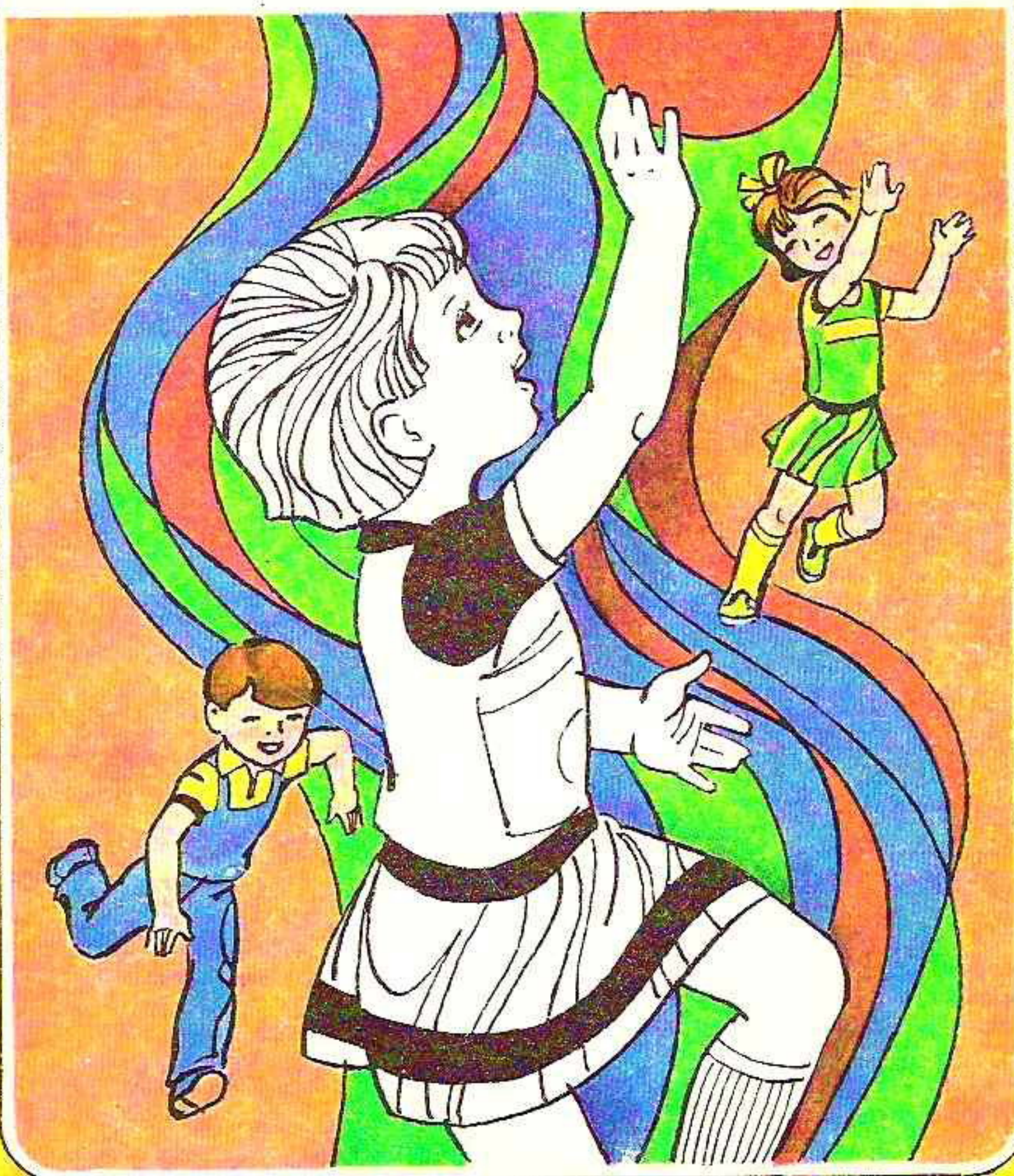
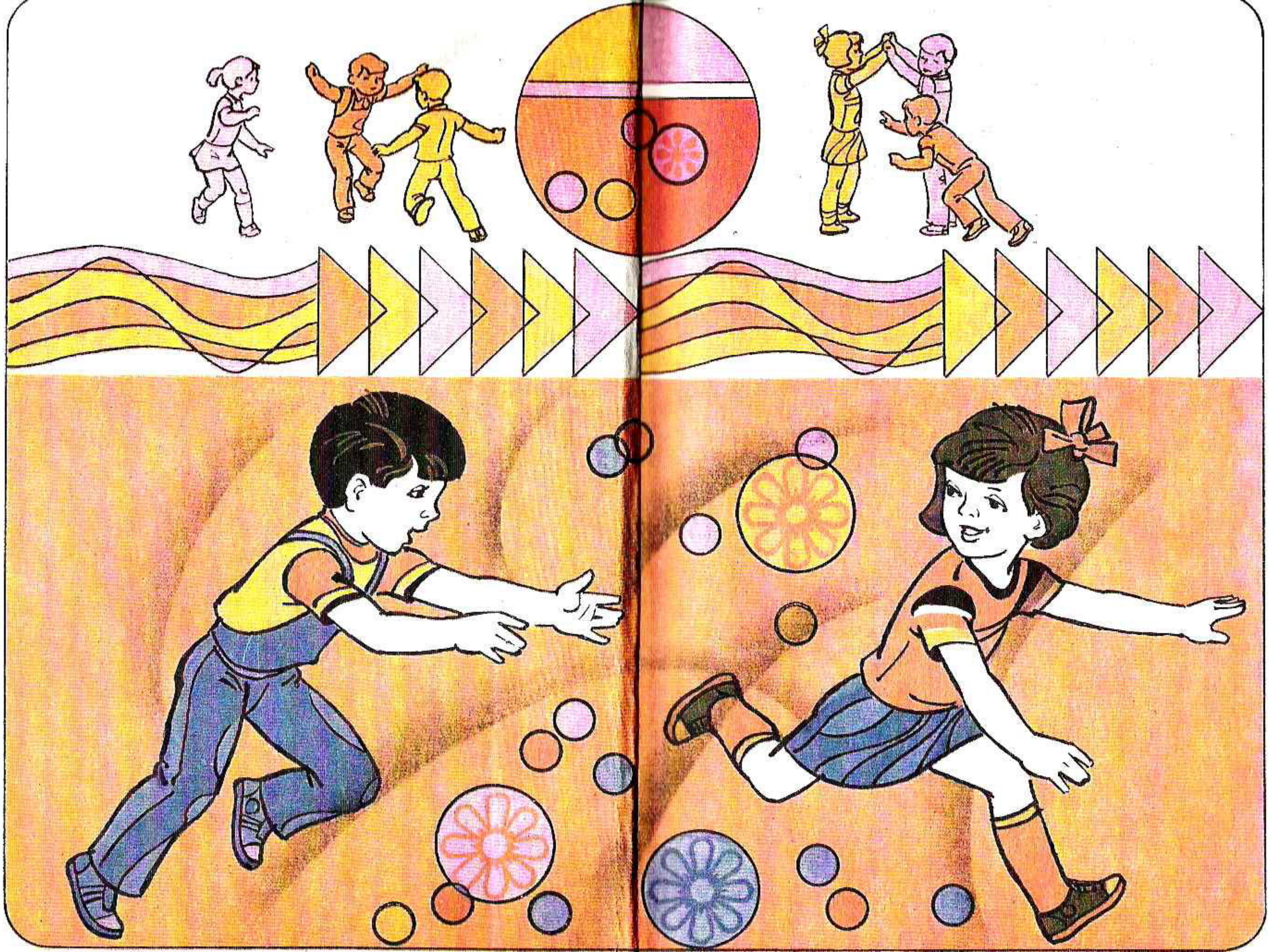
ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ СССР



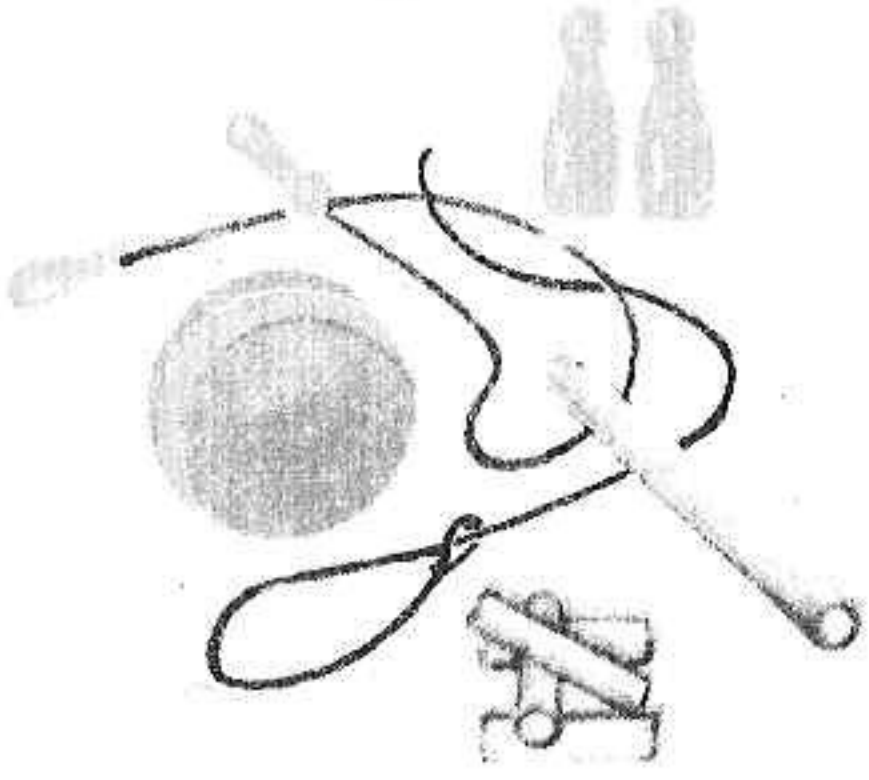


ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ СССР

Пособие для воспитателя
детского сада

Составитель А. В. Кенеман
Под редакцией Т. И. Осокиной

Рекомендовано Министерством просвещения СССР



МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1989

ББК 74.100.5
Д38

Рецензент
старший воспитатель яслей-сада № 1112 Москвы *Л. П. Анашкина*

Д38 **Детские** подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет. сада/Сост. А. В. Кенеман; Под ред. Т. И. Осокиной.— М.: Просвещение, 1989.— 239 с.: ил.
ISBN 5-09-002913-X

В пособии представлены наиболее распространенные игры народов союзных республик, а также автономных республик, входящих в состав РСФСР, в которые дети играют на физкультурных занятиях и в свободное время; предлагаются методические рекомендации по использованию игр в целях нравственно-патриотического, интернационального и физического воспитания дошкольников.

Книга красочно иллюстрирована национальными орнаментами и рисунками, поясняющими правила игры.

ББК 74.100.5

Д $\frac{4305000000-269}{103(03)-89}$ 77—88

ISBN 5-09-002913-X

© Издательство «Просвещение», 1988

Посвящается академику АПН СССР Александру Владимировичу Запорожцу

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Передовые представители культуры (К. Д. Ушинский, Е. А. Покровский, Д. А. Колоцца, Г. А. Виноградов и др.) еще до Великой Октябрьской социалистической революции, заботясь о просвещении, образовании и воспитании широких народных масс, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. С первых же лет Советской власти в нашей стране повсеместно и неуклонно происходит возрождение древней культуры всех народов, населяющих СССР, развиваются и совершенствуются национальные традиции в искусстве и литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты, куда относятся и народные игры. В целях исследования, восстановления и систематизации драгоценного фольклорного материала организуются этнографические экспедиции; ему уделяют внимание на страницах печати, в передачах радио и телевидения. Так возвращаются к жизни замечательные образцы многонационального народного творчества.

Народные игры являются неотъемлемой

частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

Неизгладимые впечатления дает детям знакомство с особенностями жизни народов других союзных и автономных республик. В последнее время наблюдается интенсивное взаимопроникновение национальных культур, что связано с территориальным перемещением людей разных профессий (строители, геологи, врачи, агрономы, рабочие, учителя и т. п.). Примером тому служат комсомольско-молодежные стройки: БАМ, КамАЗ, КАтэк и др. Дети разных национальностей, посещая детские сады, повседневно общаются, рассказывают сказки, рисуют, играют в разные игры, поют и танцуют, внося в свою деятельность элементы национальной культуры. Педагог помогает старшим дошкольникам понять, что людей разных национальностей объединяет любовь к советской стране, интерес к ее многонациональной культуре и искусству, братская дружба, взаимопомощь, уважение к трудящемуся человеку; что особенности жизни и труда людей зависят от природно-климатических условий (на севере распространено оленеводство, рыболовство, в южных степных районах преобладает коневодство, в тайге занимаются охотой, на юге выращивают хлопок и т. д.). Это находит отражение в народных песнях, сказаниях, в движениях танца и игры.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка-дошкольника.

Все свои жизненные впечатления и переживания малыши отражают в условно-

игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Репка», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т. е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Палочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в *правилах* игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества. Например, в игре «Коршун и наседка» коршун должен ловить лишь одного цыпленка, стоящего в конце всей вереницы цыплят, и только после слов наседки: «Не дам тебе своих детей ловить». Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один — за всех и все — за одного» — цыплята), ответственности, смелости, находчивости (наседка).

В народных играх много юмора, шуток, 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. Так, например, зачины, которые,

по определению русского фольклориста Г. А. Виноградова, являются как бы игровой прелюдией, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил. Этому способствуют ритмичность, напевность или характерное скандирование *считалок*, предшествующих игре:

Катился горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

* * *

Я куплю себе дуду
И по улице пойду,
Громче, дудочка, дуди:
Мы играем, ты води.

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи — тебе водить.

Помимо считалок, существуют и *жеребьевки*, которые также создают эмоциональное настроение и увлекают самим процессом игры. Они применяются в тех случаях, когда детям необходимо разделиться на команды. Например, игроки выбирают путем считалки сначала двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, встают в пару и, подняв вверх соединенные руки, образуют воротца. Остальные играющие друг за другом проходят или пробегают в эти воротца. Последнего ворота задерживают: игроки опускают руки и тихо спрашивают:

Конь вороной остался под горой.
Выбираешь какого коня:
Сивого или златогривого?

Играющий встает позади того, кого выбрал. Таким способом все дети делятся на две команды и начинается игра. В жеребьевке могут быть и более короткие загадки: «Красное яблочко или золотое блюдечко?», «Ниточка или иголочка?» и т. п.

В некоторых народных играх перед их началом применяются забавные *певалки*. Например, выбирая водящего, все играющие садятся в круг и нараспев говорят:

Кто засмеется,
Губа задерется.
Раз, два, три, четыре, пять,
С этих пор молчать!

Все стараются не проронить ни слова и не засмеяться. Самый выдержанный из детей становится водящим. Постепенно «Молчанка» приобрела вид самостоятельной игры. Например, перед началом все садятся и хором произносят:

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

Тому, кто не выдержит и засмеется, назначают фант и предлагают исполнить танец, спеть песенку и т. д.

Певалки имеют место и в самом содержании народных игр. Например, в игре «Уголки» водящий подходит к кому-либо из стоящих в «уголке» (очерченном на земле круге) и говорит:

Мышка, мышка,
Продай уголок
За шильце,
За мыльце,
За белое полотенце,
За зеркальце!

После этих слов все играющие меняются уголками (перебегают), а водящий старается занять свободный уголок.

В игре «Ключи» содержание игровых действий аналогично: водящий подходит к игроку, стоящему в кругу среди играющих, и

спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает, указывая рукой направление: «Там постучи». В это время все меняются местами.

В игре «Жмурки» водящему завязывают глаза, а затем происходит такой диалог: «Кот, кот, на чем стоишь?» Жмурка: «На квашне». «Что в квашне?» Жмурка: «Квас». «Лови мышей, а не нас». После чего начинается игра: все разбегаются, жмурка ловит.

Эти четкие считалки, напевно-забавные певалки, занимательные диалоги быстро и прочно запоминаются и с удовольствием проговариваются детьми в их повседневных играх. Народный фольклор устно передается от поколения к поколению и никогда не стареет.

Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к ее содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть.

Объясняя новую народную игру, в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям большое удовольствие и избавит их от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслу-

шиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин.

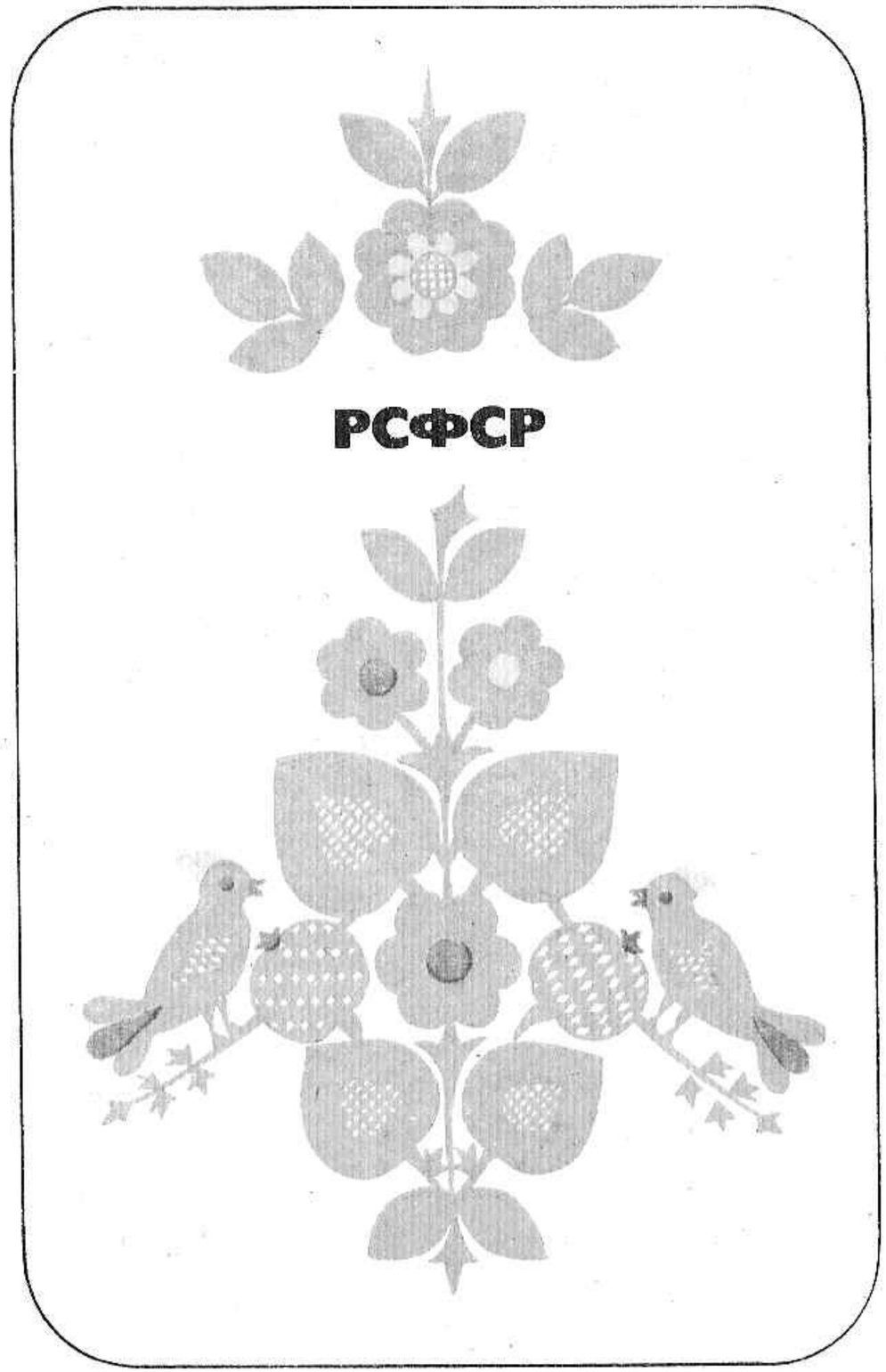
Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от ее вида и содержания. Так, несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Воспитатель дает представление о ее содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать один-два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. В конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь.

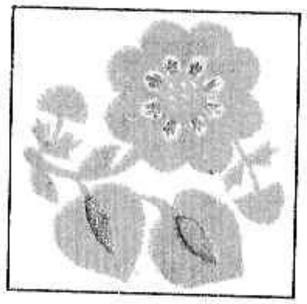
Сюжетную народную игру тоже можно объяснять по-разному. Например, воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает национальными обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать прослушать диалог, если он имеется («Гуси-лебеди», «Редьки», «Мак», «Ястреб и утки» и т. д.), и перейти к распределению ролей, которое, помимо применения считалок, проходит иногда путем назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами (поощрить и активизировать застенчивого ребенка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; отклонить просьбу самоуверенного ребенка и включиться в игру самому воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков).

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окру-

жающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т. е. дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.





РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

— *Гуси-гуси!*
— *Га-га-га.*
— *Есть хотите?*
— *Да, да, да.*
— *Гуси-лебеди! Домой!*
— *Серый волк под горой!*
— *Что он там делает?*
— *Рябчиков щиплет.*
— *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

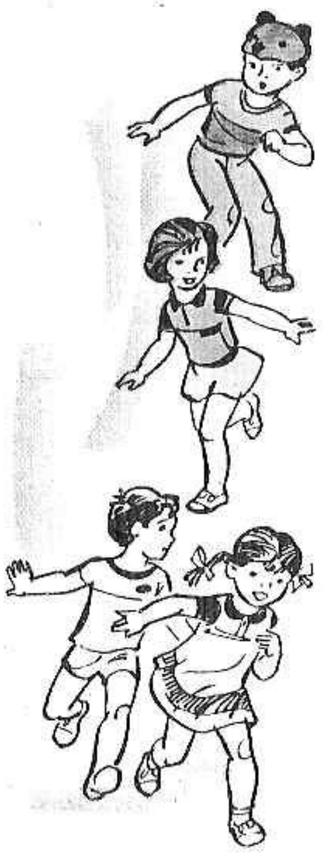
— *Кот, кот, на чем стоишь?*
— *На квашне.*
— *Что в квашне?*

— *Квас.*
— *Лови мышей, а не нас.*

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

У медведя во бору



Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

Палочка-выручалочка

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... *(имя игрока)*». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить.

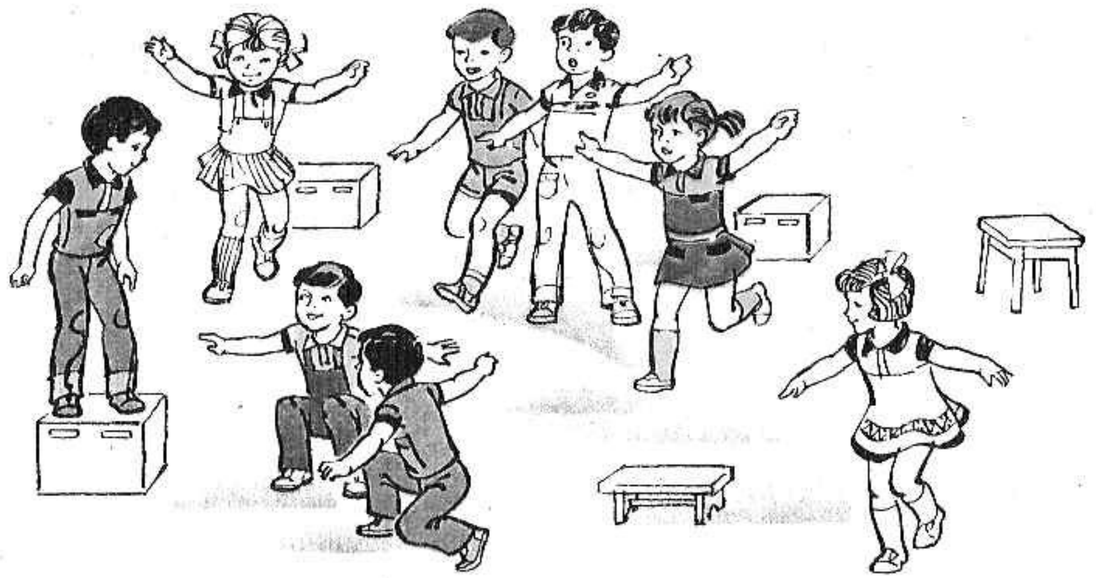
Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» — и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... *(называет по имени того, кого выручает)*» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.



Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома́ птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: *черный, белый, да, нет*. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

— Что продается в булочной?
— Хлеб.
— Какой?
— Мягкий.
— А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
— Всякий.
— Из какой муки пекут булки?
— Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке.

Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

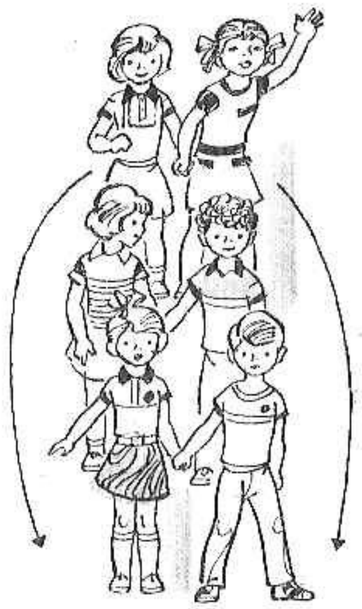
Тук, тук!

— Кто там?
— Покупатель.
— Зачем пришел?
— За краской.
— За какой?
— За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.



Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий — горелка.

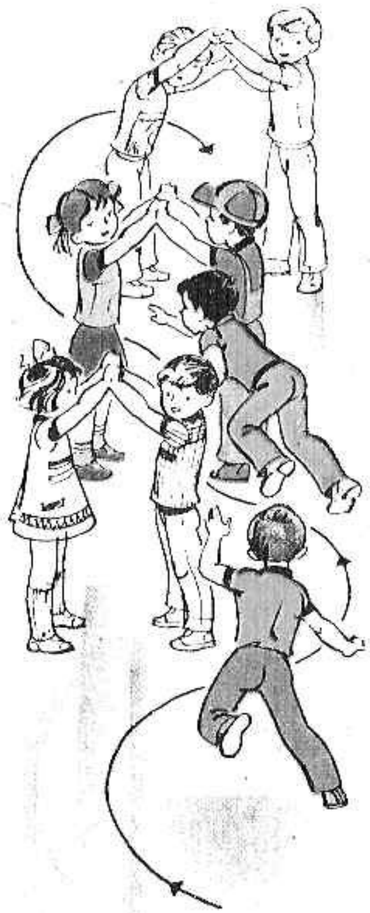
Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
— Гу, гу, убегу.
Раз, два, не ворона,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.



