Варяняс повома)»

Цель: упражнять в быстром передвижении в зависимости от игровой обстановки, точном попадании в горизонтальную цель; развивать ловкость, координацию и переключаемость внимания.

Ход игры: ямки-салки роют по размеру мяча (3 - 4 см). Играющие встают 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.





Игра «Круговой (Мячень кунсема. Топса налхсема)»

Цель: Упражнять в точном перебрасывании мяча; развивать точность, глазомер, быстроту, ловкость, координационные способности.

Ход игры: играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись 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 запянет 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.





Котел (Котелсо налксема. Котелсо налхсема)

Цель: Упражнять в умении точно попадать в горизонтальную цель; развивать глазомер, быстроту реакции, ловкость.

(Названия игр даны на языке народностей эрзя и мокша).

Ход игры: в земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют 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. 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 и 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.





Игра «Ветер - ветерки» «Варма-варминеть» (с бубном)

Содержание и правила игры:

Считалкой выбирают ведущего игры «ветра», остальные играющие - «ветерки». Ведущий начинает звенеть бубном. Если бубен звенит сильно, то «ветерки» быстро бегут по участку, сильно махая руками. Если бубен звенит тихо, то «ветерки» медленно кружатся на месте и красиво, изящно машут руками. Тот, кто неверно выполняет правила игры - исключается. Повторять игру можно 3-4 раза





«Курочки» («Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

Ход игры: 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 бегающим 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 квадра садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Когда 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 говорит:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные игроки меняются местами. Водящий старается быстро занять своё место, пятый играющий опять остаётся без места. Игра повторяется сначала.

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





Игра «Горшочек» («Чакшкinessэ»)

Содержание и правила игры.

Сажают детей по кругу, остальные дети встают за их спинами. Покупатель, выбрав «горшок», убегает от продавцов. Добежавший первым становится за спиной «горшочка».





Считалочка

Вейке, кавто, колмо, ниле,
четыре.

Мон сэвинь саразонь пиле.
Кавто, колмо, ниле, ветесь,
пять,

Киңень понги псакань пекесь? Кому достанется
кошкин живот?

Нармонць ярхцай суроода, Птичка клюет зерно

Мон кундаине пулода, Я поймал ее за хвост.
Нармонць ярхцай чакшста, Птичка клюет из
горшка,

Мон кундаине пакшта. Я поймал ее за горло.