Кот и мышь

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход — нору. В одном ряду стоят коты, в другом — мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

Пятнашки

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

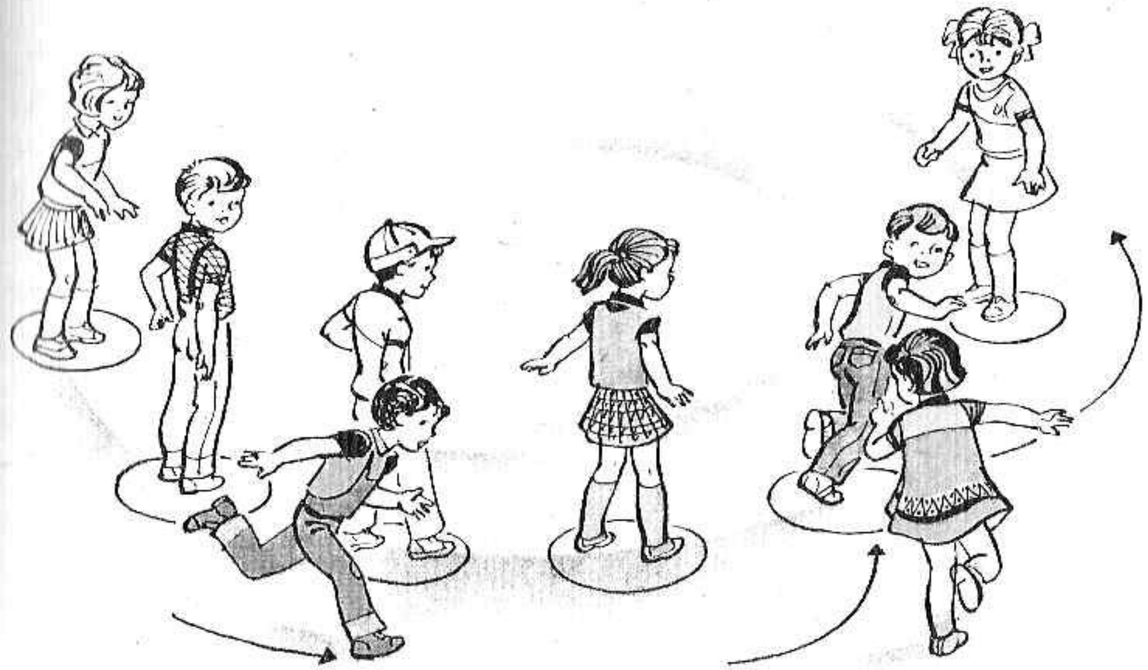
Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах — он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома́. Один из играющих — пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать



нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

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

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них — пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

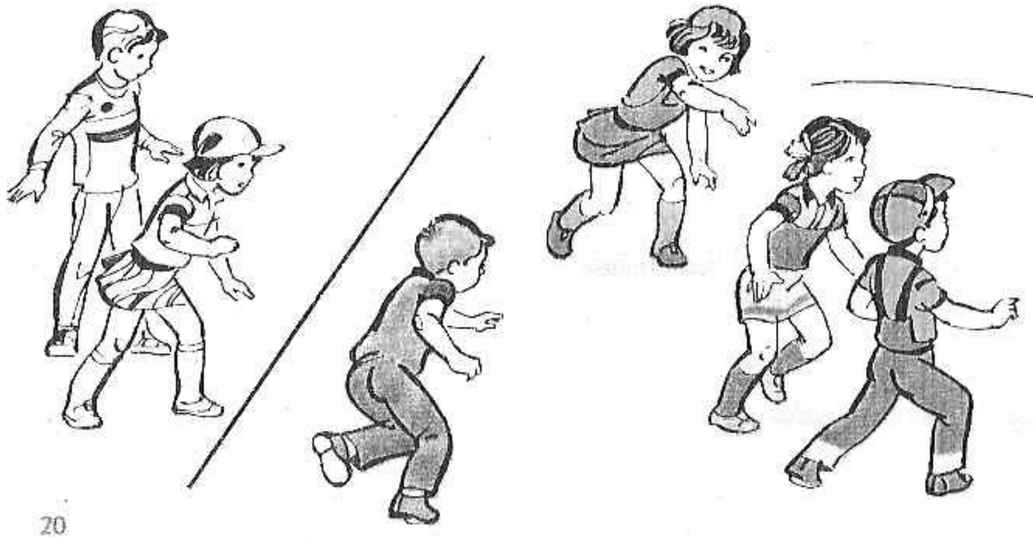
Мячик кверху

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со

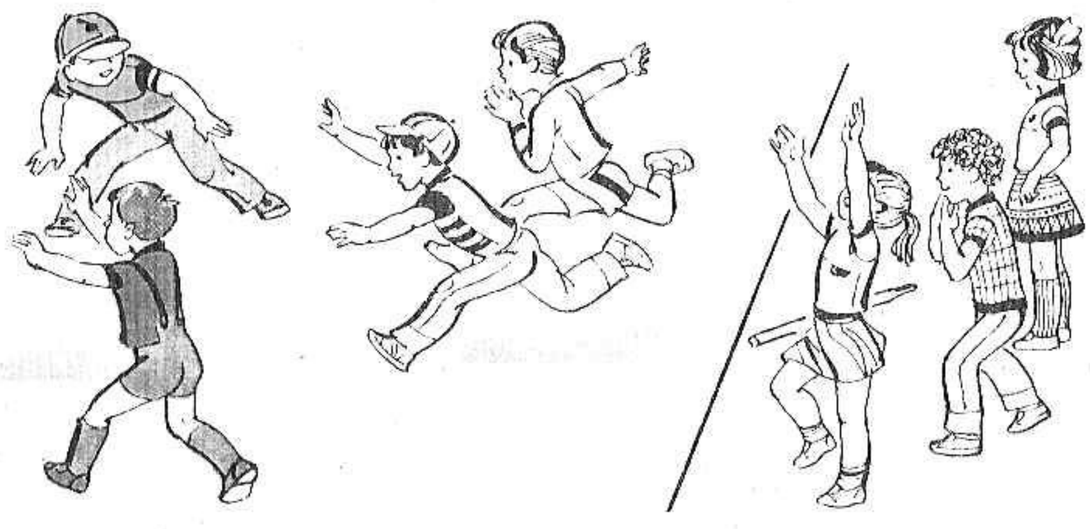
словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху — игра продолжается.
Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: «Стой!» — продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5—10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон.
Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать



бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удается запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.
Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,— тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.
Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.
Вариант.
Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах,



ловят мяч на лету. Тот, кому удается поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова.

В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

Ляпка

Один из играющих — водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: «У кого был?» — «У тетки».— «Что ел?» — «Клёцки».— «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Ловишка в кругу

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в

зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них — ловишка. Он бегает за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

Правила игры. Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

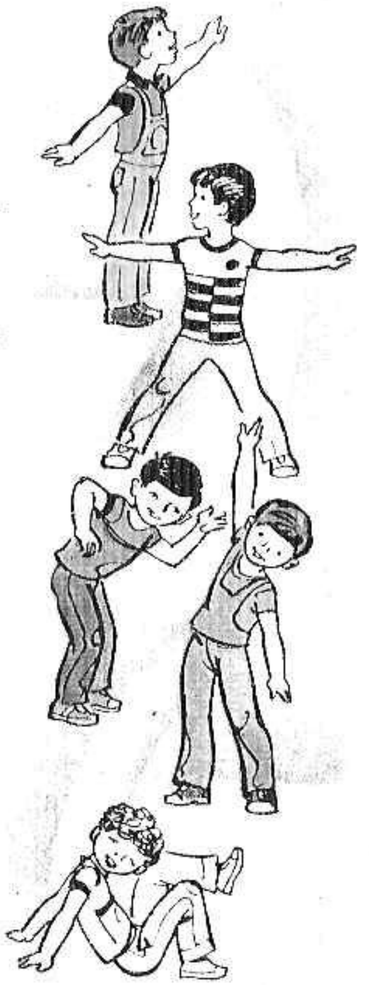
Заря

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один 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. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.



Игровая

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Почта

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

— *Динь, динь, динь!*
— *Кто там?*
— *Почта!*
— *Откуда?*
— *Из города...*
— *А что в городе делают?*

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

Коршун

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

Вокруг коршуна хожу,
По три денежки ношу,
По копеечке,
По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

— *Коршун, коршун, что ты делаешь?*
— *Ямку рою.*
— *На что тебе ямка?*
— *Копеечку ищу.*
— *На что тебе копеечка?*
— *Иголочку куплю.*
— *Зачем тебе иголочка?*
— *Мешочек сшить.*
— *Зачем мешочек?*
— *Камешки класть.*
— *Зачем тебе камешки?*
— *В твоих деток кидать.*
— *За что?*
— *Ко мне в огород лазят!*
— *Ты бы делал забор выше,*
Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята.

Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

— *Гуси, вы гуси!*
— *Га-га-га, га-га-га!*
— *Вы, серые гуси!*
— *Га-га-га, га-га-га!*
— *Где, гуси, бывали?*
— *Га-га-га, га-га-га!*
— *Кого, гуси, видали?*
— *Га-га-га, га-га-га!*

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

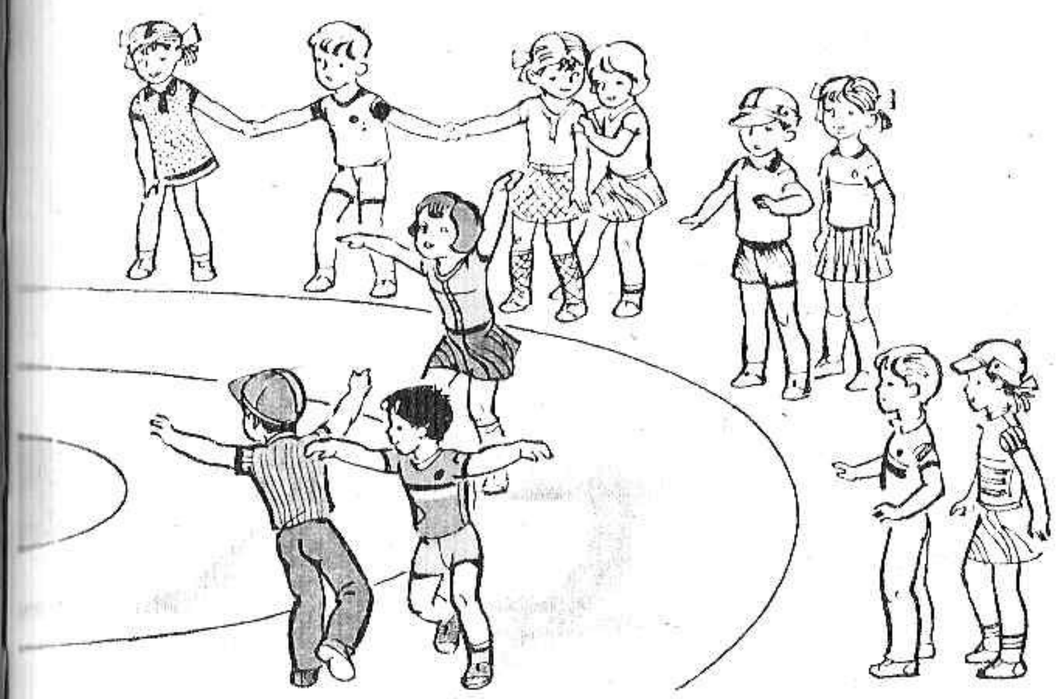
Мы видели волка,
Унес волк гусенка,
Самого лучшего,
Самого большого.

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

— *А, гуси, вы гуси!*
— *Га-га-га, га-га-га!*
— *Щипите-ка волка,*
Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком *га-га* бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.



Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Пчелки и ласточка

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Волк

Все играющие — овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку,
Зеленую муравку,
Бабушке на рукавички,
Дедушке на кафтанчик,
Серому волку
Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

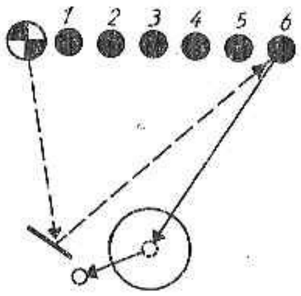
Птицелов

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке,
Птички весело поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет.
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.



Блуждающий мяч

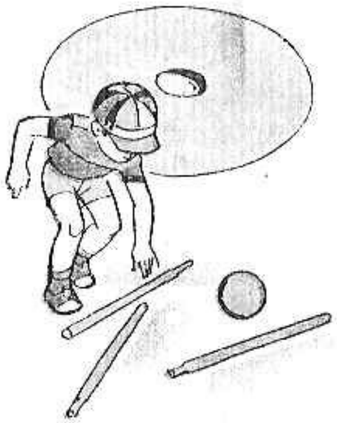
Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегает вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

Шар

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3—5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки.

Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту.



Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

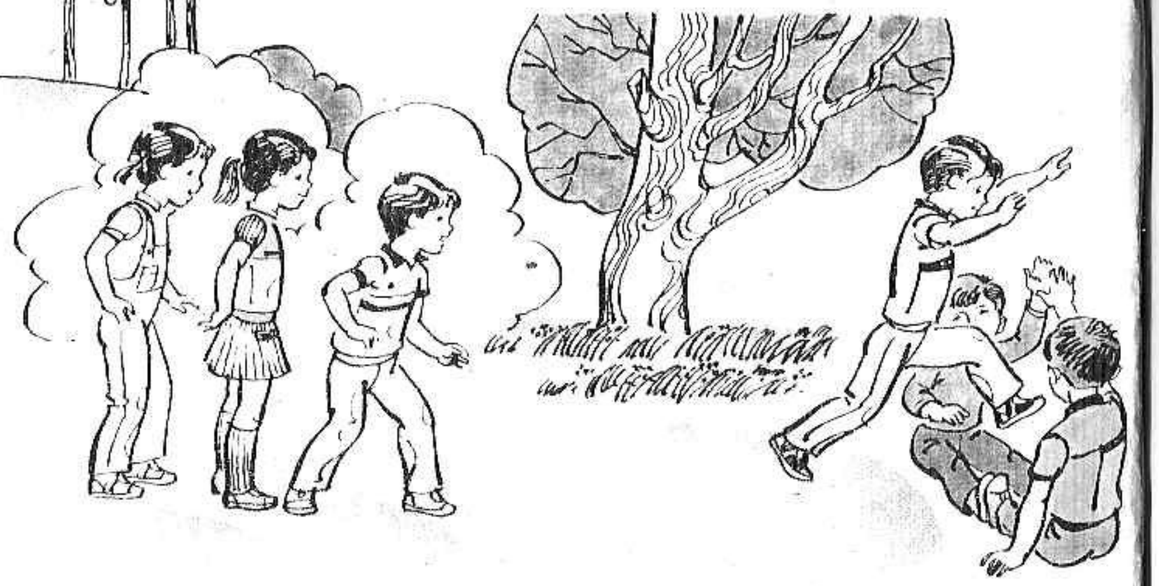
Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удачного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них.

Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лунку. В чью лунку шар попадет, тот и становится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний.

Правила игры. Бросая биту, играющие не должны выходить за линию. Водящему следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

Посигутки

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают



коридором друг к другу лицом на расстоянии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног.

Вариант. Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

Выгони мяч

На противоположных сторонах площадки отмечают две коновые линии. Расстояние между ними 5—10 м.

Играющие делятся на две команды, встают друг против друга за линиями. По жребию одна из них начинает игру. Дети поочередно сильным ударом ноги посылают мяч в сторону своих противников. Те стараются

не пропустить мяч за черту кона, отбивают его ногой. Если мяч не докатился до линии кона, то играющие передают его руками. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдет за линию кона. Играющий, пропустивший мяч, штрафуется (сзади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

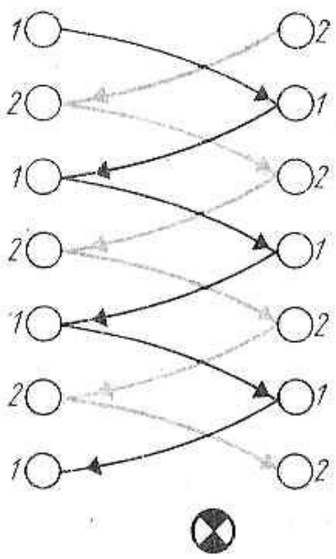
Правила игры. Встречая мяч, играющий может выйти за коновую линию только на один шаг. Если мяч послан слабо и не докатился до кона, играющий также штрафуется.

Малечена-калечина

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20—30 см). Все произносят такие слова:

Малечена-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До зимнего?

После слов *до зимнего* дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три... десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.



Правила игры. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

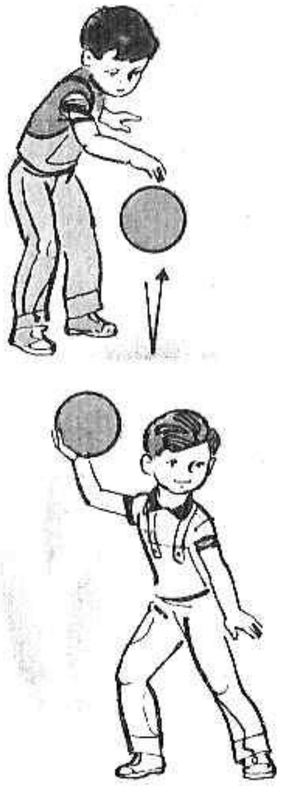
Вариант. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).

Гонка мяча по улице

Дети делятся на две партии и встают друг против друга на расстояний 3—5 м. В каждой партии играющие рассчитываются на первый и второй номера и встают друг от друга на расстоянии одного шага.

Первые номера в обоих партиях составляют одну команду; вторые — другую. По сигналу ведущего сначала гонят (перебрасывают) мяч первые номера, а потом вторые. Каждая команда прогоняет мяч до пяти раз.

Правила игры. Передавать мяч следует только игроку своей команды и в порядке очереди. Мяч не должен касаться земли. Принимая мяч, играющий может выходить из шеренги. Играющий, уронивший мяч, передает его команде противника. Ведущий за каждый уронивший мяч штрафует команду на одно очко. Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.



Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая,
Гони стадо в поле,
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» — все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

Шлепанки

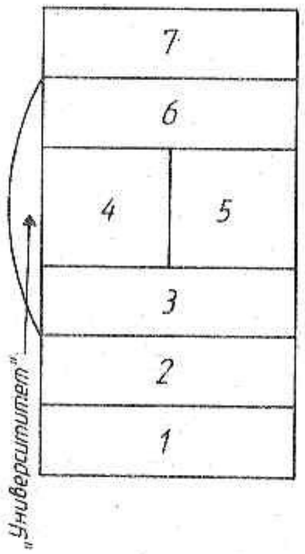
Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый — водящий.

Можно использовать считалку:

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Правила игры. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.



Котлы. Классы

На земле чертят фигуру. Каждое отделение фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь, кому начинать игру первым, кому — вторым, третьим и т. д.

Первый играющий встает перед чертой и бросает камешек в первый класс. Если камешек попал в класс, то он встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в класс, затем 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. Он играет, пока камешек не попал на черту. После чего игру начинает второй игрок. Когда очередь дойдет до первого, он начинает игру с того класса, в котором ошибся. Когда он доходит до четвертого класса, берет камешек в руку и встает так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгивает и переставляет ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая — в пятом классе. Дальше выпрыгивает в полукруг, это «университет», где игрок некоторое время отдыхает. Затем камешек бросает в седьмой класс, встает одной ногой в седьмой, другой — в четвертый, передвигает камешек в шестой класс; подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше камешек передвигает 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, а затем выталкивает его из класса и выпрыгивает сам.

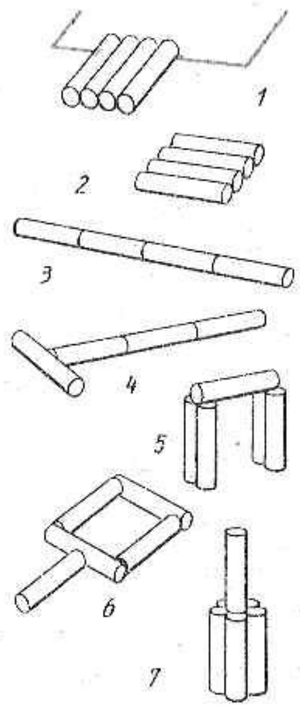
Играющий прошел все классы, дальше его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблуке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. После экзамена он заканчивает игру, но остальные игроки могут ее продолжать.

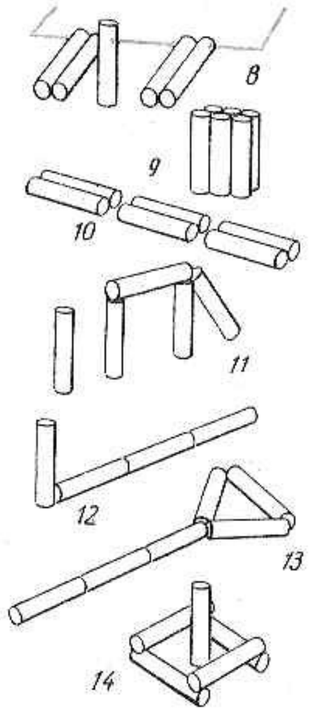
Правила игры. Игру начинает очередной игрок, если у предыдущего камешек попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту. Игрок, допустивший ошибку, вновь начиная игру, бросает камешек в тот класс, где он ошибся.

Городки. Чушки. Рюхи. Деревянные бабки

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биту. В каждом городе ставят городки — *рюхи*. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т. е. ближе к расположению фигур.

По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.





Складываются рюхи так:
1. Плашмя, одна рюха около другой.
2. Плашмя, одна рюха стоит.
3. Рюхи лежат боковой поверхностью вперед.
4. Рюхи стоят в два ряда.
5. По одной.
6. Парами.
7. Фигура «Гвоздь».
8. Фигура «Слон».
9. Фигура «Ворота».
10. Фигура «Поезд».
11. Фигура «Колотушка».
12. Фигура «Фонарь».
13. Фигура «Бутылка».
14. Фигура «Колодец».

Игра кончается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.

Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят у передней черты города или на ней на равном расстоянии от боковых сторон.

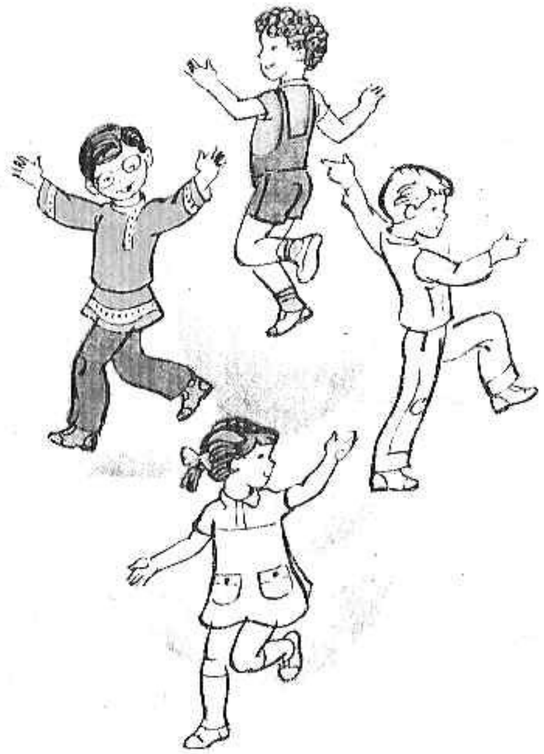
Молчанка

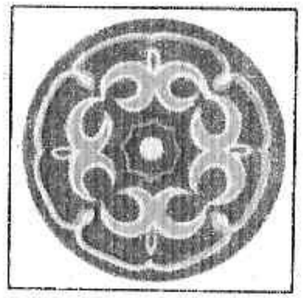
Перед началом игры все играющие произносят певалку:

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

Как 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.

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





БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Юрта *(Тирмэ)*

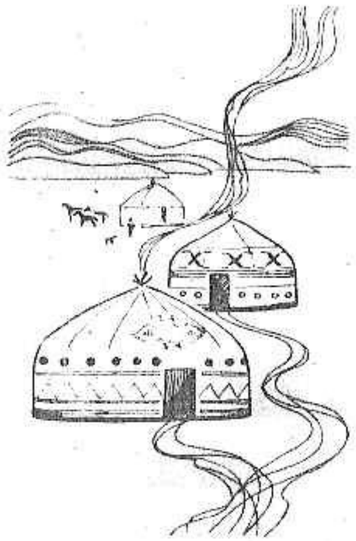
В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

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:

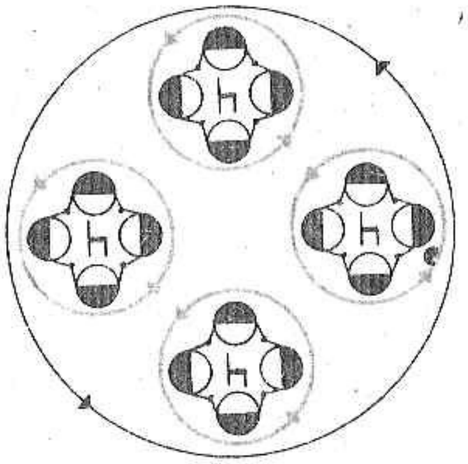
Я хочу у вас спросить,
Можно ль мне ваш пень купить?

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.

Липкие пеньки ***(Йэбешкэк букэндэр)***

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по

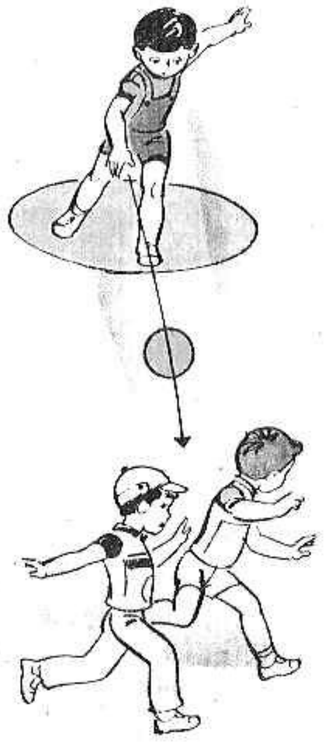
площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

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.



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 ржанью. 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. Иголка, 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 (10 см) 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.

Бабки-лодыжки *(Шагай наадан)*

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые

лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.

2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе.

3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.

4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

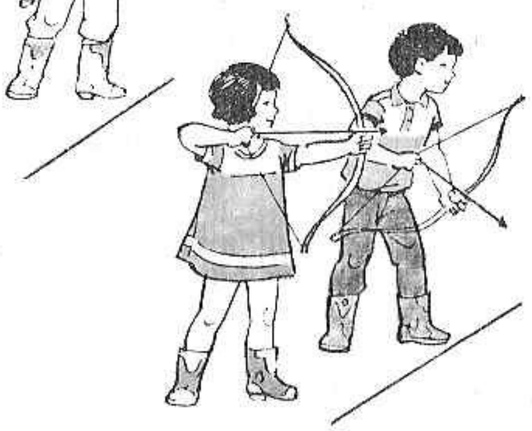
5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные врассыпную на столе.

Правила игры. Следует точно соблюдать приемы игры.

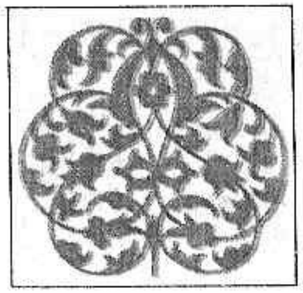
Стрельба по соломенным бабкам *(Сурхарбан)*

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.



ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



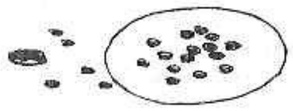
Выбей из круга *(Дёгерекден чыгъар. Горалдаса борч/изабе)*[1]

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3—4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек).

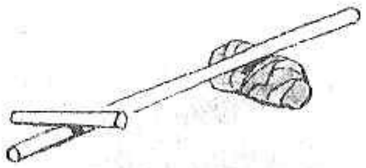
Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти — по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

[1] Здесь и далее первое название дано на кумыкском языке, второе — на аварском.



Правила игры. Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.



Палочка-стукалочка ***(Къакъма таякъ. Дигалоги т/илчи)***

Играющие (десять — двенадцать человек) образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки длиной 10 см. Для игры нужна еще одна большая палка длиной 50 см. Ведущего выбирают с помощью считалки, т. е. при круговом счете до десяти каждый десятый ребенок выходит из круга. Тот, кто останется последним, становится водящим. Он закрывает глаза, считает вслух до десяти, остальные дети в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне, так чтобы в воздух взлетели маленькие палочки. Водящий старается помешать игрокам сделать это. Если же кому-нибудь из игроков удается стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удается выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

Правила игры. Чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из прятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

Надень папаху ***(Папахны гий. Т/агъур лъе)***

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь — десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему

завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

Подними платок ***(Явлукъну гётер. Квербац/борхе)***

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры. Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

Цику-ция

Для игры нужны две палки: одна длиной 70—80 см, вторая — 15—20 см, диаметр обеих палок 2 см.

С помощью считалки двое детей определяют, кому начинать игру. Они чертят линию, на которую кладут большую палку.

Участник, начавший игру, подбрасывает короткую палку вверх и ударяет по ней длинной палкой, чтобы она полетела как можно

дальше. Длинную палку он снова кладет на линию.

Второй игрок имеет право поймать маленькую палку на лету. Если он поймает ее, то заменяет первого игрока. Если же не поймает, то должен взять маленькую палку, бросить ее так, чтобы попасть в длинную, которая лежит на линии. При попадании в палку второй игрок ведет игру так же, как и первый. В противном случае игру продолжает первый игрок, который получает 1 очко.

Кто первым наберет 5 очков, тот и выигрывает.

Выигравший ударяет короткую палку длинной 3 раза, стараясь, чтобы короткая палка отлетела дальше от линии. С того места, куда короткая палка упала после трех ударов, проигравший должен допрыгать до линии на одной ноге, произнося поговорку: *цику-ция, цику-ция...*

Правила игры. В том случае, если расстояние до короткой палки окажется очень большим, можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

Слепой медведь (*Сокъур аюв. Бецаб ци*)

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего — медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

Бег к реке (*Татавулгъа багъып чабыв. Г/орухъе рекери*)

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 (*Папахны ал. Т/агъур боее*)

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 полуприседе, 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.

КАБАРДИНО-БАЛКАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Повелитель лунки *(Гъуэж)*

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.

Правила игры. До начала игры дети договариваются, как будут салить: с места или догоняя убегающих. Нельзя выбегать за условленную территорию. Определяется расстояние между мячом и игроками, так как от этого зависит степень сложности игры. Салить игрока можно только прямым попаданием мяча, а не с отскоков.

Под буркой *(Штактуэпль)*

Играющие делятся на две команды по пять — восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) 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 тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2—3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости — проходите. Добро пожаловать!» — говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь — это... (имя игрока), а волк... (имя игрока)».

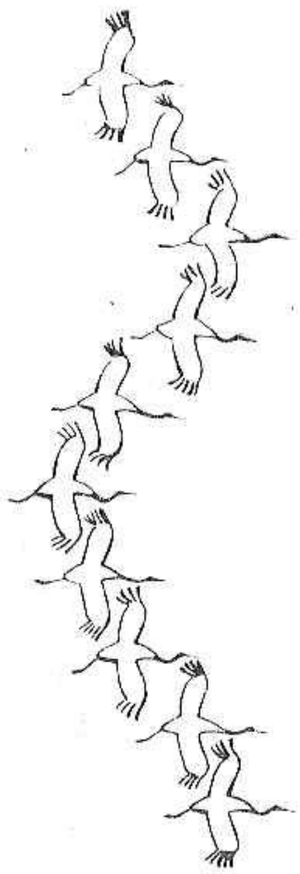
Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке.

Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух 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. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.



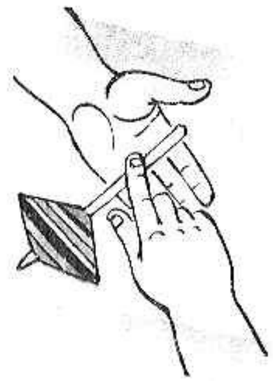
Журавли-журавли *(Къру-къру)*

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет 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, сделайтесь веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет:

«Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

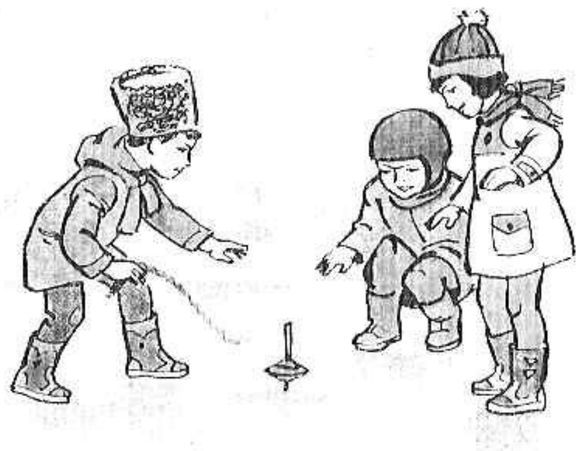
Правила игры. Упражнения выполняются во всевозрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

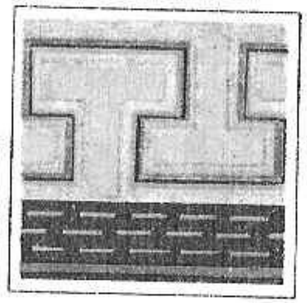
Волчок. Юла *(Чын)*



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

Правила игры. Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.





КАЛМЫЦКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

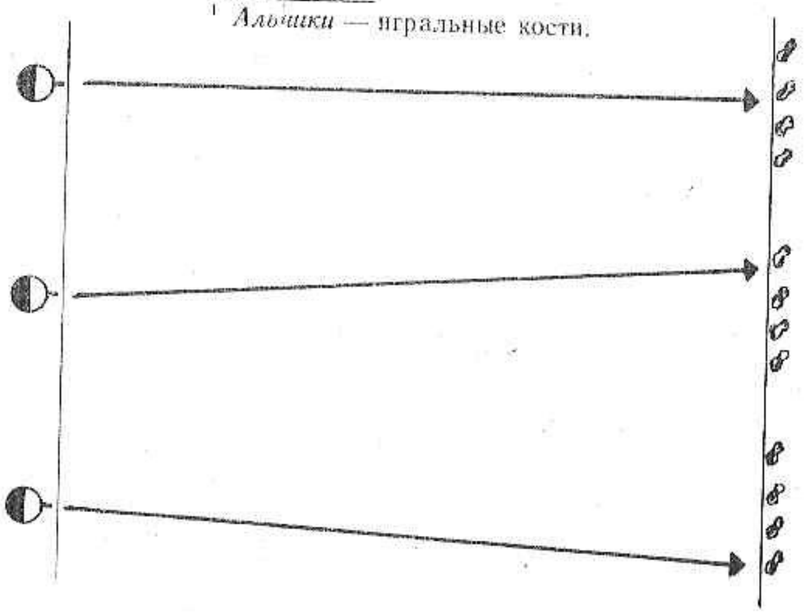
Альчики[1]

Каждый из участников игры ставит условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной 1 м и более. Игроки отходят от этого места на значительное расстояние (до 10—15 м) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик на расстояние шага (50—70 см). Тот, кто выбил три альчика подряд, считается выигравшим и забирает либо все кости, поставленные в кон, либо те из них, которые он сумел выбить.

Игра развивает у детей глазомер, большую точность броска и силу удара. Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в качестве биты.

Правила игры. Бросать биту следует поочередно.

[1] *Альчики* — игральные кости.



Забрасывание белого мяча *(Цаган монда хаялган)*

В центре небольшой площадки вбивают палку (высота 1 м), наряжают ее в куколку. Играют две команды. Один из игроков, которому дано право закидывать мяч, отделяется от группы и забрасывает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо стоят и слушают, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его. Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

Правила игры. Нельзя подсматривать и долго задерживать мяч в руках. Разбегаться и искать мяч можно только после его отскока.

Прятки *(Булдат наадлген)*

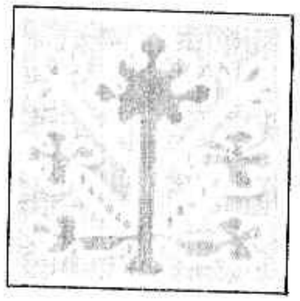
На лесной опушке (в лесу, в парке) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Правила игры. Подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).

Кружи́тся 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.

Правила игры. Выдержавшие пять-шесть кругов считаются победителями.

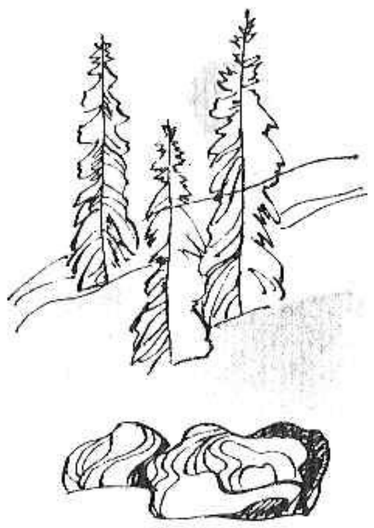


КАРЕЛЬСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Мяч

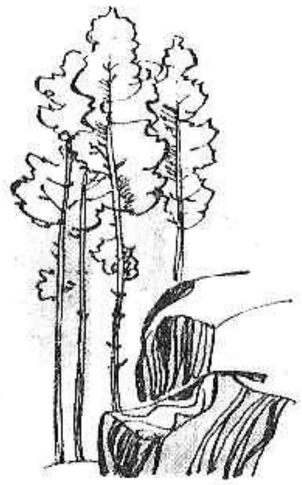
Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. 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 *(Реги гиппазил)*



Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого, 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—60 м 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! ***(Сувт, кор!)***

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
(Коръясос нярталаон куталом)

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 заарканить (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.

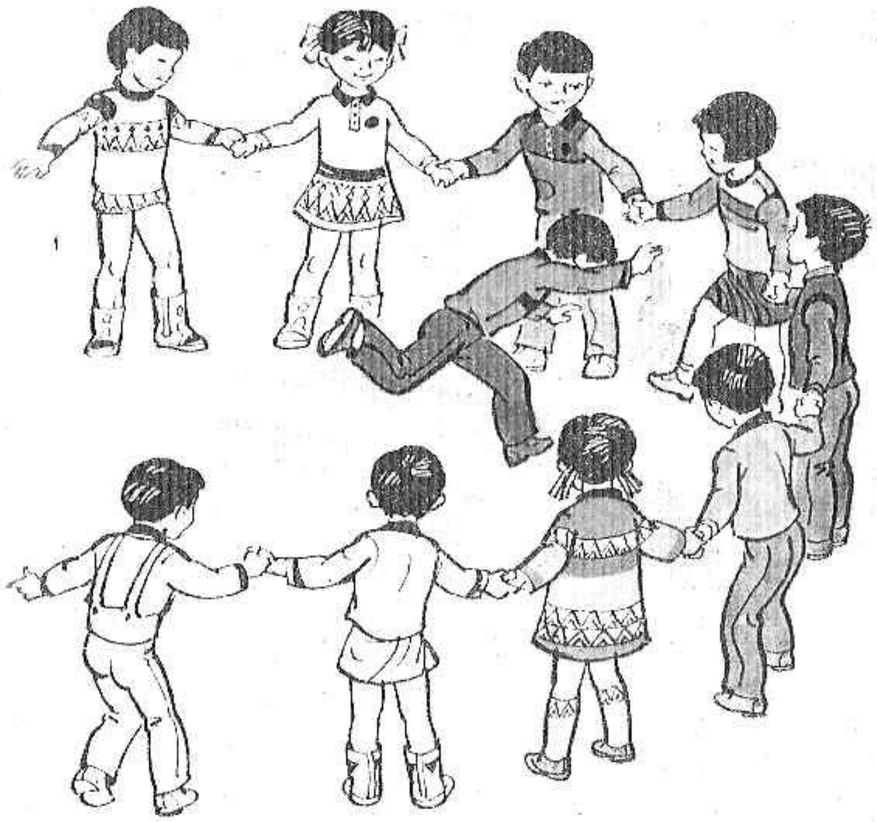
Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две

команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. 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 венок 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.

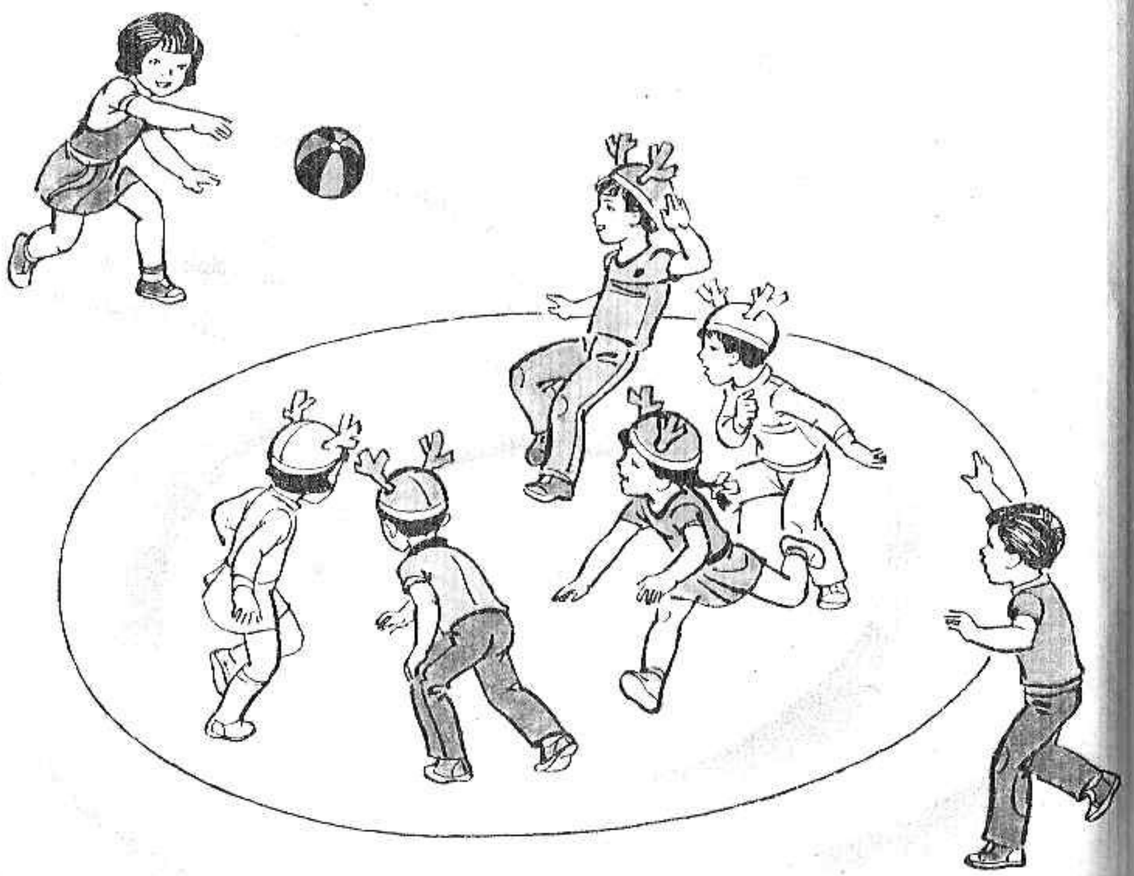
Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.



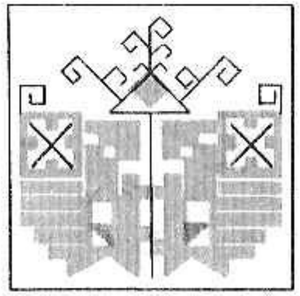
Ловля оленей
(Коръясос куталом)

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три — лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.



МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Катание мяча
(Мече дене модмаш)

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный 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 получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

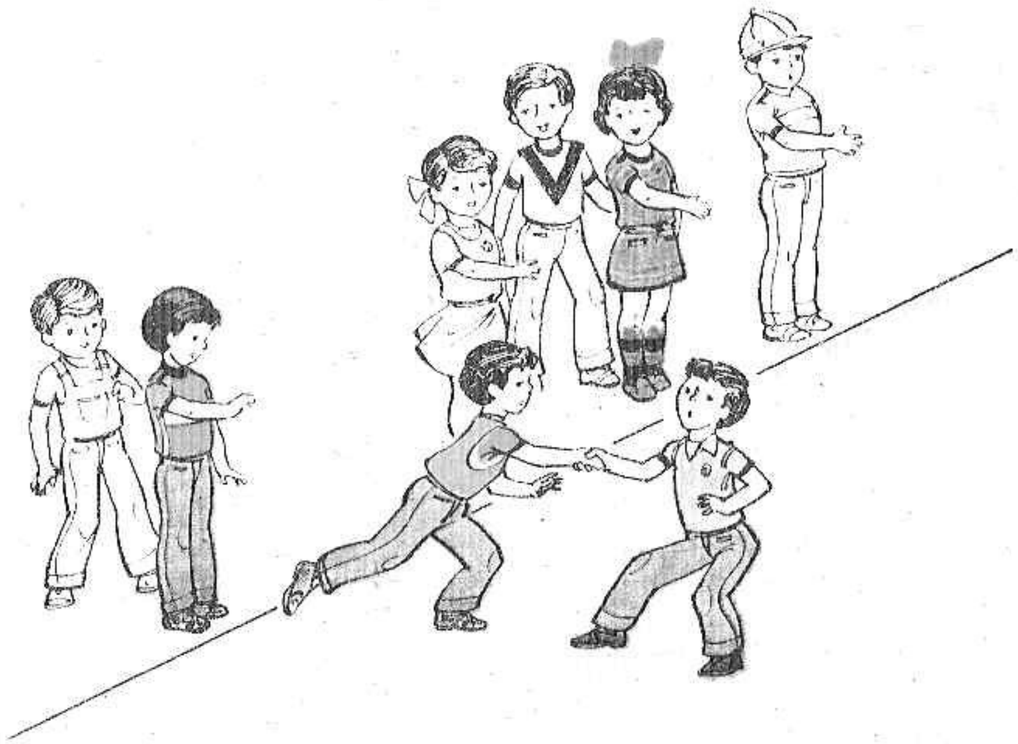
Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

Биляша

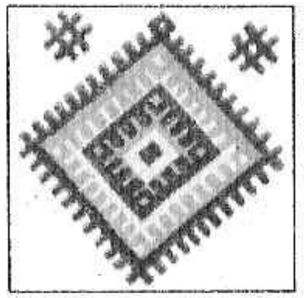
На площадке чертят две линии на расстоянии 3—4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком *«Биляша!»* бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед 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 его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-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 в команде.



МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Котел *(Котелсо налксема. Котелсо налхсема)*[1]

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.

Салки *(Варенец понгома. Варяняс повома)*

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.

[1] Названия игр даны на языке народностей эрзя и мокша.

Круговой
(Мячень кунсема. Топса налхсема)

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 удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает 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.

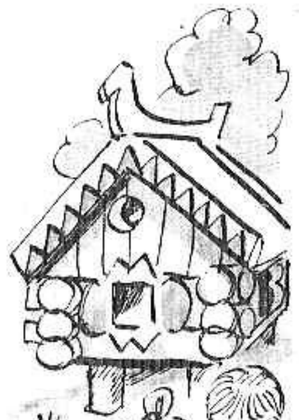
Раю-раю

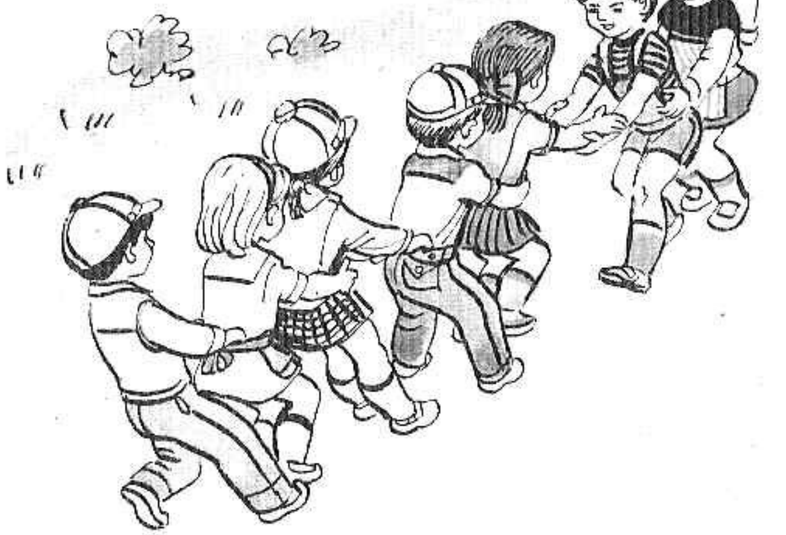
Для игры выбирают двух детей — ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю-раю, пропускаю,
А последних оставляю.
Сама мать пройдет
И детей проведет.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью 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.





ОСЕТИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Перетягивание *(Банданай хъаст)*

Через середину круга диаметром 4 м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 1,5—2 м так, чтобы оно прошло под руками. Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу оба игрока начинают тянуть друг друга из круга. Кто кого вытянет из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

Правила игры. Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!». Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

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, а 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.

Бита *(Шела)*

Бросая по очереди плоский камень (сланцевую пластинку диаметром 10—15 см) двое играющих стараются попасть им в шарик (деревянный или каменный).

Расстояние, которое «пробежит» шарик после удара камнем, измеряется ступнями ног. Победителем считается тот, у кого шарик откатится на большее расстояние.

Правила игры. Играющие бросают камень строго по очереди.

Вариант. В игре могут участвовать две команды. В этом случае игру ведут до определенного счета. Каждый участник команды, бросая камнем в шарик, ведет свой индивидуальный счет. Потом суммируются результаты всех членов команды.

Борьба за флажки

В игре участвуют две команды. Количество участников может быть любым, но равным в обеих командах. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих. Цель игры — завладеть флажком противника, сохранив свой. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убегать с флажком.

Правила игры. Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

Жмурки-носильщики *(Уарчъхассач)*

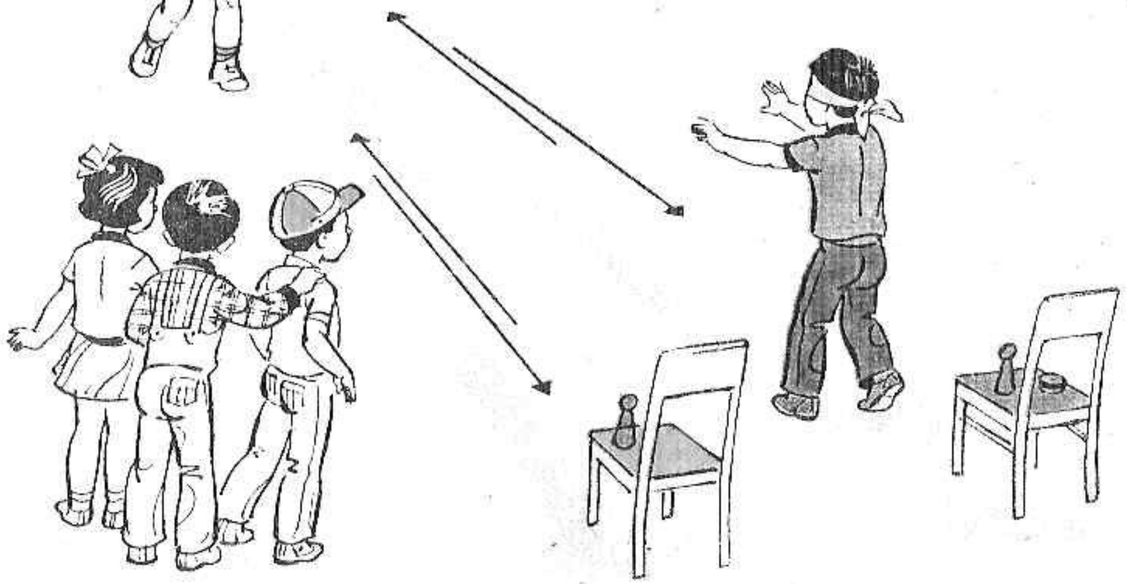
Готовится место для игры. В одном конце площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нем раскладывают ровно десять каких-нибудь мелких предметов — это могут быть детские игрушки, камешки и т. д. На другом конце площадки, шагах в десяти — пятнадцати от столика и в трех-четырех шагах друг от друга, ставят два стула.

Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила игры. Оба носильщика начинают игру одновременно по сигналу. Переносить можно только по одному предмету. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

Жмурки *(Курымахджытай)*

Водящему завязывают глаза. Затем игроки поочередно легко ударяют по ладоням его вытянутых вперед рук. При этом они шепотом спрашивают: «Кто я?» Водящий должен



угадать, кто из играющих его ударил. Если он угадает, то тот, кто ударил, становится водящим. Если же водящий три раза подряд не сможет угадать, кто касался его ладоней, то выбирается новый водящий. Игра продолжается. В ней могут участвовать одновременно несколько групп детей.

Правила игры. Ладоней водящего не должны касаться одновременно несколько участников. Подсказывать водящему нельзя.

Гаккарис

По кругу на расстоянии 40—50 см друг от друга роют небольшие ямки или чертят круги. Игроки приседают в них на корточки. Водящий, прыгая на одной ноге, старается столкнуть кого-нибудь из игроков с места. Игрок считается сбитым, если хотя бы одна его нога сместилась и ступня оказалась за чертой круга. Игра продолжается по договоренности играющих.

Правила игры. Игрокам разрешается время от времени касаться руками пола. Водящий не должен ударять ногой сидящего, а слегка только подталкивать его. Сидящим не разрешается поддерживать друг друга, вскакивать, поворачиваться лицом к водящему. По договоренности можно разрешить водящему менять ногу, на которой он прыгает.

Лук и стрелы (*Ардын ама фат*)

Участники игры — две команды — располагаются за чертой. У каждого из них лук и пять стрел (их надо изготовить заранее). На расстоянии 10—12 м от черты ставится мишень (доска, бревно и т. д.). По сигналу ребята по очереди начинают выпускать стрелы. Побеждает та команда, у которой больше попаданий в цель.

Правила игры. Участники должны пускать стрелы только по очереди; к мишеням можно подходить лишь после того, как играющие выпустили все стрелы.

Чепена

Игроки стоят по кругу. Считалкой выбирается чепена. Он становится в круг и начинает игру словами:

— *Левой ногой, чепена.*

Подпрыгивает на левой ноге влево.

— *Гой, гой, чепена.*

Отзываются дети и повторяют движения водящего.

— *Правой ногой, чепена.*

Подпрыгивает вправо на правой ноге.

— *Гой, гой, чепена.*

Дети повторяют то же.

— *Пойдем вперед, чепена.*

Идет вперед, подняв вверх руки.

— *Гой, гой, чепена.*

Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки.

— *Пойдем назад, чепена.*

Мелкими шагами идет назад с опущенными руками.

— *Гой, гой, чепена.*

Дети повторяют то же.

— *Все мы спляшем, чепена.*

Начинается танец.

— *Кругом, кругом, чепена!*

Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку.

Игра проводится в сопровождении любой народной мелодии, от которой зависит темп игры. В качестве атрибутов используются элементы осетинского национального костюма.

Правила игры. Движения выполняются в соответствии с текстом.

Метание с плеча (*Уахскуазай ахст*)

Для этой игры берется мешочек с песком массой 200—300 г. Его поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий, несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой отбрасывает мешочек.

Правила игры. Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

Метание снизу (*Бынай ахст*)

Игра состоит в следующем: в правую, опущенную вдоль туловища руку берут мешочек с песком и снизу стараются бросить его как можно дальше вперед.

Победителем считается тот, кто кинет мешочек дальше.

Правила игры. При повторении игры мешочек бросают левой рукой.

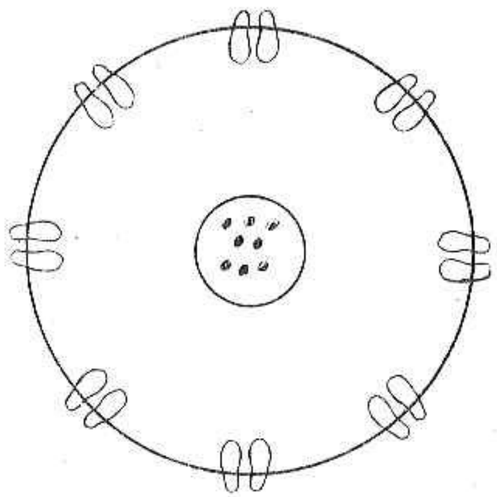
Тохси[1]

На ровной площадке чертят два круга, вписанные один в другой. В центре малого круга в один ряд расставляют разноцветные альчики (можно заменить камешками), по одному от каждого игрока. Играющие становятся на линию внешнего круга так, чтобы она пришлась на середину ступни. Они метают биту по очереди.

Задача заключается в том, чтобы крупным альчиком-битой — тохси — выбить альчики за пределы большого круга.

Правила игры. Если альчик выкатывается за линию, игрок выигрывает. Если он промахивается, то не имеет права бить второй раз (пропускает ход).

[1] *Тохси* — крупная кость, бита.



ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

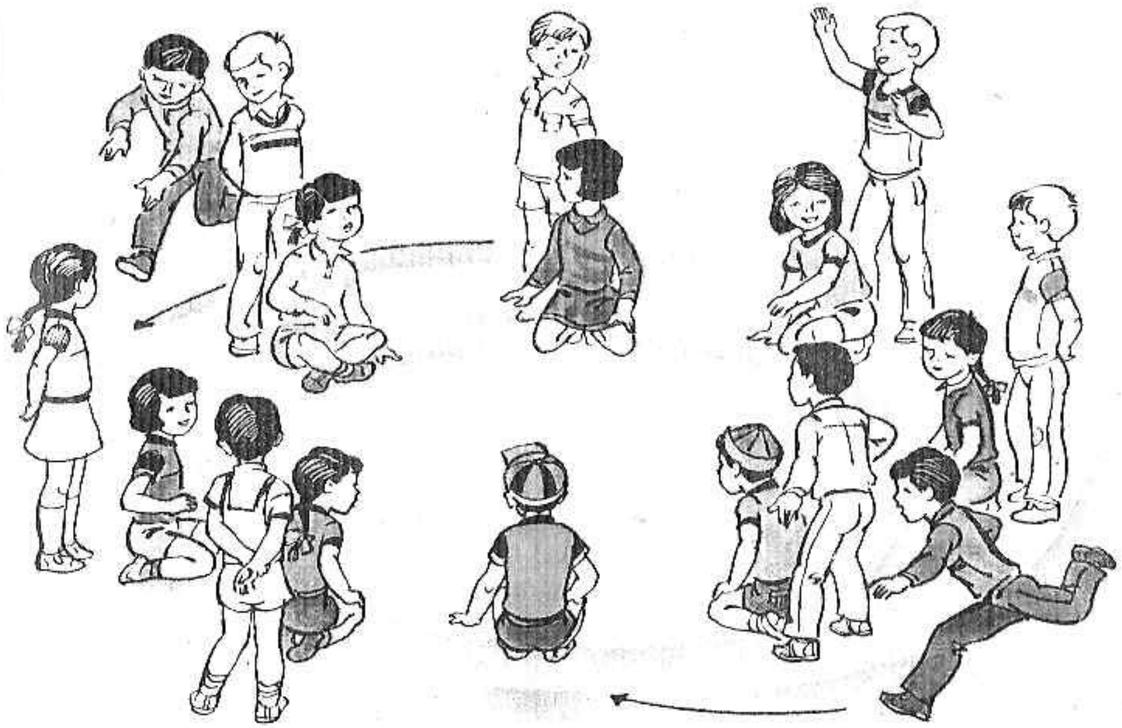
Продаем горшки *(Чулмак цены)*

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.

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 переклички 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.

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 отставший становится водящим.

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

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 отставший 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.

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 бегающих, пока не поймают всех.

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

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.

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 умеем 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.

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
(Тельки хам тавыклар)

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 удается запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Угадай и догони
(Читанме, бузме)

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.

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.

Кто дальше бросит? *(Ыргыту уены?)*

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре пло-

щадки 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.

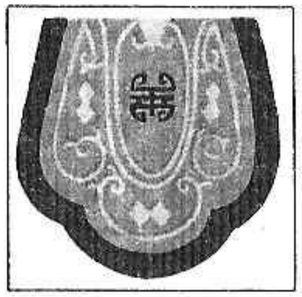
Мяч по кругу *(Теенчек уены)*

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 *(Тышаулы атлар)*

Играющие 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).

ТУВИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Стрельба в мишень *(Кары адары)*

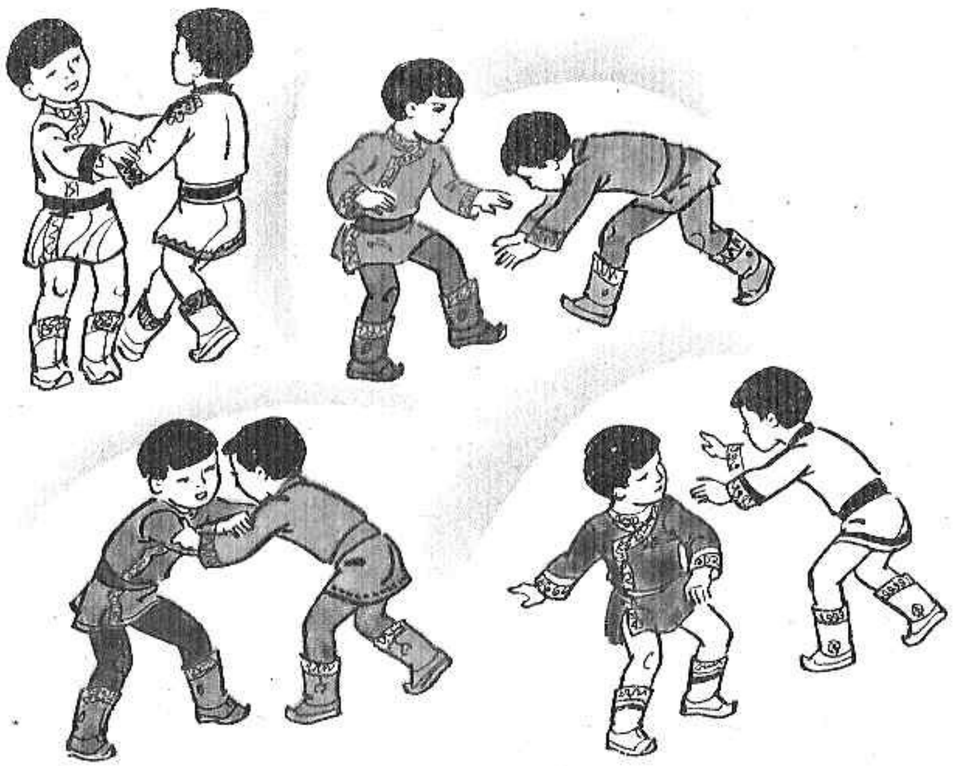
Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4—5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди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

Борьба *(Хуреш)*

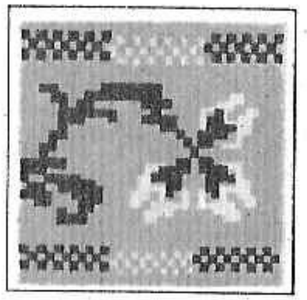
Все выстраиваются кому как удобно и передвигаются по площадке, исполняя танец орла, а затем кланяются и идут обратно в танце. Затем борцы делятся на две равные группы и усаживаются на видном месте. Борются попарно, выставляя от каждой команды по борцу. По окончании борьбы каждая пара исполняет танец орла (руки разводят в стороны и прыжками с одной стороны на другую продвигаются вперед).
Перед игрой борцы друг другу кланяются в знак уважения и начинают борьбу. Существует много основных приемов, но дети исполняют наиболее легкие:
1. *Тевери* — удар ногой (подсечка).
2. *Катай кагары* — удар ногой по обеим ногам (сильная подсечка с отрывом от земли).
3. *Буттаары* — хватать за ногу.
4. *Чая-тудары* — боковой прием.
5. *Тары кылаары* — круговой прием (вращение).
6. *Былдаары* — обман (увертывание).

Правила игры. При выполнении последнего приема выигрывает тот, кто первым коснется любой части тела, кроме коленей. Каждый игрок имеет право использовать любой прием. Для борьбы желательно иметь спортивный камзол с рукавами (с национальным орнаментом) и трусы. Победа встречается детьми радостно, какая бы команда ни выиграла, дети хлопают в ладоши, раздаются радостные крики. Победитель встает, традиционно похлопывает себя по бедрам, небольшими прыжками обегает вокруг побежденного и уходит на место.

Для личного успеха борца немаловажную роль играет секундант. Он поддерживает его дух, настроение и сопровождает его в течение всей игры. Тому, кто побеждает неоднократно, присваивают почетные титулы: *пар* — тигр; *арзолан* — лев; *чаан* — слон; *начын* — богатырь и т. д. Дети рисуют эмблемы и выдают всем борцам на память. Игра проводится один раз.



УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Водяной *(Ву мурт)*

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий — водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегает 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. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Серый зайка *(Пурысь кечпи)*

На площадке чертится квадрат (6×6 м) — это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. 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 зайка 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.

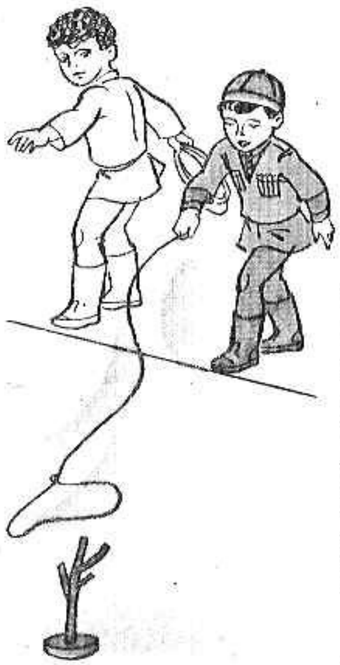
Догоняльки *(Тябыкен шудон)*

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
(Лосьёсты кутон)

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.

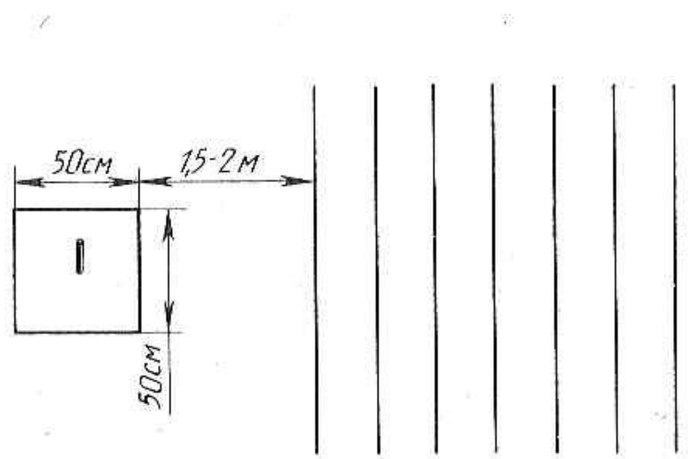
ЧЕЧЕНО-ИНГУШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

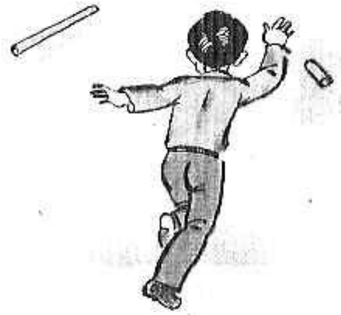
Игра в башню *(Гдалах ловзар)*

На ровной утрамбованной площадке чертится квадрат размером 50×50 см. От квадрата на расстоянии 1,5—2 м проводится черта — это первый полукон, от полукона чертятся еще шесть линий — полуконов 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 задели 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.

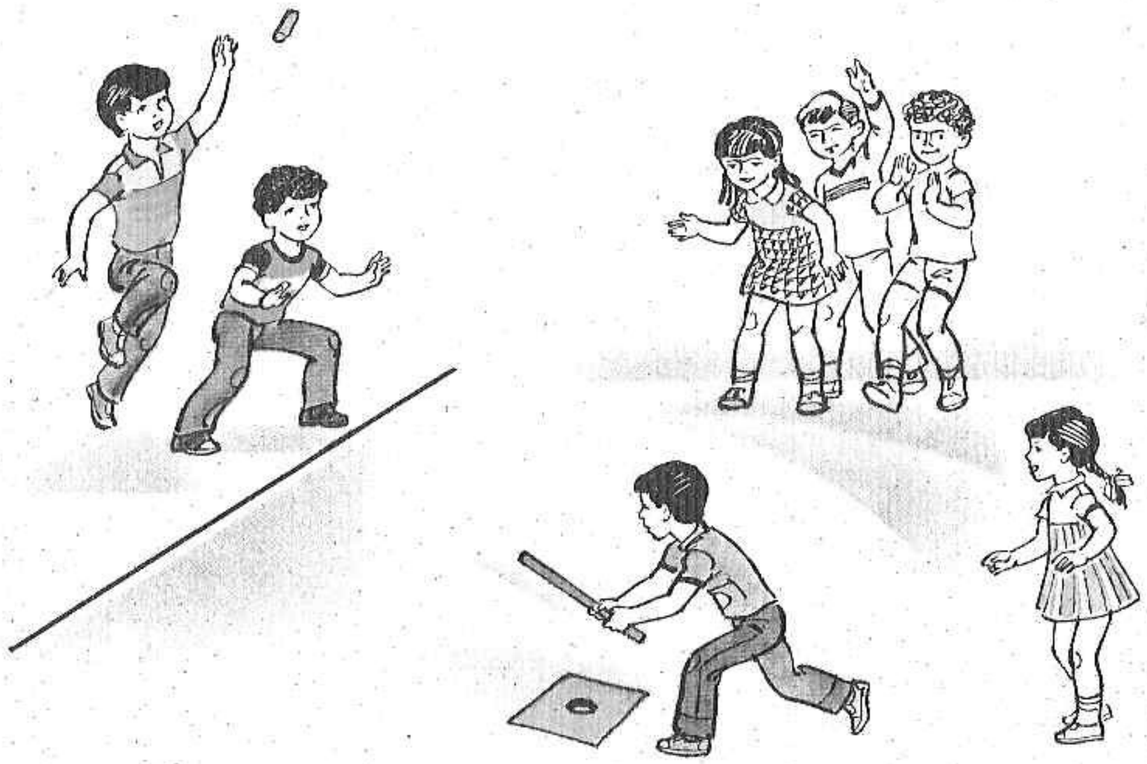




Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не выйдет на первый полукон, т. е. на первую черту от квадрата. Выигравшему дается право начинать игру.
Играющих может быть от двух до восьми человек. Играющие могут иметь одну биту на всех или столько, сколько играющих.
Правила игры. Игра начинается с последнего (дальнего) полукона. Промах считается потерей хода.

Чиж *(Кул)*

На ровной площадке чертится квадрат (50×50 см). В середине квадрата роют ямку глубиной 3 см, диаметром 10 см. На ямку накладывается брусок длиной 12 см, шириной 2,5 см. Дается бита длиной 40 см. На противоположной стороне квадрата на расстоянии десяти шагов чертится линия.
Играют четыре человека, которые делятся на две группы. У одной из сторон квадрата стоят двое играющих, двое других располагаются с противоположной стороны на линии в десяти шагах от квадрата. По договоренности те дети, которые стоят у квадрата,



начинают игру, т. е. дважды выбивают палочку из ямки. Дети на противоположной стороне ловят палочку. Если они сумеют поймать ее одной рукой, то набирают пять очков; если поймали двумя руками, то одно очко.
Затем дети бросают палочку обратно, в квадрат. Если попадают в квадрат, засчитывается одно очко, если не попадают, очко не засчитывается.
Затем группы меняются местами и игра продолжается. Через некоторое время подсчитываются очки.
Правила игры. Ловить палочку надо, не мешая другому игроку. При ловле палочки можно сходить с места. Игрок, не выбивший палочку за пределы квадрата, пропускает ход.

Утушка *(Бобешк)*

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют — получается мостик. Выбирается утка, остальные дети — утята.
Утушка зовет своих утят скороговоркой:
Быстрей, быстрей, утятки,
Быстрей, быстрей, дикие перышки.
Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.
Правила игры. Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

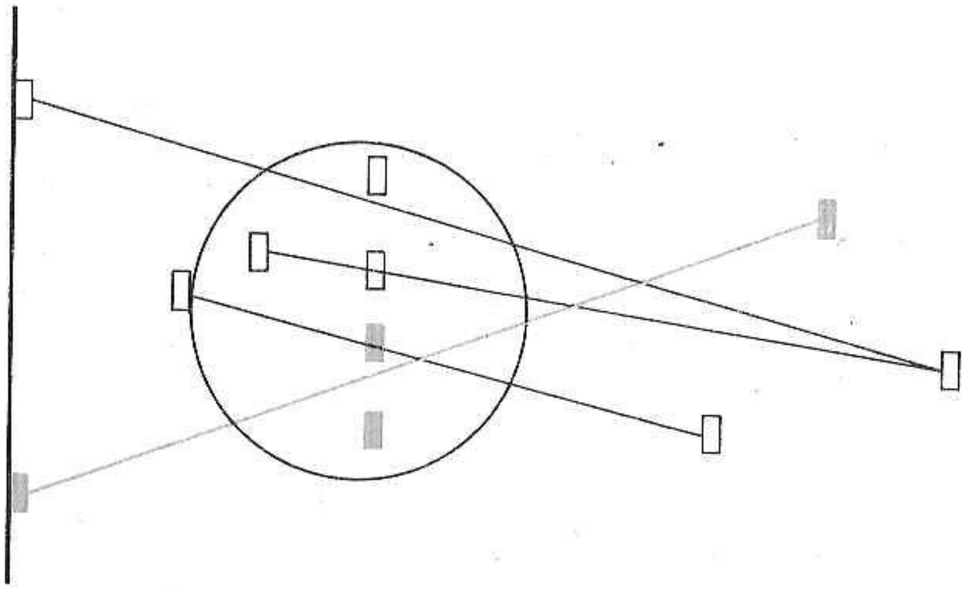
Выбей альчики из круга!

На ровной утрамбованной площадке чертится круг диаметром 1—1,5 м. Отступив от круга на 2 м, проводится кон (черта), откуда дети будут начинать игру. В игре принимают участие два игрока. Каждый играющий ставит по два альчика; дети договариваются, кто будет делать первую попытку.

Если первый игрок не попадет в альчики, попытку делает следующий игрок. Если и у него неудачная попытка, то продолжает игру тот, у кого дальше от круга отлетел альчик. Если попытка удачная и он попадает, но его альчик, которым он бил, остался в кругу, то он становится на черту круга, откуда ему удобнее попасть в стоящие в кругу альчики. Если он потерпел неудачу, игру продолжает второй игрок.

Игра длится до тех пор, пока в кругу не останется ни одного альчика. В конце игры подсчитывается количество альчиков. Выигрывает тот, у кого больше альчиков.

Правила игры. Начинать игру надо с кона, затем в случае удачи продолжать с линии круга.

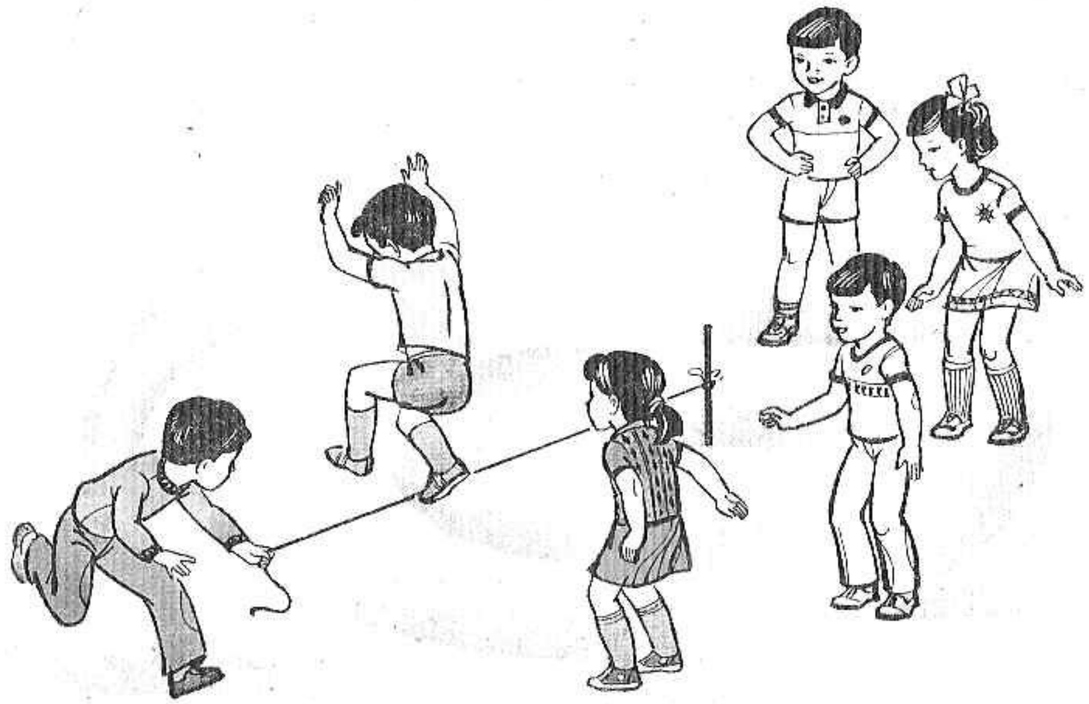


ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

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, 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. Веревка должна быть постоянно натянута.



Рыбки *(Пула)*

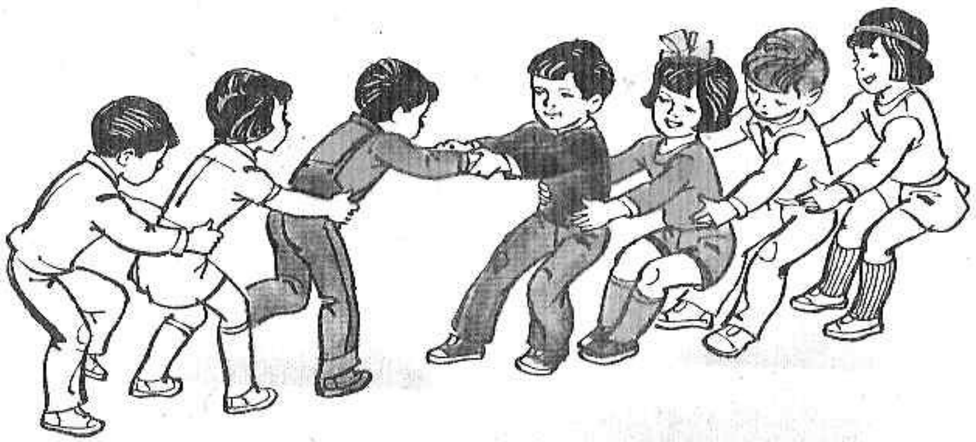
На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий — акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В 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.

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.

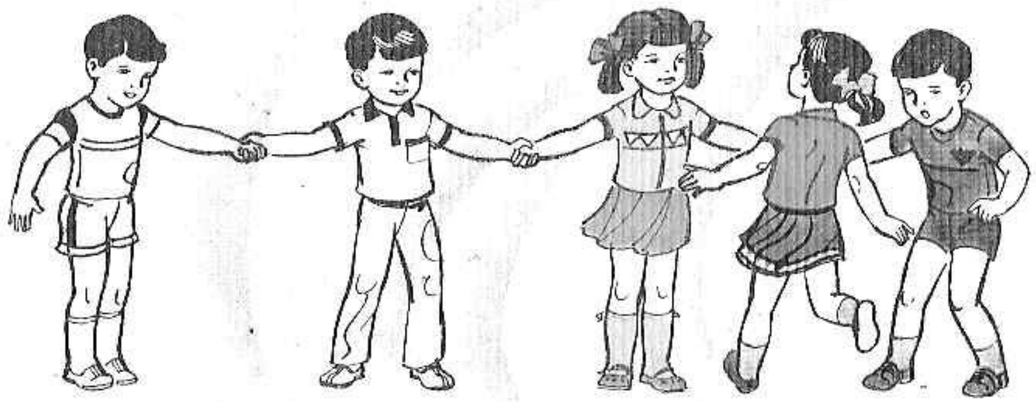
Кого вам? *(Тили-рам?)*

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 удается 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.

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 получат определенное количество очков.

Волк и жеребята
(Боро уонна кулуннар)

Из группы играющих выбираются волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле — пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк.

Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошадки распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

Правила игры. Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

Ястреб и утки
(Кырбый уонна кустар)

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более — в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается

одна группа (скажем, шилохвосты), на другом — две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятнают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

Чирки. *Я чиршука-свистунок,*
Голосок мой как звонок,
Нет, бедняжка ястребок,—
Не поймать меня, дружок!

Ястреб. *Нет, поймаю я тебя,*
Не надейся на себя.

Шилохвосты. *Я — известный шилохвост,*
Сила есть и большой рост.
А бедняжки ястребка
Не страшусь я никогда.

Ястреб. *Поймаю, проглочу,*
Проглочу, поймаю!

Нырки. *Быстро летающую*
Нырку-утку
Тебе не поймать,
Тебе не поймать.

Ястреб. *Поймаю, поймаю,*
Проглочу, проглочу!

Правила игры. Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

Стрельба в цель с кружением *(Салгыдый)*

Берется картонный диск диаметром 20—25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3—5 м от него ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом и бросить его в диск (цель).

Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста или тумбочки большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

Правила игры. Следует заранее договариваться, сколько раз надо обойти круг. Бросать в цель точно с определенного расстояния.

Летящий диск *(Тэлэрик)*

Из двойного картона или бересты вырезают диск диаметром 20—25 см, разрисованный с двух сторон якутским орнаментом. Диск бросают вверх, а играющий старается попасть в него мячом.

Вариант. Игру можно организовать под руководством взрослого со старшими детьми, которые стреляют в подброшенный диск из лука.

Правила игры. Время броска мяча и стрельбы из лука определяет сам играющий.

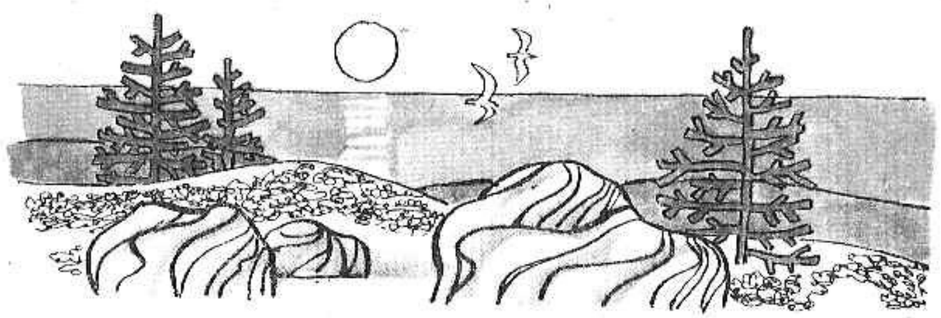
Игра в мяч

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т. д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры. Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

Соколиный бой *(Мохсоцол охсупуута)*

Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так,



чтобы другой встал на обе ноги. Когда устают прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

Правила игры. Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

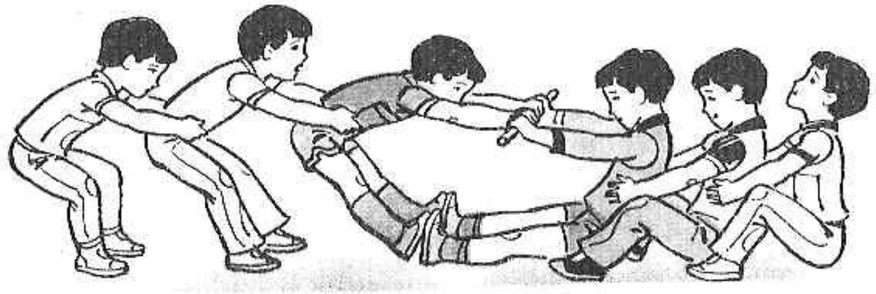
Перетягивание на палках
(Мас тардыпыыта)

Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

Правила игры. Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

Игра с перетягиванием
(Быа тардыпыыта)

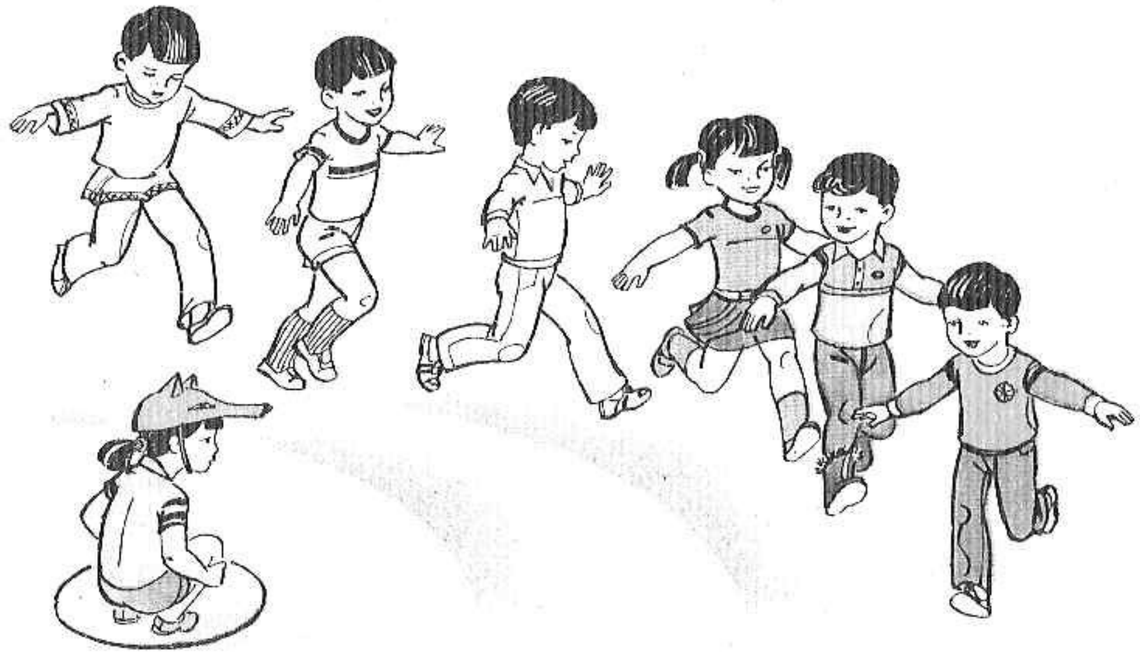
Играющие садятся на пол гуськом, держа друг друга за талию. Переднего выбирают самого крепкого и сильного (*торут* — корень). Торут берется за что-нибудь неподвижно укрепленное. На площадке это может быть столб. Остальные стараются общими силами оторвать его. Эта игра похожа на русскую «Репку».



Правила игры. Победителем считается крепыш, который не поддался, или группа, которая оторвала его. Количество участников определяется заранее. Игру надо начинать по сигналу.

Сокол и лиса
(Мохоцол уонна сапыл)

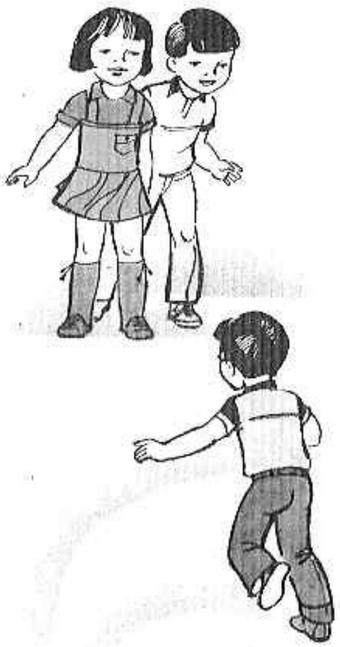
Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выска-



кивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

Один лишний *(Бшр ордук)*



Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

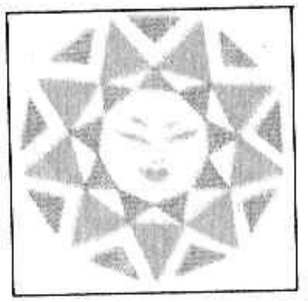
Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

Пятнашки *(Атах тэпсиитэ)*

Двое играющих кладут руки друг другу на плечи и, подпрыгивая, попеременно ударяют правой ногой о правую, а левой о левую ногу напарника. Игра ведется ритмично в виде танца.

Правила игры. Ритмичность движений, их мягкость соблюдать обязательно.

ИГРЫ НАРОДОВ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА



Солнце *(Хейро)*

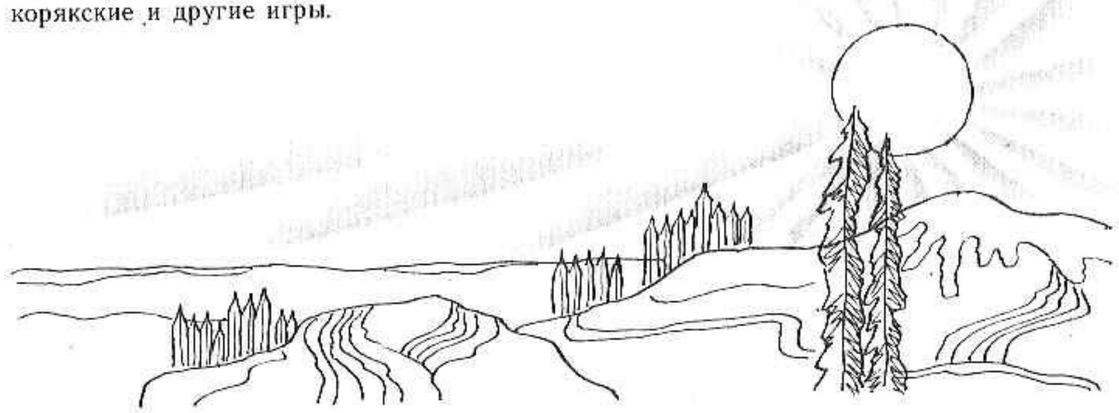
Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят *хейро*. Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Каюр и собаки

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

[1] Под данным заголовком печатаются долганские, нганасанские, эвенкийские, хантыйские, нанайские, ненецкие, корякские и другие игры.



Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

Олени и пастухи

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них *маут* (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.
Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасываня маута.

Ловля оленей

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.
Правила игры. Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

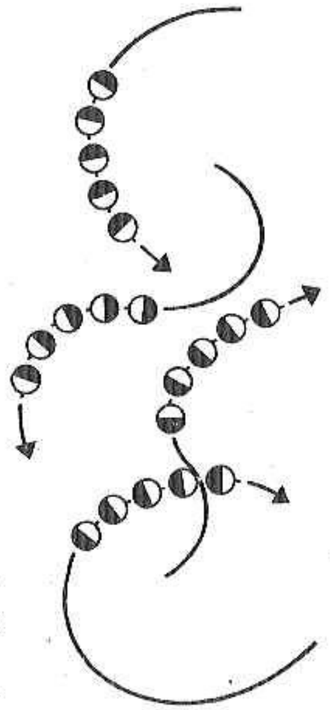
Куропатки и охотники

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летают.
Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,
Сверкают, звенят
Дзинь, дзинь...

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят *дзинь, дзинь* до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.
Правила игры. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.



Ручейки и озера

Игроки стоят в пяти — семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.
Правила игры. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

Рыбаки и рыбки

На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-

рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Правила игры. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

Здравствуй, догони!

Игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся на расстояние десяти больших шагов от шнура. Встают за шнур — это дома. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря: «Здравствуй!» Ребенок-хозяин отвечает: «Здравствуй!» Гость говорит: «Догони!» — и бежит в свой дом, хозяин его догоняет до черты. Дети по очереди ходят друг к другу в гости.

Правила игры. Здороваться можно только правой рукой. Говорить «Догони» надо за чертой от игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь; радостно, вприпрыжку; идти, как солдаты в строю, как клоуны в цирке и т. д.

Смелые ребята

Дети встают в две-три шеренги в зависимости от площади комнаты. Выбирают двух-трех ведущих. Каждый ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.)

— *Вы смелые ребята?*

— *Смелые!*

— *Я посмотрю, какие вы смелые* (лукаво, с юмором). *Раз, два, три* (пауза). *Кто смелый?*

— *Я! Я!..*

— *Бегите!*

Первая шеренга бежит на противоположную сторону до шнура, а ведущий ловит убегающих. Так повторяется игра и со следующей группой детей.

Правила игры. Бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.

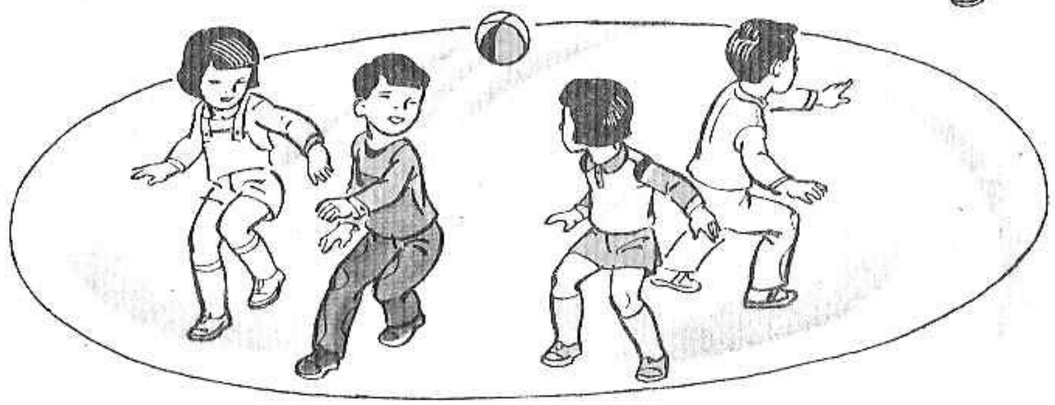
Нарты-сани

Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1 м. Нарты-сани имеют длину 1 м, ширину 30—40 см, высоту 20 см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты.

Правила игры. Бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

Отбивка оленей

Группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбираются три пастуха,



они за кругом — это олени. По сигналу «Раз, два, три — отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей.
Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.
Правила игры. Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Стрелять надо с места в подвижную цель.

Полярная сова и евражки

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — евражки.
Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.
Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Бег в снегоступах

Играющие делятся на две команды и стоят за чертой. У каждой команды по одной паре снегоступов.
По сигналу воспитателя (взмах флажком) ведущие каждой команды в снегоступах бегут к флажкам, поставленным заранее на противоположной стороне площадки, каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победителем считается та команда, которая раньше закончит бег.
Правила игры. Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.

Оленьи упряжки

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.
Правила игры. Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.
Вариант. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «Собачьи упряжки». Этот вид характерен для береговых чукчей.

Важенка и оленята

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Пришла в тундру весенняя,
С неба — солнце,
Обогревает каждую
Все, что непонятно...
Тянут до ужаса
Оленята малые,
Торопливо сердятся
Настоящие мамы —

играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» оленята и важенки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.
Правила игры. Движения выполнять в

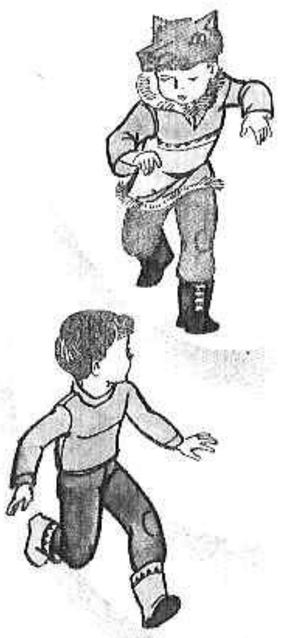
соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

На новое стойбище

Играющие становятся парами. В паре один — олень, другой — каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов-тундровиков звук *кхх-кхх*. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.

Правила игры. Начинать движения надо в соответствии с сигналом. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

Перетягивание каната



На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат.

По сигналу водящего «Раз, два, три — начни!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей, ей вручают сувениры, как на празднике оленеводов.

Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.

Волк и олени

Из числа играющих выбирается волк, остальные — олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени пасутся на

противоположном конце площадки. По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

Правила игры. Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

Белый шаман

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивщий бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры. Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Солнце

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает:

Нянь-нянь (хлеб),
Кежи-кежи (нож).

Те, которых водящий-солнце назвал *кежи,* выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — *нянь-нянь* — берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуются две группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры.

Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

Рыбаки

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами

Правила игры. Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

Ледяные палочки *(Сюлы)*

Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Несколько палочек заранее обливают водой и держат на морозе, пока они не обледенеют. Играющий берет сюлы в правую руку и становится боком вперед, левую руку сгибает в локте, а правую руку заводит за спину, пропуская палку под согнутый локоть левой руки, и сильно бросает ее.

Правила игры. Сюлы должна лететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит палочку. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.

Тройной прыжок

На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

Правила игры. Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом.

Варианты. Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше.

Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т. д. мест заняли участники каждого звена.

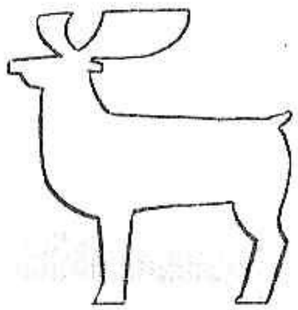
Охота на волка

Охотник встает в 4—5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона). Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое играющих держат фигуру за веревочки и передвигают ее то влево, то вправо.

Правила игры. Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.

Ловкий оленевод

В стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3—4 м от него. Поочередно они бросают в оленя мячом, стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выигравшим считается тот, кто большее число раз попадет в оленя.



Правила игры. Бросать мяч можно только с условного расстояния.

Охота на куропаток

Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадки — тундры, где имеются пособия, на которые можно влезать (вышки, скамейки, стенки и т. п.). На противоположной стороне площадки находятся три или четыре охотника.

Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу водящего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются на возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и выбывают на время

из игры. После двух-трех повторов игры выбирают других охотников, игра возобновляется.

Правила игры. Куропатки разлетаются только по сигналу. Охотники начинают ловить куропаток также только после этого сигнала. Стрелять мячом можно лишь по ногам.

Нанайская борьба

Играют парами на мате или на ковре. Играющие берут друг друга за плечи и борются, стараясь положить соперника на спину. Выигрывает тот, кто достиг цели, уложил противника на лопатки.

Правила игры. Бороться можно только на мате или ковре, не сходя с него. Нельзя допускать грубых действий.

Борьба на палке

Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту.

Правила игры. Начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.

Успей поймать!

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры. Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

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.

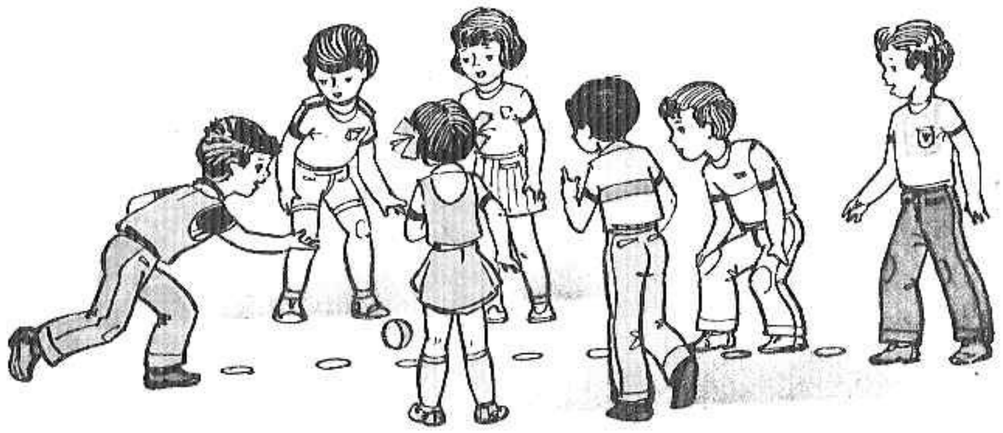
Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить 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.

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 отмечаются 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.

Хлебец (*Хлибчик*)

Все 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 удается, 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 переклички.

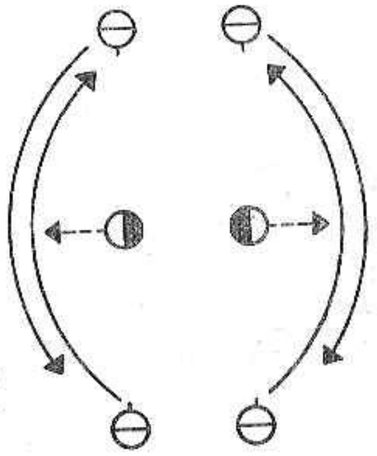
Круглый хрещик

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

Чур, в «Круглого хрещика» играть!
На горе стоять, пойманным 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.

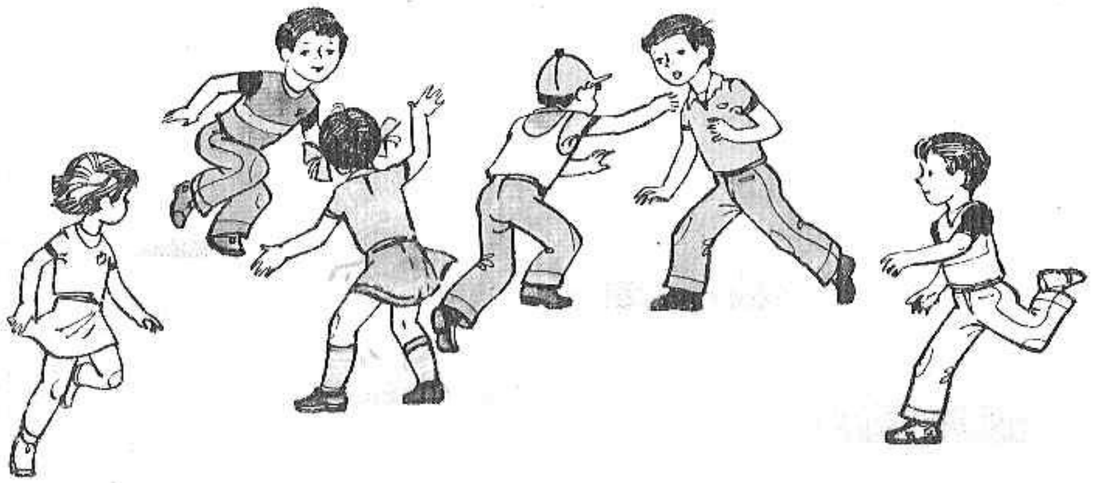
Ведущий продолжает:

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.

Правила игры. Движения выполнять красиво, в соответствии с текстом.



Мак

Играющие стоят по кругу плечо к плечу. Один из них в середине круга — это огородник. Он поет:

Ой, на горе мак,
Под горою так!

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук. На слова:

Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! —

все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед-назад. На слова:

Станьте вы так,
Как на горе мак —

все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью, какой вырос мак. Затем стоя спрашивают:

Огородник, огородник,
Поливал ли мак?

Огородник отвечает: «Поливал».

На припев:

Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! —

все делают шаг на месте, размахивая руками, а огородник в это время ходит в середине круга и имитирует действия поливки мака.

На слова:

Станьте вы так,
Как на горе мак —

все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты — имитируют цветок мака.

На припев:

Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! —

все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками.

Потом спрашивают:

Огородник, огородник,
Поспел ли мак?

Огородник отвечает: «Поспел!»

Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх.

На слова: «Станьте так!» — показывают, какая спелая головка у мака.

Правила игры. Движения выполняются в соответствии с текстом песни.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ 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 перекличку:

— 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.

Ежик и мыши *(Вожык и мышы)*

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 мышь!

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

Беги, беги, ежик,
Не жалей 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.

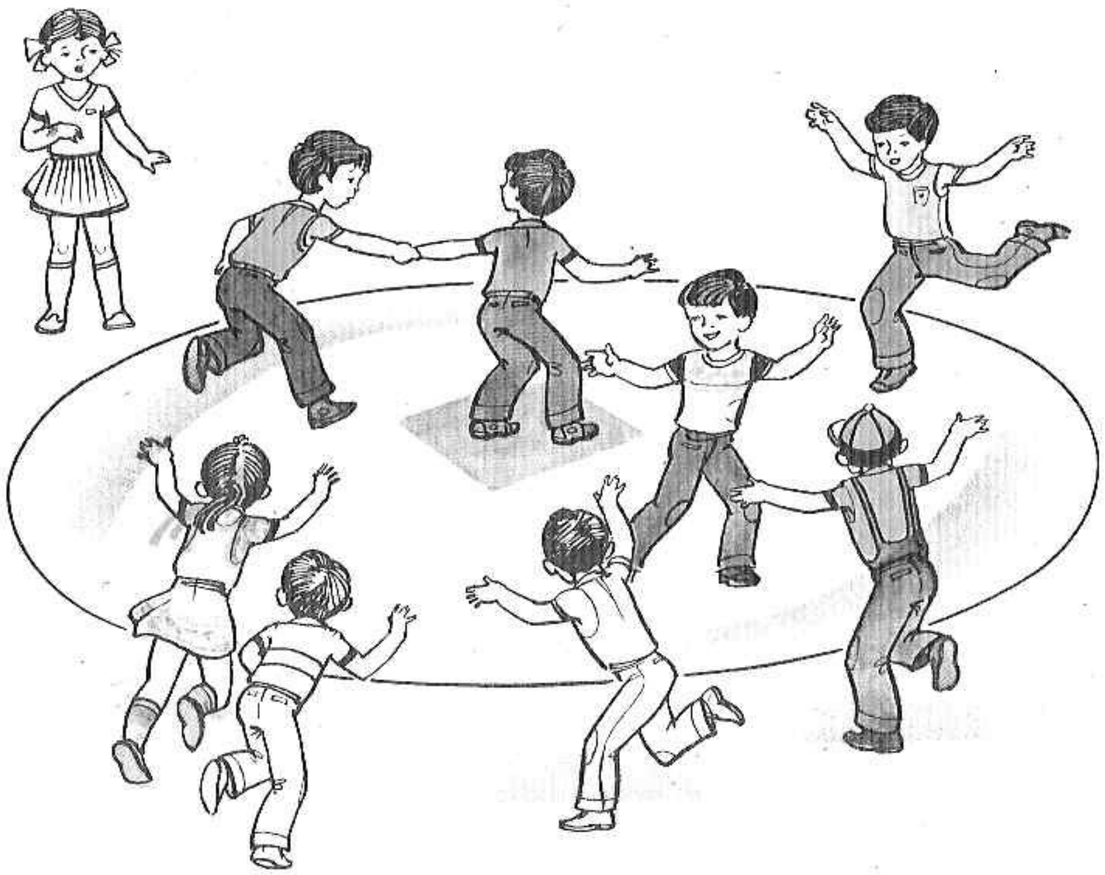
Правила игры. Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

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

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из



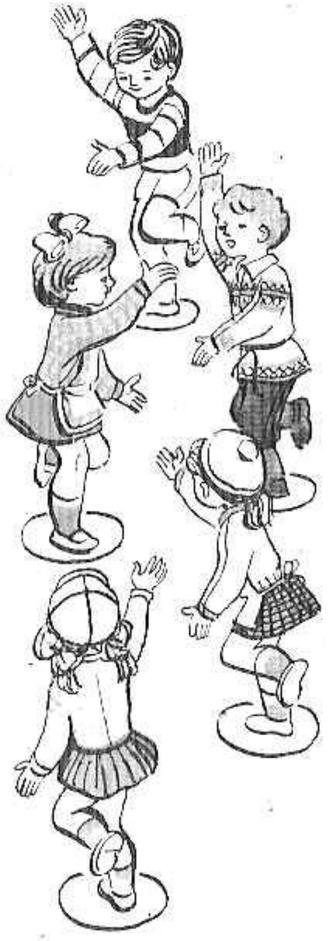
игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

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*)



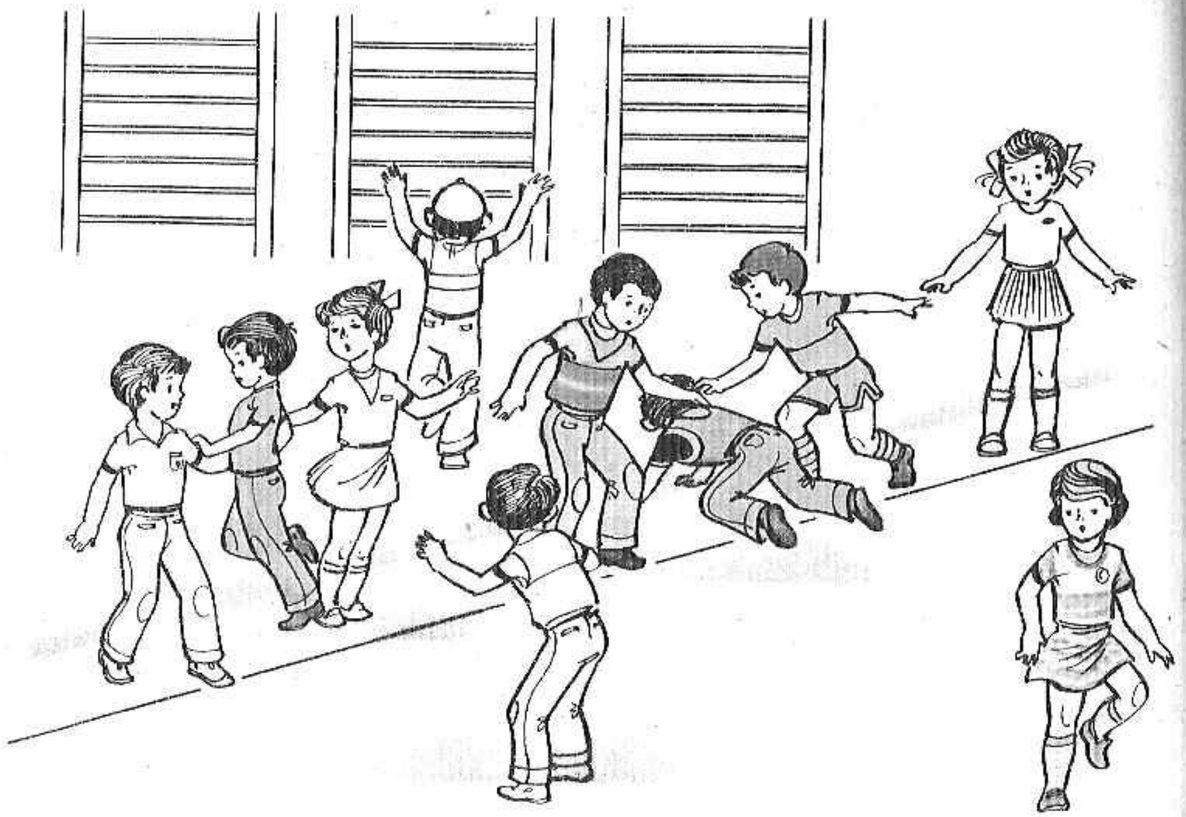
На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

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

Охотники и утки (*Паляуничы и качки*)

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 несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.



Заплетись, плетень!
(Запляцися, пляцень!)

Играющие делятся на две равные по силам команды — зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии — коридор шириной 10—15 см. Игроки-плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы — на одном из концов площадки. Дети-плетень читают:

Заяц, заяц не войдет
В наш зеленый огород!
Плетень, заплетайся,
Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес,осинку погрызи!» И они выбывают из игры. Дети-плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

Не войдет и другой раз,
Нас плетень от зайцев спас.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

Лиски[1]

Играющие по договоренности или по жеребьевке выбирают лиса — ведущего и, построившись в круг диаметром 10—20 м, кладут возле себя лисок. Лис подходит к одному из играющих и говорит:

— Где был?
— В лесу.
— Кого поймал?
— Лиску.
— Верни лиску мою.
— За так не отдаю.
— За что отдашь — скажи сам.
— Если обгонишь, тогда отдам.

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, лисом — игрок, который остался.

Правила игры. Бегать разрешается только по внешней стороне круга.

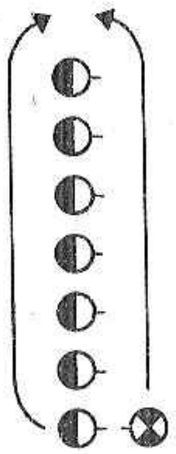
Просо *(Проса)*

Играющие становятся в шеренгу. Ведущий подходит к одному из них и говорит:

— Приходи к нам просо полоть.
— Не хочу!
— А кашу есть?
— Хоть сейчас!
— Ах, ты ж, лодырь!

После этих слов ведущий и лодырь *(гультай)* обегают шеренгу и один из них, кто прибежал быстрее, занимает в шеренге освободившееся место. Тот, кто остался, становится ведущим.

Правила игры. Начинать бежать надо только после слов: «Ах, ты ж, лодырь!» Чтобы ведущий и гультай не мешали друг другу во время бега, ведущий должен бежать вдоль шеренги перед ребятами, а гультай — за их спинами. Выигрывает тот, кто первым встанет в шеренгу.



[1] Лиской может быть любой предмет — кубик, мячик, игрушка.

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. Разбегаться 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 вам кладу,
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)*

Вожаком 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 Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, что́ будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

— *Здравствуй, дедушка Мазаль —*
С длинной белой бородой,
С карими глазами,
С белыми усами!
— *Здравствуйте, детки!*
Где вы были?
Что делали?
— *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.

Перетягивание *(Пацяг)*

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков.
По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.
Правила игры. Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

Жмурки *(Жмурки)*

Все идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку, и ведут игрока-кота с завязанными глазами. Как приведут к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают такой разговор с котом:

— *Кот, кот! На чем стоишь?*
— *На дубу!*
— *За что держишься?*
— *За сук!*
— *Что на суку?*
— *Ульи!*
— *Что в ульях?*
— *Мед!*
— *Кому да кому?*
— *Мне да сыну моему!*
— *А нам что?*
— *Глины на лопате!*

Тут все начинают тормошить кота и поют песенку:

Кот, кот Апанас,
Ты лови три года нас!
Ты лови три года нас,
Не развязывая глаз!

Как только пропоют последние слова, разбегаются в разные стороны. А кот Апанас принимается ловить играющих. Все вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.
Правила игры. Ловить и разбегаться можно только после слов: «Не развязывая глаз!» Осаленный временно выходит из игры.

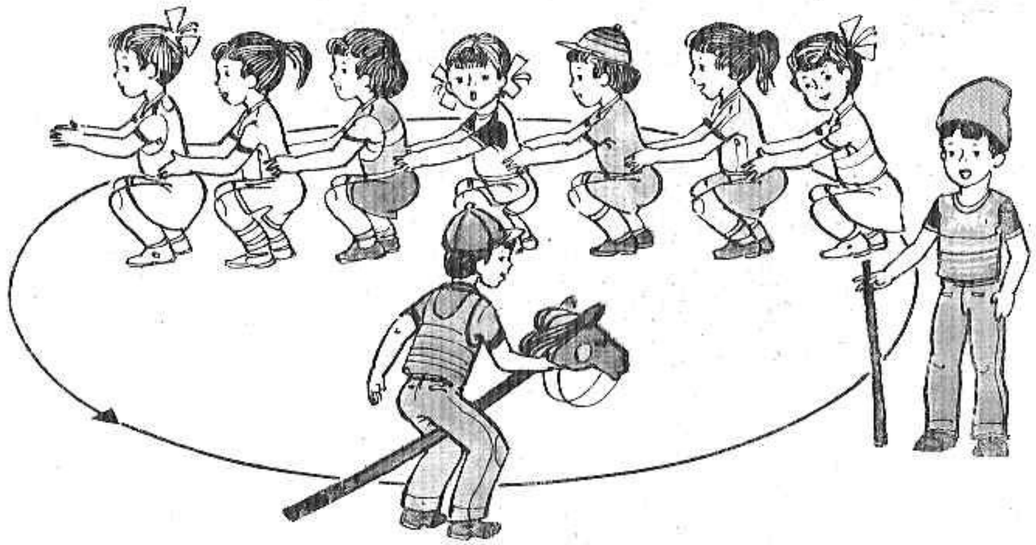
Редьки *(Рэдзьки)*

Пан стоит где-нибудь вдалеке, а хозяин остается с редьками. Редьки садятся на траву одна за другой, обхватив обеими руками того, кто сидит впереди. Они поют:

Мы на грядке сидим
Да на солнышко глядим!
Мы сидим, сидим, сидим!
Мы глядим, глядим, глядим!

А хозяин перед грядками похаживает. Вдруг издалека слышится:

Динь-дилинь!
Динь-дилинь!
Динь-дилинь!



Это пан на лошади (на палочке) верхом едет. Он подъезжает к грядке, объезжает ее два-три раза, потом останавливается и спрашивает: «Дома ли хозяин?» Хозяин отвечает: «Дома! А кто там?» Пан говорит: «Сам пан!» Хозяин спрашивает: «Что тебе надо?» Пан говорит:

Моя пани на печи лежала,
Свалилась с печи,
Ушибла плечи.
Охает, вздыхает —
Редьки желает.
Дай мне редьки!

Хозяин отвечает:

Редька еще мала:
с куриную головку.
Приезжай завтра!

Пан поехал домой. Через некоторое время он опять приезжает к огороду и спрашивает то же самое. Хозяин глянул на грядку и говорит:

Мала еще редька:
С гусиную голову.
Приезжай завтра, тогда дам!

Пан поскакал обратно. Через некоторое время снова приезжает и говорит то же самое. Хозяин отвечает: «Теперь моя редька выросла в конскую голову!»

Пан спрашивает: «А можно вырвать редьку?» Хозяин говорит: «Можно! Дергай сам, какую хочешь!»

Пан подходит к редьке и дергает ту, которая сидит последней. А редька крепко сидит да посмеивается над ним:

Ножки у пана тоненькие,
Ручки у пана слабенькие!

Пан все дергает, а выдернуть нет силы. А редьки с хозяином над ним посмеиваются, произнося те же слова.

Наконец, пан поднатужился, изловчился, выдернул редьку и отвел туда, где стоит его лошадь. Потом подходит к хозяину и опять спрашивает: «А можно мне еще одну редьку?» «Можно, выдергивай!» — разрешает хозяин. Пан сам выдернуть не может и зовет первую редьку. Начинают они вместе тянуть. Вытянули еще одну! Потом они стали вытягивать все редьки по очереди. И каждая

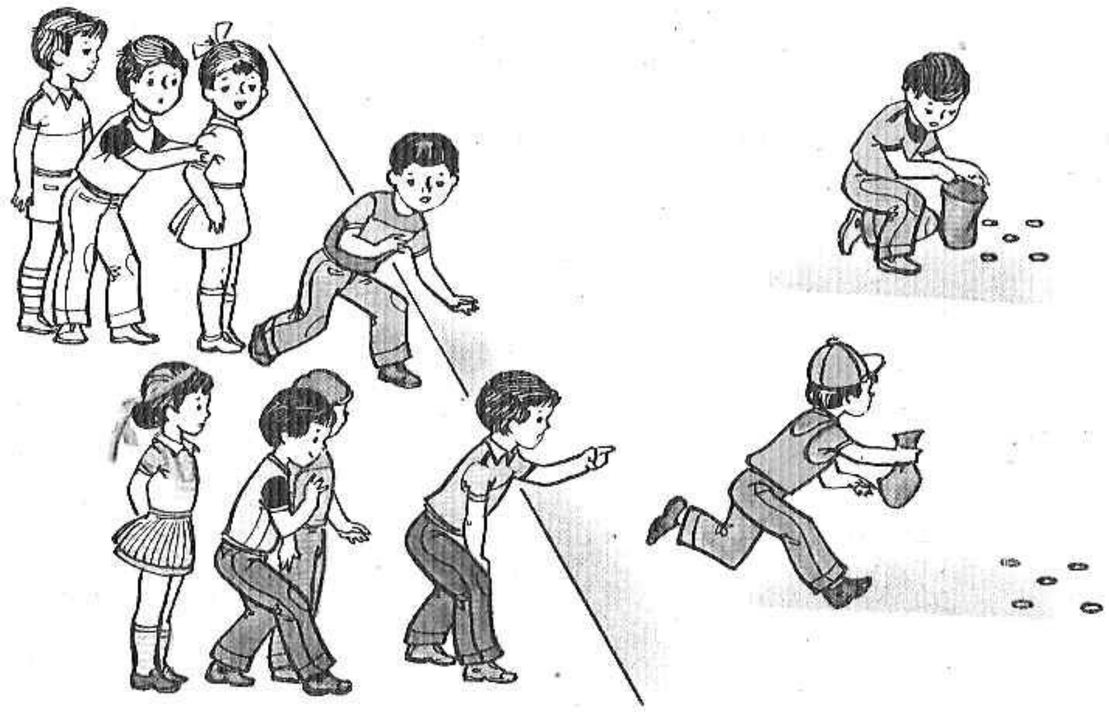
редька, которую он из грядки выдернет, становится за предыдущими редьками гуськом. Так продолжается до тех пор, пока на грядке ничего не останется. Пан садится на коня и уезжает вместе с редьками.

Правила игры. Выдергивать редьку можно только с разрешения хозяина.

Посадка картошки *(Пасадка бульбы)*

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым,— капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.

Правила игры. Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.



Грушка

Играющие берутся за руки, образуя круг, в середине которого становится мальчик или девочка. Это и будет грушка. Все ходят вокруг грушки по кругу:

Мы посадим грушку —
Вот, вот!
Пускай наша грушка
Растет, растет!
Вырастай ты, грушка,
Вот такой вышины;
Вырастай ты, грушка,
Вот такой ширины;
Вырастай ты, грушка,
Вырастай в добрый час!
Потанцуй, Марийка,
Покружись ты для нас!
А мы эту грушку
Все щипать будем.
От нашей Марийки
Убегать будем!

Грушка в середине круга должна изображать все то, о чем поется в песне: танцевать, кружиться. На слова «Вот такой вышины» дети поднимают руки вверх, а на слова «Вот такой ширины» разводят их в стороны. Когда поют: «А мы эту грушку все щипать будем», все приближаются к грушке, чтобы дотронуться до нее, и быстро убегают, а грушка ловит кого-нибудь.

Правила игры. Все игровые действия должны быть четко согласованы со словами.

УЗБЕКСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Белый тополь, зеленый тополь
(Ок теракми, кук терак)

Играющие делятся на две равные группы и строятся в две шеренги лицом друг к другу. Игроки, стоящие в каждой шеренге, берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой шеренге:

Белый тополь, зеленый тополь!
От нас кто вам нужен?

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать цепь, образованную игроками. Если ему удастся разорвать цепь, то он возвращается к своей шеренге, уводя с собой кого-то из игроков той команды, где разорвана цепь. Если бежавшему не удается разорвать цепь, то он переходит в другую шеренгу, увеличив тем самым количество участников этой команды.

Правила игры. Называется имя только одного игрока. Цепь можно разорвать в любом узле только с одной попытки.

Чай-чай!

Все играющие располагаются на площадке (10×12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Коснувшийся игрок становится заводилой. Он тоже, закричав: «Чай-чай!» — и подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удалось долгое время остаться непойманным, считается победителем.

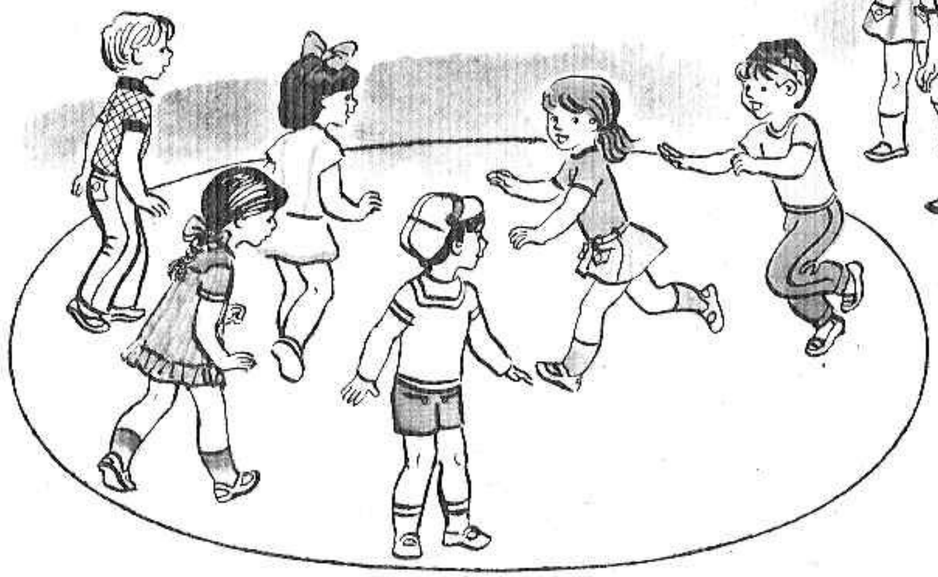
Правила игры. Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

Пастух и козы
(Эчкилар ва чупонлар)

Играющие делятся на две группы: одна — пастухи, другая — козы. Козы находятся в кругу диаметром 6 м, пастухи — вне круга. По сигналу один из пастухов, подпрыгивая на одной ноге, входит в круг и ловит коз (касается рукой). Через некоторое время по сигналу в круг, также подпрыгивая, входит другой пастух, а первый занимает его место. Игра продолжается, пока пастухи не поймают всех коз, после этого команды меняются ролями.

Выигравшей считается группа пастухов, поймавшая коз за самое короткое время. Пастухи могут иметь атрибуты национального костюма: бумажные тюбетейки, поясные платки и т. д.

Правила игры. Козы не должны выходить из круга, пока их не осалили. Пастух имеет право подпрыгивать как на левой, так и на правой ноге.



Медведи и пчелы
(Айиклар ва асаларилар)

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.

КАЗАХСКАЯ ССР

КАЗАХСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Конное состязание *(Байга)*

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок — конь — вытягивает руки назад-вниз, второй — наездник — берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать узорный платочек, подвешенный на стойке.
Правила игры. Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

Подними монету *(Кумс алу)*

На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладывается большое количество монет (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу джигиты начинают скачки — передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время скачек джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты.

Побеждает тот, кто смог во время скачек собрать больше монет.
Правила игры. Начинать скачки можно только по сигналу. Во время скачек нельзя наталкиваться друг на друга. Поднимая предмет, нельзя стоять на месте.

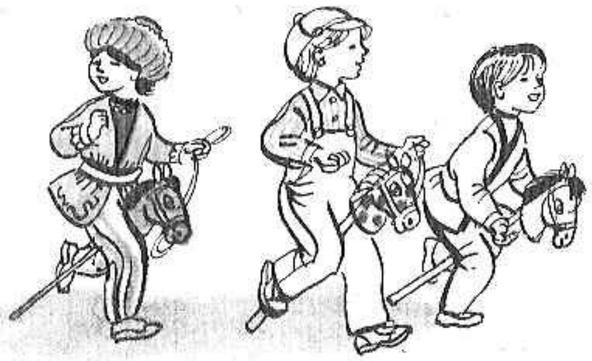
Белый лютый — серый лютый *(Ак каскыр — байланган каскыр)*

В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый,
Серый лютый,
Кого вы у нас хотите
Разозлить?
Имя назовите!

Другая команда отвечает:

Нужен нам самый храбрый, храбрый,
Тот, кто врагов в бою победил,
Тот, кто в походы ходил,
Тот, кто в стременах вставал,
Злому волшебнику рога отрубал.
Белый лютый
При белой луне,
Серый лютый
При бледной луне.



До орды добежит,
К нам от вас самый смелый
...(имя выбранного) *прибежит.*

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

Правила игры. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

Ястребы и ласточки
(Жапалактар жже карлыгаш)

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором — ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: *лас* — пауза — *точка,* или *яс...,* а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Правила игры. Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Белая кость *(Ак суек)*

Участники игры становятся в шеренгу. Ведущий берет белую кость (можно использовать

резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевает:

Белая кость — знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя в миг найдет!

После чего ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

Ищите кость —
Найдете счастье скорей!
А найдет его тот,
Кто быстрей и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если дети заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть незаметным и без препятствий донести кость до ведущего, можно проявить хитрость, находчивость. Иной игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекает внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливцем, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют, читают стихи, подражают голосам животных.

Правила игры. Осаленный, преследуемый игроком, обязан сразу же передать белую кость. Оглядываться во время полета кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

Платок с узелком *(Орамал)*

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать иг-

рока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот — следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

Цыплята *(Балапандар)*

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе — наседка и ее цыплята. Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выходят из игры.

Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:

Дружно держимся за друга,
Здесь, в колонне: друг — подруга!
Мы все смелые ребята,
Развеселые цыплята!
Нам не страшен хищный коршун,
С нами наша мать!
Мы идем с ней погулять,
Чудеса повидать!

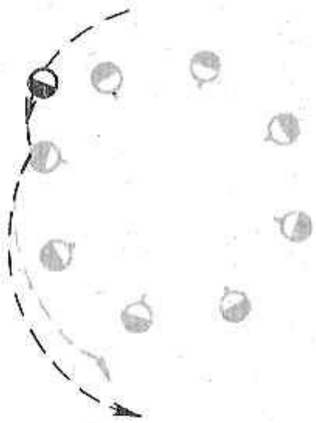
При этом наседки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроиться в цепь.

Правила игры. Наседка касается коршуна только в момент его нападения. Коршун ловит лишь оторвавшихся от наседки цыплят.

Есть идея! *(Такия тастамак!)*

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тюбетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея *(«Такия тастамак»)!* Не спеша начинаем игру: садимся кругом».

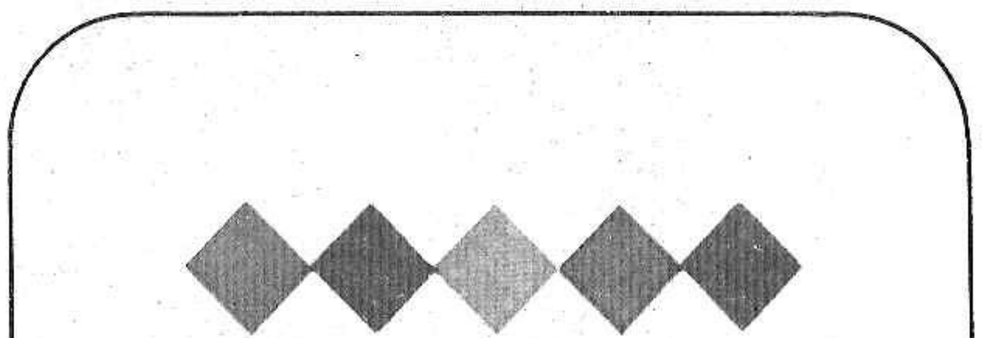
После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тюбетейку



подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начать игру».

Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тюбетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тюбетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего и надевает ему на голову тюбетейку. Если играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тюбетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они обегают один круг.

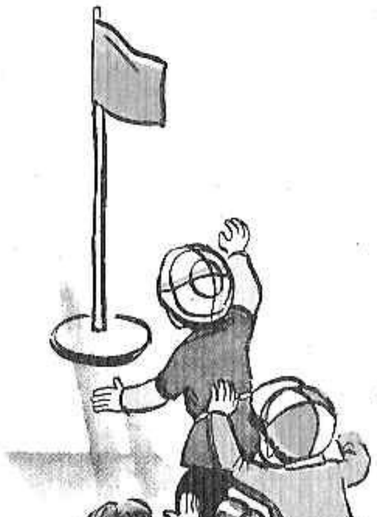
Правила игры. Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тюбетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.



ГРУЗИНСКАЯ ССР

ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Игра в колокол *(Заробана)*



На площадке чертится круг диаметром 5 м, от которого на расстоянии 10—12 м ставится флажок на подставке (или стойке высотой 1—1,5 м).

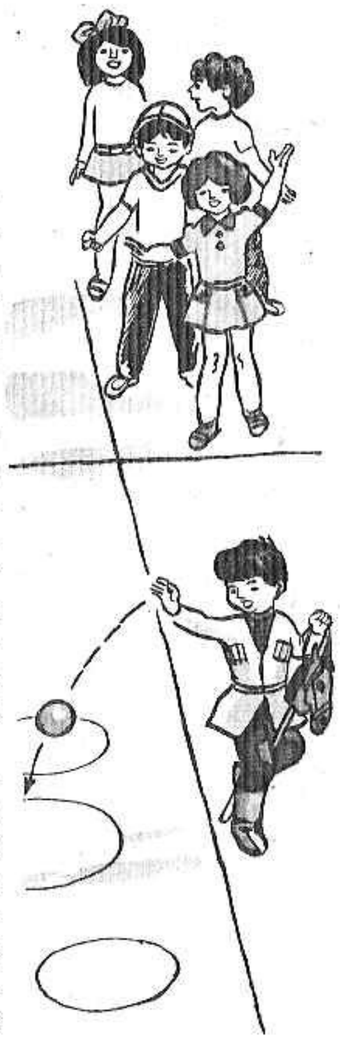
Десять — двенадцать игроков становятся внутри круга (у самой линии), берутся за руки и, расставив их в стороны, образуют колокол. Один игрок назначается языком колокола, который двигается внутри круга и повторяет: «Сломаю колокол...» Внезапно он подбегает к какой-нибудь паре детей и пытается разорвать их сцепленные руки — сломать колокол. В случае если языку это удается, он бежит по направлению к флажку, а его преследуют те двое игроков, между которыми он разорвал круг.

Если убегающий успеет дотронуться до флажка раньше, чем его осалят преследователи, он имеет право еще раз выполнить эту же роль. В случае, если его осалят (коснутся рукой), то ловишка занимает место языка, а остальные двое игроков встают в круг. Если же убегающего одновременно осалят оба догоняющих, то языком становится один из них по жребию, а другой вместе с бывшим языком становится в круг.

Правила игры. Языка можно салить только до того, пока он не коснулся флажка. Во время преследования языка пробегать через круг запрещается. Прорывать круг между одними и теми же игроками запрещается.

После каждого прорыва рекомендуется смещать колокол вправо или влево на несколько мест. С целью усложнения игры колокол может постоянно медленно двигаться вправо или влево (по указанию ведущего).

Конное поло *(Цхенбурти)*



На площадке длиной 8—12 м проводят стартовую и финишную линии. В середине площадки на расстоянии 1 м друг от друга чертят 2—3 круга диаметром 40—50 см. Между стартовой и финишной линиями вдоль этих кругов с обеих сторон на расстоянии 1—1,5 м проводят линии метания.

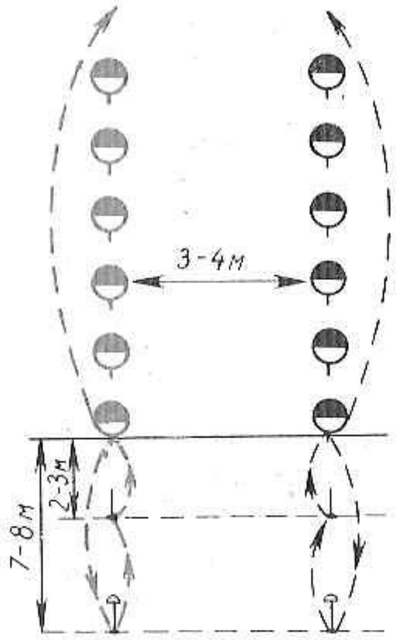
Игроки делятся на две команды, по пять-шесть человек в каждой, и строятся в колонны у стартовой линии. Команды играют поочередно, у каждого игрока мяч малого размера. Игрок первой команды по сигналу скачет на лошади (палке с изображением головы лошади) вдоль линии метания и на ходу старается попасть мячом в один из начерченных кругов, после чего скачет до линии финиша и останавливается за ней.

Игру продолжает второй игрок первой команды и так далее, пока все игроки не выстроятся в колонну за финишной линией. Затем в игру поочередно вступают игроки второй команды и также выстраиваются в колонну за линией финиша. При повторении игры всадники скачут в обратном направлении и вновь выстраиваются за стартовой линией. Каждое

попадание в круг дает команде одно очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Правила игры. Последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий пересечет линию финиша (при повторении — линию старта). Метание мяча в круг должно происходить в движении. При броске нельзя заступать за линию метания.

Вариант. Игру можно проводить на время. В этом случае побеждает команда, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.



Снятие шапки *(Кудис агеба)*

На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — 7—8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке.

Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре.

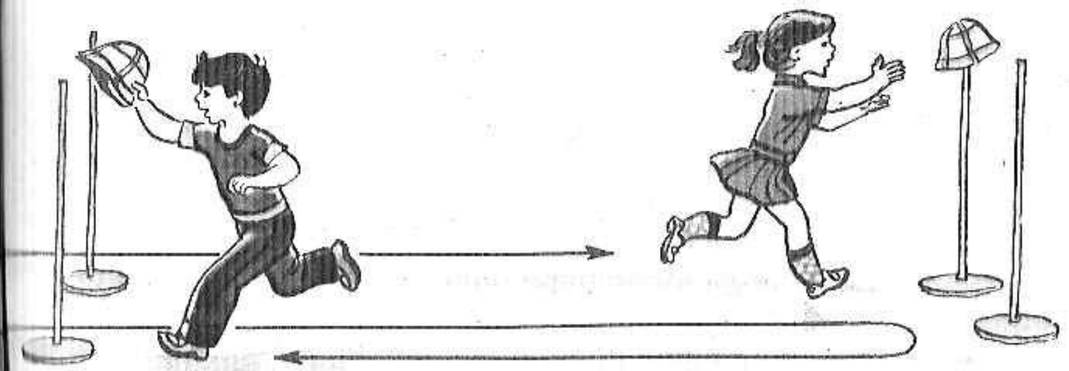
Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

Правила игры. Последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

Игра с прутиками *(Сахреоба)*

В середине площадки проводится продольная линия длиной 10—12 м. В одном конце по обе стороны этой линии и перпендикулярно ей кладут пять — семь *сахре* (тонкие палки или прутья диаметром 1 см, длиной 70—80 см) на расстоянии 20—25 см друг от друга (можно предварительно провести линии). До сахре, параллельно им, на расстоянии 1—2 м проводятся стартовые линии. В другом конце продольной линии на расстоянии 6—8 м от последних сахре устанавливается флажок на подставке высотой 1 м.

Игроки делятся на две команды и шеренгами выстраиваются каждая на своей половине площадки за линией. Первые игроки ста-



новятся у стартовой линии и по сигналу на одной ноге перепрыгивают через сахре, затем бегут на обеих ногах к флажку, касаются его рукой. После этого, обегая все сахре с наружной стороны, каждый бегун возвращается к стартовой линии, у которой уже стоит следующий игрок команды, касается его вытянутой руки и становится на свое место в шеренге. Игру продолжает следующий игрок по команде и т. д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

Правила игры. Последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий коснулся рукой его ладони. При перепрыгивании через сахре нельзя их пропускать, а также менять ногу. Игрок обязан коснуться флажка. В случае, если игрок собьет сахре, он должен вернуть его на прежнее место и только после этого продолжить игру.

Конно-спортивная игра *(Кабахи*[1]*)*

В середине площадки длиной 12—16 м ставится стойка высотой 1—1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2—3 м проводятся линии метания.

Игроки делятся на две команды по шесть — восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера. Игрок первой команды, который определился по жребию, скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

[1] *Кабахи* — конно-спортивная игра со стрельбой из лука в цель. Всадники должны на скаку попасть стрелой в кубок. В варианте для детей стрельба из лука заменена метанием мяча.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры. Переступать за линию метания запрещается. Игроки команд вступают в игру поочередно (сразу же после выполнения метания соперником).

Вариант. С целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

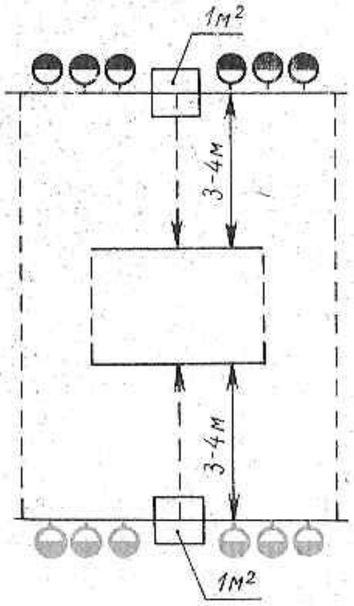
Метание копья *(Исинди)*

На площадке длиной 12—16 м на расстоянии 3—4 м от ее лицевых линий проводятся две линии вызова. Посередине лицевых линий, за пределами основного игрового поля чертятся стартовые площадки (квадраты площадью 1м^2), куда становятся игроки обеих команд, начинающие игру.

В игре участвуют две команды по шесть — восемь детей, которые выстраиваются друг против друга по обе стороны стартовой площадки. В одной руке они держат *исинди* — метательную бамбуковую палку длиной 70—80 см, диаметром 1,5 см с тупыми концами, один из которых имеет предохранительную головку из кожи или ткани. Другой рукой наездники поддерживают за уздцы лошадь (палку с изображением головы лошади). По сигналу один из игроков первой команды (по жребию) скачет верхом на лошади по направлению к противнику. С линии вызова он перебрасывает исинди через голову соперника, стоящего на стартовой площадке, т. е. делает ему вызов, затем быстро поворачивается и скачет к своей команде.

Соперник (игрок, стоящий на стартовой площадке), получив вызов, выскакивает и, преследуя убегающего, метает в него исинди, стараясь ранить до того момента, пока первый успеет перейти линию вызова на своей половине поля. Ретирующийся игрок имеет право поймать исинди в воздухе.

Независимо от того, успел ли игрок метнуть исинди в преследуемого или нет, он обязан пересечь линию вызова и только после этого



повернуться и бежать к своей команде. Следующий игрок первой команды выбегает со стартовой площадки, как только соперник пересечет линию вызова, и, преследуя его, также метает исинди. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не примут в ней участия. Каждый игрок возвращается на свое место в шеренге у лицевой линии.

Стартовую площадку последующие игроки занимают сразу же после ее освобождения. Результаты игры оцениваются следующим образом:

попадание исинди в соперника..... +1 очко
ловля исинди в воздухе..... +1 очко
переброс исинди через голову противника..... +1 очко
если игрок не пересечет линию вызова противника..... —1 очко
если игрок на стартовой площадке раньше времени покинул ее (до пересечения соперником линии вызова)..... —1 очко
попадание исинди в игрока при вызове..... —1 очко.

Команду-победительницу выявляет разница между положительными и отрицательными очками.

Правила игры. Игроки должны четко соблюдать последовательность действий. Попадание исинди в игрока засчитывается только в пределах поля боя (пространства между линиями вызова).

Плоский камень и мяч *(Берабурти)*

В одном конце площадки вертикально устанавливается *бера* (плоский камень или фанерный щит размером 30×30 см), от которого на расстоянии 2—3 м проводится линия метания. Играют две команды, по шесть — десять детей в каждой. Одна из команд (начинающая по жребию) выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подбрасывает мяч (среднего размера) вверх одной рукой и ударом ладони другой сильно отбивает его, стараясь как можно дальше послать его на площадку

(в ту часть, где нет игроков). В случае если это им удается, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае если игрокам не удастся поймать мяч на лету и он упадет на площадку, то один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполнят отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры. Метание в бера игроки выполняют поочередно, удобным для себя способом. Засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

Игра в лягушек *(Бакакоба)*

На площадке чертится круг диаметром 3—4 м, от которого на расстоянии 6—8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6—8 детей. Одна из них по жребию становится в круг на

четвереньки: они — лягушки — скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются осалить убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик. Если это им удается, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они осалили. В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3—4 минуты команды меняются местами.

Правила игры. Лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки. В кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом. Снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут осаливать любого из убегающих и даже нескольких игроков.

Мяч в кругу ***(Цребурти)***

В центре площадки чертят два концентрических круга: малый диаметром 1,5—2 м, большой — 3—4 м. Из центра круга на расстоянии

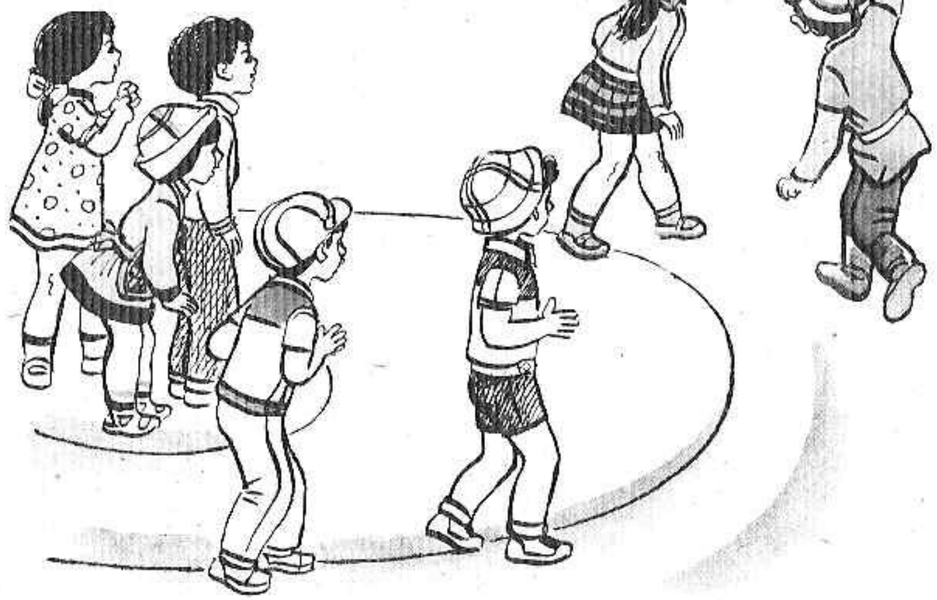
5—6 м по обе стороны площадки обозначаются домики.

В игре участвуют десять — двенадцать детей. Несколько из них по жребию становятся в малый круг, остальные равномерно располагаются за линией большого круга. Один из игроков, находящийся в малом кругу, по сигналу передает мяч (среднего размера) одному из игроков большого круга, который сразу же возвращает ему мяч. Последний игрок посылает мяч тому же игроку, а сам быстро бежит в один из домиков. Его напарник, поймав мяч руками, старается осалить убегающего. В случае, если ему удастся попасть мячом в убегающего, осаленный остается в домике, а салка занимает место в малом кругу.

Игру продолжает следующий игрок из малого круга. Если же игроку не удается осалить убегающего, то оба возвращаются на свои места. Игру также продолжает следующий игрок из малого круга.

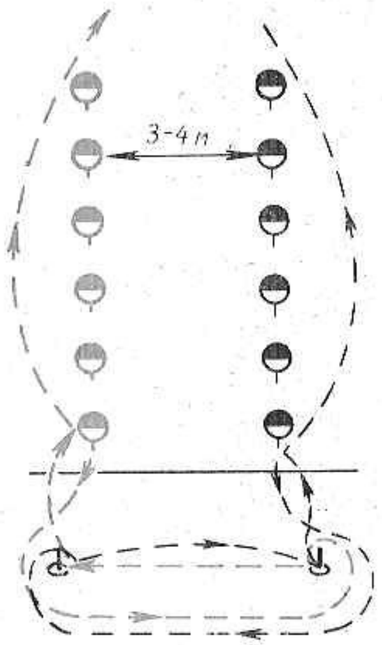
Игра длится 5—6 минут.

Правила игры. Игрок считается осаленным, если мяч коснулся его до входа в домик. Если при передачах в паре игроки два-три раза теряют мяч, игру продолжает следующая пара. Салить разрешается и с места, и в движении. Пойманный игрок возвращается в игру и становится за линией большого круга после того, как будет осален следующий игрок. Игроки не должны заступать за линию круга.



Захвати палку! ***(Джохитациоба)***

Игроки делятся на две команды, по восемь — десять человек в каждой, и строятся в параллельные колонны на расстоянии 3—4 м. Перед ними проводится стартовая линия. От нее на расстоянии 2—3 м, наискось, по обе стороны площадки втыкают палки (длина 1 м, один конец заостренный), которые очерчивают кружками диаметром 25—30 см. (В условиях зала или асфальтированной площадки вместо палок можно использовать кегли, булавы.) По сигналу первые игроки обеих команд бегут к своим палкам, обегают их, после чего они спешат к палке соперника. Ее тоже обегают. Затем вынимают палку из земли и, пробегая перед обеими командами, втыкают в кружок, где находилась (или еще находится) палка своей команды. Затем игрок бежит к следующему партнеру по команде, касается рукой его вытянутой ладони и становится в конец своей колонны. Игру продолжает следующий игрок команды и т. д. Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.



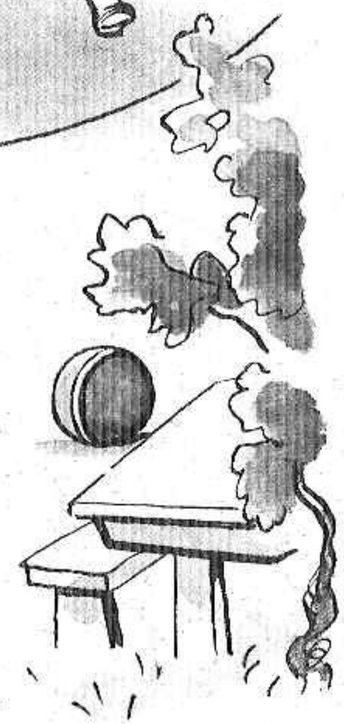
Правила игры. Следующий игрок вступает в игру лишь после того, как предыдущий коснулся его вытянутой ладони. Если игрок нарушил последовательность игры, он должен вернуться на то место, где допустил ошибку, и продолжить игру.

Ударь жгутом! ***(Кочинчара)***

На площадке чертится круг диаметром 6—10 м (в зависимости от количества участников). Игроки становятся в круг. Один из них по жребию или по назначению — *кочинчара*, который на одной ноге преследует игроков и ударом мягкого жгута (длиной 50—60 см) старается осалить их. Игроки, используя обманные движения, стараются избежать ударов. После осаливания одного-двух игроков избирается новый кочинчара.

Если кочинчаре не удалось в течение 10—15 секунд осалить кого-нибудь из игроков, его заменяют другим, более ловким. При смене кочинчара новому передается жгут, а старый кочинчара присоединяется к остальным игрокам.

Правила игры. Игрокам, кроме кочинчары, не разрешается выходить за пределы круга. Кто выйдет за круг, считается осаленным и он временно выходит из игры до смены кочинчары. Кочинчара не имеет права менять ногу. Осаливать жгутом разрешается только ниже колена.



Защитник ***(Давлаоба)***

На площадке чертится круг диаметром 2—3 м. В игре участвуют восемь — десять человек.

Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удается это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам.

Игра каждой пары длится не более 2—3 минут.

Правила игры. Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена. Мешать защитнику (толкать, дергать) запрещается. В случае некорректного поведения игрок выводится из игры.

АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Белый мяч и черный мяч
(Аг топ вэ гара топ)

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.

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.

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 паша́ *(Гара паша)*

Из числа играющих выбираются пастух, собака и врун. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собаки сидят 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 хватает 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.

День и ночь
(Геджа ве гюндуз)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой — девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков — «Ночь», а команда девочек — «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. Правила игры. Осаленные переходят в команду соперника.

Дети и петух
(Ушаглар ве хоруз)

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шелкова бородушка!
Что так рано встаешь —
Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.
Правила игры. Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукарекания. Ловить детей в их домике нельзя.

ЛИТОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Кошка и мышка
(Катинелис ир пэлэле)

Игру ведут двое детей. Один игрок — кошка, а другой — мышка. Кошка становится около одного конца скамейки, а мышка — у противоположного. Кошка спрашивает мышку, та отвечает:

— *Мышка, мышка, где была?*
— *В кладовой.*
— *Что там делала?*
— *Масло ела.*
— *А мне оставила?*
— *Не оставила.*
— *А где ложечки положила?*
— *Под бочку сунула.*
— *А куда кувшин поставила?*
— *Шла по камешкам, напала злая собака — я уронила и разбила.*
— *Тогда я буду тебя ловить.*
— *Я убегу.*

Мышка старается убежать от кошки. Если кошка ее поймала, они меняются ролями. Если кошка, пробежав несколько кругов вокруг скамейки, не может поймать мышку, надо предложить им поменяться ролями и изменить направление бега.

Правила игры. Играют два человека. Но еще две пары могут наблюдать за игрой, а потом занять их место. Мышка и кошка бегают только вокруг скамейки. Мышка считается пойманной, если кошка дотронулась до нее рукой.

Пас, пас овец...
(Ганау, ганау авэлэс)

Из числа играющих выбираются пастух, волк, остальные — овцы. Овцы стоят отарой, а пастух ходит кругом и напевает:

Я пасу своих овечек по лугам,
За забором серый волк сидит,
Только вижу хвост его торчит,
Злого волка не боюсь,
Кочергою прогоню,
Быстро с ним расправлюсь!

В это время подходит голодный волк. Он хочет обмануть пастуха и схватить овец. Волк говорит: «Пастушок, пастушок, тебе мамочка купила очень красивые башмаки. Сбегай посмотреть».— «А ты, волк, попасешь моих овец?» — «Попасу, только ты беги скорей!» Когда пастушок убегает, волк схватывает часть овец (берет их за руки) и прячется. Пастушок, прибежав обратно, видит, что овец не хватает. Ходит огорченный и опять поет:

Я пасу своих овечек по лугам...

Волк приходит снова и говорит пастушку: «Пастушок, пастушок, мамочка испекла тебе очень вкусные булочки. Сбегай домой их попробовать».— «Не врешь ли ты волк?» — «Нет, правда, правда, я сам видел».— «А кто постережет моих овец?» — «Я постерегу, не беспокойся».

Как только пастушок убегает, волк хватает оставшихся овец и всех их прячет. Приходит пастушок, видит, что не осталось ни одной овцы. Он горюет и идет искать. Увидев волка, спрашивает его: «Волк, волк, не видел ли ты моих овец?» — «Нет не видел. Когда я пас твоих овец, меня испугал медведь, вот я и сбежал». В это время овцы, услыхав голос пастушка, начинают топать ногами. «Кто там стучит?» — спрашивает пастух. «Это гром гремит»,— отвечает волк.

Тогда овцы начинают блеять: «Бе, бе, бе...» «Это же мои овцы!» — обрадовался пастушок. Он освобождает овец, а волка-лгуна выгоняет. Веселые овцы прыгают вокруг пастушка.

Правила игры. Все участники игры должны действовать согласно сюжету. В обращении с овцами волк не должен допускать грубости.

Волчонок ***(Вилкэлис)***

Играющие образуют круг. Считалкой выбирают волчонка. Он стоит в середине круга и старается выйти из него. Стоящие в кругу дети держатся за руки и периодически то поднимают, то опускают их, дразня волка и приговаривая: «Волчонок, бедняжка попался. Железные ворота, серебряные ключи! Ты ни сюда, ты ни туда не вылезешь».

Волчонок должен быть очень ловким: он внезапно бросается то в одну, то в другую сторону, обманывая стоящих в кругу.

Правила игры. Проход волчонку из круга закрывается при опускании сцепленных рук. После выхода волчонка из круга на эту роль выбирается другой игрок.

Ловля рыб
(Жуву гаудимас)

Игроки делятся на две группы. Они становятся друг против друга на расстоянии нескольких шагов. Одна группа — рыболовы (их меньше), другая — рыбы. В начале игры между ними происходит разговор:

— *Что вы вяжете?* — спрашивают рыбы.

— *Невод,* — отвечают рыболовы, выполняя имитирующие движения.

— *Что вы будете ловить?*

— *Рыбу.*

— *Какую?*

— *Щуку.*

— *Ловите!*

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу. Игра повторяется, но называется другая рыба.

Правила игры. Ловить рыб можно только в границах моря. Рыба считается пойманной, когда рыболов дотрагивается до нее рукой.

Король зверей
(Жворю каралюс)

Все играющие — звери, один из них — король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и др.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадает в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры. Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Птичка ***(Паукштялис)***

Перед игрой все подбирают для себя фант — любую мелкую вещь, игрушку.

Все игроки усаживаются поудобнее. Выбирается собиратель фантов. Он садится в середину и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа и т. д.). Каждый должен запомнить свое название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб».

Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку».

Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются: дети поют, читают стихи, танцуют и т. д.

Правила игры. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

Гусиный мост *(Жасу тилтас)*

Из числа играющих выбираются волк, медведь, гусак, а остальные — гуси. Волк и медведь берутся за руки, а гуси выстраиваются перед ними. Впереди стоит гусак, который ведет разговор с медведем или волком:

— *Куда летите, гуси?*
— *Через моря в теплые края.*
— *Не перелетите.*
— *Положим соломинку и перейдем.*
— *Она сломается.*
— *Положим доски.*
— *Их вода смоет.*
— *Мой отец — мастер. Он сделает железный мост, и мы пройдем.*

После этих слов волк и медведь поднимают руки, а гусак с гусями проходят через эти ворота. Волк с медведем, опустив руки вниз, стараются последнего гуся поймать. Если это удается, спрашивают, к кому он хочет идти — к волку или к медведю. Выбрав одного из них, гусь становится за его спиной. Гуси проходят через ворота до тех пор, пока не образуются две группы — команда волка и команда медведя. Потом обе группы выстраиваются друг против друга. Участники каждой команды держатся за пояс впереди стоящего, а волк с медведем сцепляются руками. Каждая цепь тянет в свою сторону.

Правила игры. Держаться за пояс впереди стоящего и тянуть следует умеренно. Выигрывает та команда, цепь которой не обрывается

или первый игрок не переходит отмеченную линию. Волк и медведь на головы могут надеть маскарадные шапочки, изображающие звериные мордочки.

Утро зайчика *(Кишкио ритас)*

Все игроки — зайчики, а один из них — учитель зайцев. Зайчики чертят на земле кружки — это их домики. У учителя такого домика нет. Заяц-учитель говорит: «Все встают! *(Зайчики имитирующими движениями выполняют его указания.)* Все умываются; делают гимнастику; убирают постель; завтракают; идут в школу; занимаются в школе; идут домой; готовят уроки; играют во дворе».

Всякий раз при уходе в школу дети меняются кружками в любом порядке. После слов: «Играют во дворе» — зайчики выбегают из своих домиков и бегают.

Вдруг учитель говорит: «Ночь!» Все должны быстро вернуться в свой домик. Кто не успевает, считается проигравшим.

Правила игры. Выполнять движения надо соответственно указанию учителя. После слов: «Играют во дворе» — нельзя бегать вблизи своего домика — передвигаться следует по всей площадке.

Цветы *(Гелес)*

Каждый играющий выбирает себе название какого-нибудь цветка (роза, лилия, нарцисс и т. д.). Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, например роза, начинает игру. Она вызывает какой-нибудь цветок, например мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Когда ему грозит опасность быть пойманным, он называет имя какого-нибудь другого цветка. Убегает следующий цветок.

Играющие могут называться не только цветами, но и зверями, рыбами и т. д.

Правила игры. Пойманный меняет свое название и снова включается в игру. Нельзя повторно придумывать одно и то же название цветка. Побеждает тот, который ни разу не был пойман.

Охотник ***(Мэджиотояс)***

Из числа играющих выбираются охотник и лесник. Охотник идет к леснику и жалуется: «Хочу поохотиться, но нет леса». «Лес можно посадить»,— говорит лесник. Приводит часть детей и расставляет по разным местам площадки на расстоянии примерно двух-трех шагов друг от друга. «Вот тебе и лес»,— говорит он. «А на кого мне охотиться, если нет зверей?» — жалуется охотник.

Тогда лесник ставит за деревьями остальных играющих и дает им названия разных зверей. «Какого зверя хочешь поймать?» — спрашивает лесник. «Лису»,— отвечает охотник.

Названный зверь должен убегать, а охотник гнаться за ним. Деревья поднимают ветви (расставляют руки) и стараются помешать охотнику поймать зверя. Если он все же поймает добычу, игроки меняются местами. Если не поймает, выбираются новые действующие лица и игра начинается сначала.

Правила игры. Деревья, стараясь закрыть дорогу охотнику, могут одной ногой сделать шаг в любую сторону. Зверь считается пойманным, если охотник дотронулся до него рукой.

Пятрасу нужна одежда
(Пятруй рэйкиа драбужиу)

Играющие образуют круг. На расстоянии одного-двух шагов друг от друга очерчивается мелом место каждого. Из числа играющих выбирается Пятрас (имя). Он стоит в кругу. Все остальные присваивают себе название какой-нибудь одежды: шапка, шарф, носки и т. д. Одним и тем же названием одежды могут называться несколько детей.

Пятрас говорит: «Пятрасу нужен шарф». Шарфы, обежав круг, становятся около Пятраса. Потом он называет другой вид одежды, и повторяется то же самое. Затем Пятрас говорит: «Пятрасу нужна вся одежда». После этих слов все — и те, которые стояли около него, и те, которые остались невызванными,— покидают свои места и бегут

за Пятрасом. Игроки должны следить, когда Пятрас займет какой-нибудь кружок. Тогда они тоже быстро стараются занять любой круг. Оставшийся без места становится Пятрасом.

Правила игры. Побеждают те, которые ни разу не были Пятрасом.

Ригу-рагу

Выбирается ведущий игры. Он стоит перед играющими. У всех пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет перед собой руками, сжатыми в кулак, и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...» Затем высовывает большие пальцы, изображая рога, и называет, например: «Коза с рогами» или «Дом с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, то дети не показывают рога. За ошибку платят фант. В конце игры фанты выкупаются (дети поют песни, читают стихи и т. д.).

Правила игры. Дети внимательно должны следить за движениями рук ведущего. За ошибками следит ведущий.

Кот ***(Катинас)***

Играют трое: продавец, покупатель и кот. На одном конце скамейки садится продавец, на другом лицом к продавцу — кот.

Покупатель подходит к продавцу и спрашивает:

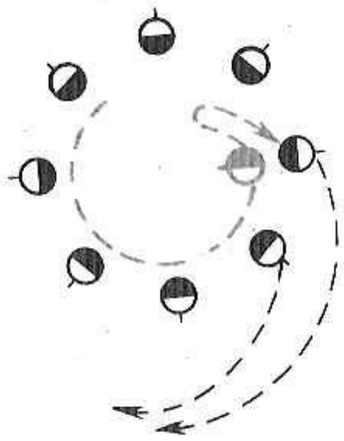
— *Куда едешь?*
— *В Тракай!* (Название города.)
— *Кого везешь?*
— *Кота.*
— *Продай мне!*
— *Что дашь?*
— *Пять копеек, ложку меда и пестрого щенка.*

После этих слов кот вскакивает и бежит вокруг скамейки, а покупатель его догоняет. Если он догонит (дотронется рукой), игроки меняются ролями: кот становится поку-

пателем, покупатель продавцом, продавец — котом.

Правила игры. Каждый раз покупатель придумывает новый вариант платы за кота, а продавец — другое название города. Обежав скамейку два раза, они меняются ролями.

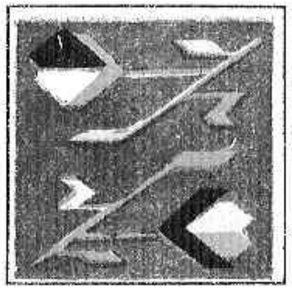
Ловля хорька *(Шэшко гаудимас)*



Играющие выбирают хозяина. Остальные игроки становятся плотно спиной в круг, держа руки за спиной. Хозяин с платком в руках ходит кругом. Он озабочен тем, что в его курятник иногда приходит хорек.

«Шалун хорек ловит моих кур. Что делать? Как мне этого хорька выгнать? Кто мне поможет это сделать?» — говоря так, хозяин незаметно кладет одному из игроков в руки платок и идет дальше. Тот, почувствовав в своих руках платок, не показывает вида и ждет, пока хозяин не скажет: «Лови хорька!» После этих слов игрок с платком ловит игрока, стоящего справа от него. Хозяин занимает одно свободное место в кругу. На другое свободное место, обежав круг (в том случае, если до него не дотронулись платком), встает хорек. Оставшийся без места становится хозяином, и игра продолжается.

Правила игры. Все должны внимательно следить, кому из игроков хозяин положит платок. Хорьком считается игрок, стоящий справа от получившего платок. Ловишка должен дать хорьку выбежать из круга и только после этого ловить его.



МОЛДАВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Лошадки *(Де-а каий)*

Играющие делятся на лошадок и кучеров. На площадке проводится черта, по одну сторону которой становятся лошадки, по другую — кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

Та-ра-ра, та-ра-ра,
Ушли кони со двора.

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отгороженное место — конюшню. Дети-лошадки должны все время, пока их не поймают, щелкать языком: «Цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить.

Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (надевают на них вожжи) и уезжают, говоря:

Еду, еду на коне
По чудесной стороне,
По Молдавии зеленой,
Жарким солнцем опаленной.
Цок, лошадка,
Цок, Гнедок,
Цок подковой,
Цок-цок-цок.

Правила игры. Кучера не имеют права ловить лошадок, пока дети не кончат говорить слова. Лошадки должны все время щелкать языком, пока их не поймают.

Овцы и волк *(Оиле ши лупул)*

Играющие становятся по одну сторону площадки — это овцы, ведущий — по другую. Из числа играющих выбираются волк и пастух. Ведущий, обращаясь к пастуху, говорит:

Мэй, чабан, мэй, молодой,
Мэй, чабан, мэй.
Ты совет послушай мой,
Мэй, чабан, мэй.
К нам гони овец домой,
Мэй, чабан, мэй.
Здесь луга с такой травой!
Все заботы с плеч долой!

После окончания слов пастух гонит овец домой, а волк ловит их и уводит в логово.

Правила игры. Овцы начинают перебегать на другое пастбище, а волк ловит их после окончания слов ведущего. Овца считается пойманной, если волк дотронулся до нее рукой. Волк не имеет права ловить овец за чертой пастбища.

Сбей кушму *(Дэ жос кушма)*

Двое игроков, обвязавшись *кушаками* (широкий пояс), становятся друг против друга. Левой рукой берутся за кушак соперника, делая обманные движения правой рукой, стараются снять *кушму* (шапку) с головы противника. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Правила игры. Левая рука должна находиться на кушаке соперника в течение всего времени игры. Снимать кушму с головы противника можно только правой рукой.

В игре участвуют две — четыре пары.

Пастух и стадо *(Чобанул ши турма)*

На одной стороне площадки с помощью скамейки или реек, положенных на тумбы, отгораживается место, где живут овцы,— овчарня. Из числа играющих пастуха выбирают считалкой:

Шел баран
По крутым
Горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку,
Кто травку возьмет,
Тот вон пойдет!

Остальные играющие — овцы. Пастуху за-

вязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит: «Овечки, овечки, вот и я пришел!» Овцы поочередно перепрыгивают через ограду, подходят к пастуху и спрашивают: «Пастух, пастух, сколько мне сделать шагов?» Каждый раз пастух называет какое-либо число в пределах десяти. Овцы отсчитывают соответствующее количество шагов и останавливаются. Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает: «Где мое стадо?» Все овцы отзываются: «Бе, бе, бе». Потом затихают. Пастух начинает искать овец — идет на их голоса, а овцы стоят на своих местах неподвижно. Когда пастух дотрагивается до кого-нибудь рукой, он говорит: «Овечка, овечка, кто ты?» Овца отвечает: «Бе, бе, бе». Пастух должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все овцы начинают блеять и кто-нибудь из них отводит пастуха к овчарне, а сам возвращается на свое место.

Пастух снова спрашивает: «Где мое стадо?» Игра продолжается до тех пор, пока он не узнает пойманную овечку. После этого он становится овцой, а овечка — пастухом.

Правила игры. Отсчитывать надо столько шагов, сколько сказал пастух. Во время поиска овец игрокам нельзя сходить с места.

Барашек ***(Мелуц)***

Играющие стоят в кругу, а барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.
Ты нас не бодай!
С нами поиграй!
Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.

Правила игры. Разбегаться можно только после окончания слов.

Яблоко ***(Де-а мэрул)***

Играют одновременно до пятнадцати детей. Взявшись за руки, они образуют круг. По желанию выбирается водящий. Он встает в центр круга и говорит:

Яблоко, червивое яблоко,
Ветер дует, оно падает.

Когда водящий начинает произносить эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть

на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, т. е. сделает хотя бы один шаг или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями.

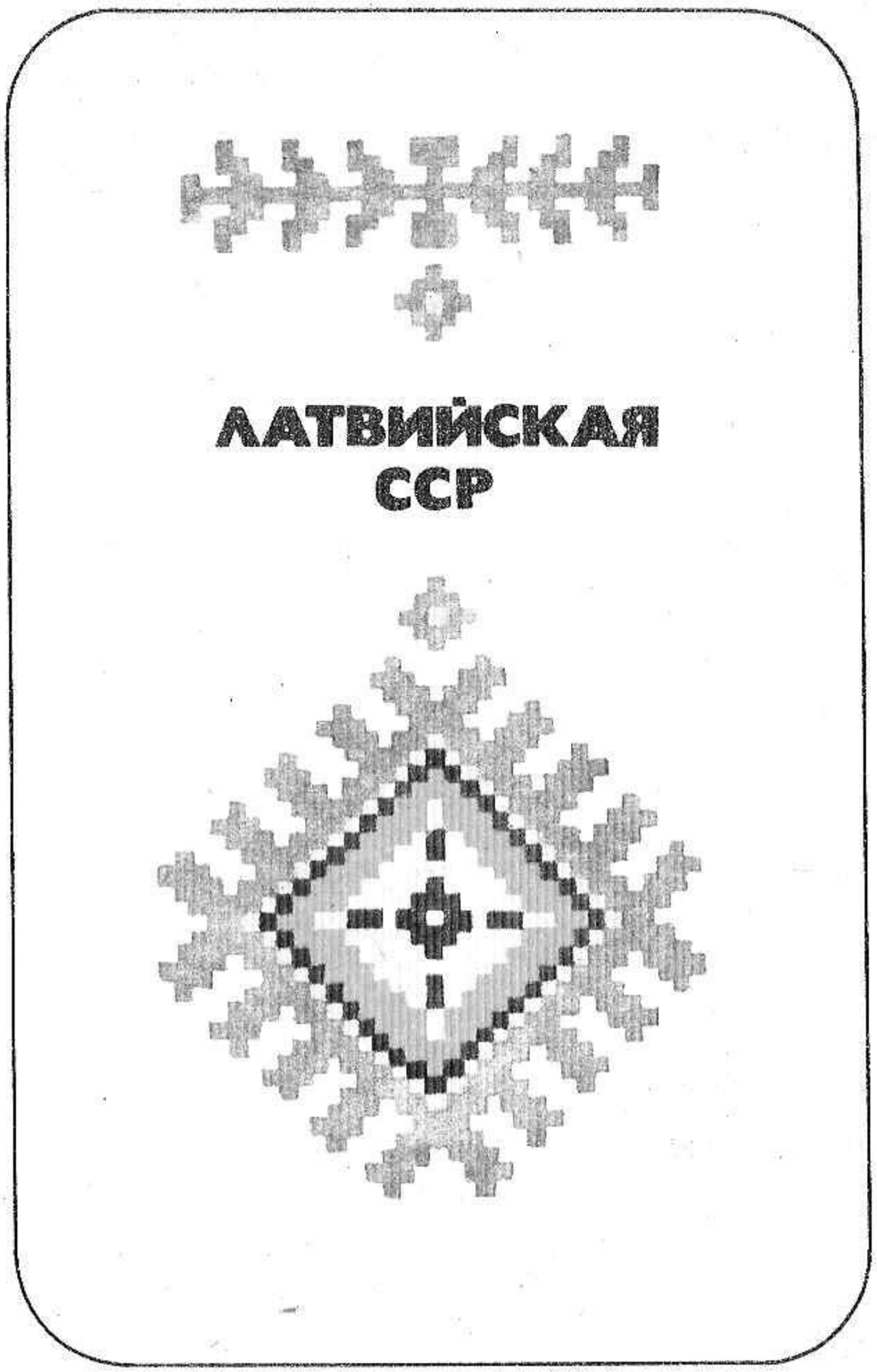
Правила игры. Бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один — тот, у кого окажется свободной правая рука. Однако по уговору можно выводить из игры и того, у кого окажется свободной левая рука. За соблюдением правил во время игры следит водящий.

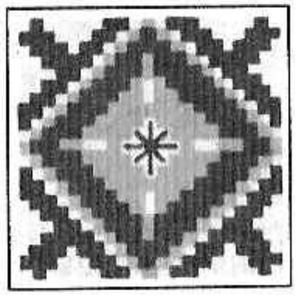
Перешагивание через ноги
(Пэшитул песте пичоаре)

Для проведения игры по кругу устанавливаются несколько стульев. Выбирается водящий. Он внимательно смотрит, стараясь запомнить, кто из играющих где сидит. Затем ему завязывают глаза. Сидящие на стульчиках вытягивают ноги вперед и немного их приподнимают (на высоту 10—20 см от пола). Водящий должен пройти по кругу, перешагивая через вытянутые ноги и стараясь не задеть за них.

Правила игры. Водящий может вытянуть вперед руки, чтобы не натолкнуться на играющих, сидящих на стульях, но он не имеет права руками нащупывать вытянутые вперед ноги играющих. Играющим не разрешается поднимать ноги выше обозначенной высоты. Изредка играющие могут подшучивать над водящим: они опускают и сгибают ноги, наблюдают, как он старается шагать через отсутствующее препятствие.

Побеждает тот, кому удается перешагнуть через ноги всех играющих, ни разу за них не задев.





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 удается, 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 *(Вилкс 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 менятся с этим игроком местами. Игру можно сопровождать народной песней.

Правила игры. По сигналу все играющие должны движениями рук имитировать передачу кольца, чтобы сбить водящего с 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. По ходу игры дети могут поменять ногу. Добежавших до дома салить нельзя.

Сосед, подними руку ***(Каймань, 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.

Стая уток ***(Пилю барс)***

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Они слегка сгибают ноги в коленях и кладут

на них руки. По сигналу все начинают в полуприседе быстро продвигаться вперед до обозначенной черты — озера (10—15 м), не меняя положения рук и ног. Побеждает та утка, которая первой достигнет озера (перейдет черту).

Правила игры. Тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук и ног, считается проигравшим.

Кто в саду? *(Кас дарза?)*

Играющие, взявшись за руки, встают в круг лицом к центру. Четыре — шесть игроков образуют внутри большого круга маленький круг — это пчелки в саду. Они также стоят лицом к центру.

Одновременно все играющие дважды, нараспев, произносят слова:

Кто в саду? Кто в саду?
Пчелка в розовом саду.

При этом дети, стоящие в большом кругу, идут в одну сторону, в маленьком — в другую. Все произносят слова:

Ползай, пчелка, с веточки на ветку,
С веточки на ветку, с листика на листик.

Наружный круг останавливается: дети, не отпуская рук, поднимают их вверх. Стоящие в маленьком кругу (пчелки) расцепляют руки и идут змейкой в воротца, т. е. под поднятыми руками игроков наружного круга.

По окончании слов пчелки становятся каждая за одним из участников игры, находящимся в большом круге. Эти пары меняются ролями. Игра повторяется.

Правила игры. Дети должны стараться не наталкиваться друг на друга, идти не спеша ровной змейкой и останавливаться только по окончании слов.

КИРГИЗСКАЯ ССР

КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Просим ягненка *(Токту сурамай)*

Играющие делятся на две группы и садятся друг против друга на расстоянии 3—4 м. Обе группы выбирают себе водящего. Водящие каждой группы подбирают своим ягнятам секретные названия.

Например, мальчикам: Сокол, Беркут, Ястреб и т. д.; девочкам: Звезда, Роза, Сирень и т. д. В середине игрового участка протягивают шнур или чертят линию. Эта черта называется *озон* (речка).

Водящий первой группы обращается ко второй группе со следующими словами: «Пришел просить ягненка». Водящий второй группы отвечает: «Выбирай кого хочешь, только учти, между нами течет большая речка, если ты толстый — плыви, если худой — прыгай!»

Игроки второй группы хором произносят: «Пусть проплывет!», «Пусть пройдет» и т. д. После этих слов просивший ягненка подходит ко второй группе играющих сзади и выбирает себе толстого ягненка. Осторожно двумя руками закрывает ему глаза. После этого он вызывает из своей группы Сокола, чтобы он помог увести ягненка к себе.

Сокол, проходя через речку, должен выполнять разные движения, которые требуют играющие из второй группы, т. е. перепрыгивает через речку, переползает и т. д.

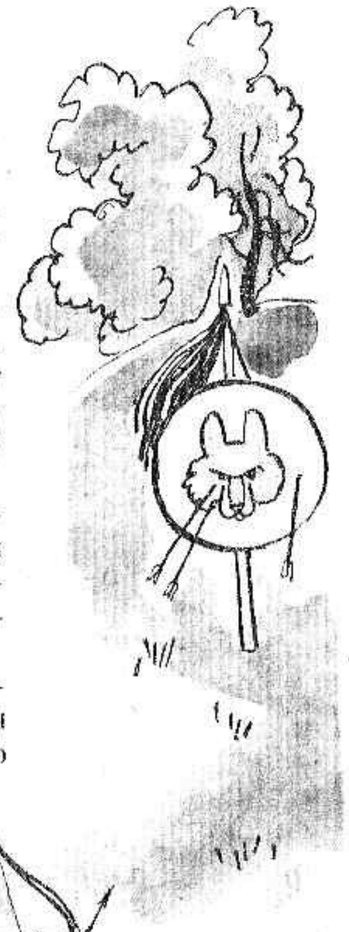
Затем Сокол, подходя к ягненку, трогает его за плечи руками, быстро возвращается в свою группу и садится.

Теперь ягненок должен найти того, кто приходил и трогал его. Если он отгадает, то ведет его в свою группу, если нет, то сам остается в группе соперников.

Затем вторая группа посылает своего ведущего. Игра продолжается в том же порядке. Выигрывает та команда, в которой остается больше игроков.

Правила игры. Движения для ягненка называет водящий. Игроки должны их четко выполнять.

Стрельба из лука *(Жамбы отмай)*

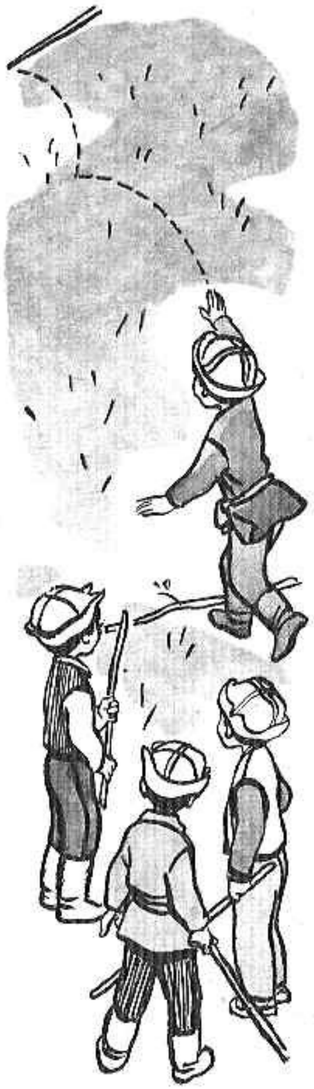


Это одна из спортивных национальных игр киргизов, переходящих из поколения в поколение. Особенно ярко здесь выражаются мотивы из эпоса «Манас». Стрельба из лука проводится на лужайке или в лесу на свежем воздухе. Игра нарядно и красочно оформляется (особенно костюмы, лук и стрела).

До начала игры выбирают водящего и договариваются, до какого счета будут играть. От места стоянки на расстоянии 3—4 м ставят колышки — стояк высотой 1 м, на него сверху надевают или привязывают мишень *(жамбы)* с изображением зверей или цифр.

Ведущий стоит у специально очерченного места, к нему поочередно подходят игроки и стреляют по висящей мишени. Каждая команда стремится больше получить очков и выиграть.

Правила игры. Целиться можно в изображение любого зверя. Для усложнения игры стрельбу из лука проводят не только с места, но и на бегу.



Бросание палки ***(Таяк ыргытуу)***

Игра проводится на участке, лужайке или в поле. В эту игру очень любят играть дети чабанов, особенно в тот период, когда отары кочуют по пастбищам.

Играющий берет палку длиной 80—100 см и кидает ее так, чтобы палка, задевая землю, отскочила от нее несколько раз. Когда бросает палку хорошо натренированный игрок, то она отскакивает от земли до трех — пяти раз. Это простая и увлекательная игра.

Правила игры. Способ броска выбирает сам игрок. Бросать палку надо от черты с места или на бегу. Побеждает тот, у кого наберется большее число отскоков.

Пастушок ***(Уйчу)***

Перед игрой чертят большой круг. По кругу с интервалом в один-два шага копают лунки, чтобы в них поместился мяч. В середине круга большая лунка. Это стоянка *(кашаа)*, т. е. загон для рогатого скота.

Каждый играющий стоит с клюшкой в своем домике. По указанию ведущего один из играющих назначается пастушком. Он, подгоняя мяч, стремится попасть в центральную лунку, т. е. стоянку, остальные играющие во время перекатывания мяча в центр круга препятствуют ему. Если пастушок загонит мяч в центр и попадет в лунку, тогда все играющие меняются домиками. А пастушок в это время должен успеть занять чье-то свободное место. Кто останется без дома, тот назначается пастушком. Игра возобновляется.

Правила игры. Нельзя отходить от своей лунки. Действовать клюшкой необходимо не сходя с места. При попадании в центральную лунку следует обязательно менять домик.

Волк в отаре ***(Коюма карышкыр тийди)***

Играющие стоят друг за другом: держась за локти, они образуют длинную цепочку. Это козлята. Впереди стоит вожак *(сакчы)*. Среди играющих выбирают волка *(карышкыр)*.

Игра начинается так: волк тихонько пробирается, хитрит, делая обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно приближается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк, в ту же сторону стремится и вожак, стараясь преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед-назад. Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.

Когда большинство или все козлята пойманы, волк подходит к пойманным козлятам и пытается угнать их. Козлята не поддаются волку и убегают от него врассыпную. Такой конец игры дает сидящим (пойманным) детям эмоциональную и физическую разрядку.

Правила игры. Волк имеет право ловить только последнего козленка. Пойманные козлята стоят в отведенном месте. Если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли. Если цепь козлят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.

Верблюд и верблюжонок
(Тоо жана бото)

Выбираются верблюд и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка.

Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!», а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удается поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: *«Чок, чок!»* (Так успокаивают верблюда.)

Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор,

пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.

Правила игры. Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

Клади платок *(Жоолух ташгамай)*

Играющие рассаживаются по кругу на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Водящий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая круг за спинами сидящих, он незаметно подкладывает платок одному из них и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место. Если водящий добежит до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает бежать и кладет платок за спиной любого другого игрока.

Правила игры. Игроки, сидящие в кругу, не должны оглядываться и подсказывать друг другу. Догоняя ведущего, играющий может незаметно положить платок на спину другому игроку. Все бегут в одном направлении.

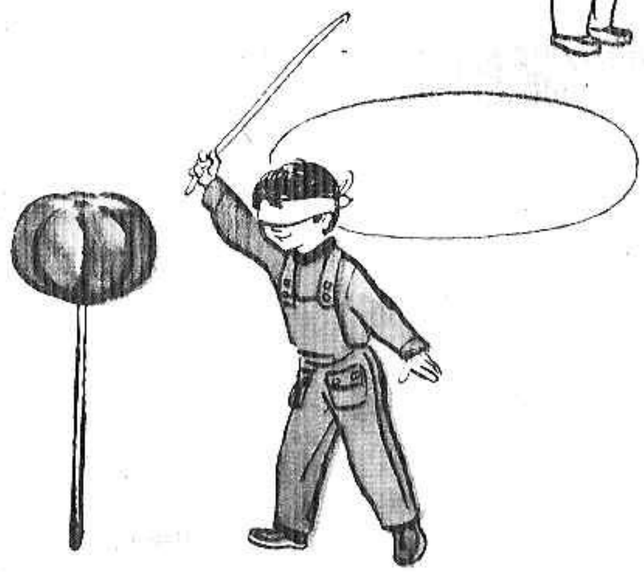
Тополь *(Терек)*

Выбирается водящий — это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или поворотом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запрещено. Одновременно могут меняться местами несколько пар. Об этом играющие договариваются заранее.

Ударить по тыкве *(Ашкабак чапмай)*

На земле чертят круг диаметром 1—1,5 м. В стороне, в шести — восьми шагах от круга, втыкают кол высотой не более 1 м. На него надевают сухую декоративную тыкву. Игрок встает в круг лицом к тыкве, в руки ему дают палку длиной до 1 м, глаза завязывают



платком. Повернувшись на месте кругом, он должен угадать, где находится тыква, дойти до нее, остановиться, взмахнуть палкой и ударить ею по тыкве. Успешно выполнившего задание награждают призом.

Правила игры. Ударять палкой по тыкве можно только сверху вниз и только стоя на месте. Повторять удар следует только в том случае, если это оговорено условиями игры. Наблюдающие дети, чтобы не мешать игроку, располагаются у него за спиной или сбоку, за кругом.

Ласточка *(Чабалекей)*

Обозначается круг диаметром 1 м. По жребию выбирают двух водящих — *чабалекея* (ласточку) и сторожа. Ласточка садится в центре круга, скрестив и поджав под себя ноги. Сторож ходит вокруг нее — оберегает от нападения остальных играющих, которые стараются коснуться ее руками. Сторож должен осаливать ее или ловить нападающих. Если ему это удается, то осаленный (пойманный) становится сторожем. Игрок-ласточка по договоренности меняется после смены двух-трех сторожей.

Правила игры. Ласточки можно только легко касаться, но не ударять. Нарушивший это условие в первый раз становится сторожем, во второй — выбывает из игры. Если сторожу долго не удается никого осалить, его по желанию может заменить любой из играющих.

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.

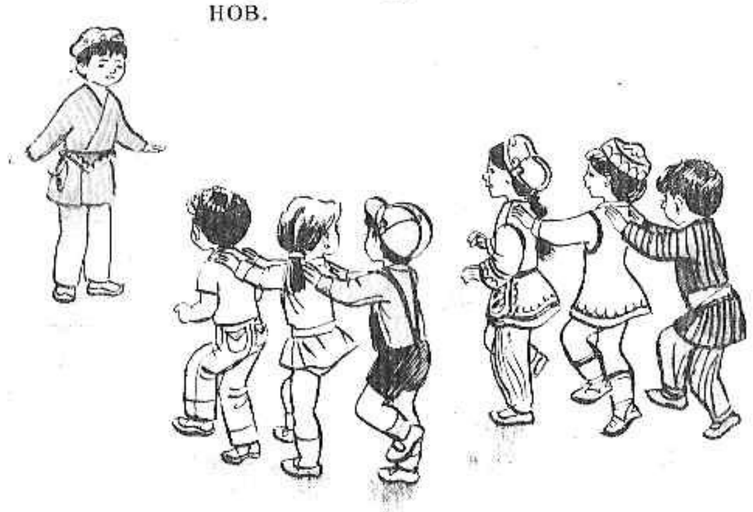
Примерно это выглядит так:

— Жили-были три девочки.

Игроки шагают.

— Собирали тюльпаны.

Опускают руки и имитируют сбор тюльпанов.



— Бежали — бежали,
До 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 удается 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 засчитываются.

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 —
Ловкий устояр (скакун),
Покорми горлинку!
Бедная горлинка,

Погрейся у сандала[1].
Я поглажу твой клювик,
Постригу 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 убегать 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.

[1] *Сандал* — низкий металлический столик-печка, который снизу имеет выемку, туда ссыпают сожженный в печке уголь. Сверху столик накрывают одеялом. Зимой так греются.

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 цыплят. 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 цыплят, не отдам тебе ни одного. Они останутся жить со мной, не смей забирать моих детей!»

Орел, не обращая внимания на кудахтанье курицы, пытается поймать цыплят 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.

Спасение пойманных *(Зиндакунак)*

Считалкой выбираются 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 непойманных, 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 удается подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими становятся три непойманных 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.

Прыгай через костер! *(Аловпарак!)*

Аловпарак устраивается весною и летом на большой открытой площадке. В эту игру обычно играют в Новый год *(Соли нав)*, 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 *(нахчир)*. 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 преодолеет 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 внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удается 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 удается 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.

АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Бросание палки *(Пайт кцопи)*

На поле проводится линия. Двое играющих с небольшими палками в руках становятся спиной к линии. Держа палку за верхний конец, они наклоняются и нижним концом палки проводят по земле между ног. Затем, размахнувшись, бросают палку как можно дальше. Игрок, бросивший палку дальше, становится всадником: оседлав палку, он убегает. Другой игрок берет свою палку в руку и догоняет всадника, после чего они возвращаются.

Правила игры. Бег следует начинать от линии и только по сигналу. Бежать надо до места падения палки всадника-победителя.

Козлик-козлик *(Эц-эц)*

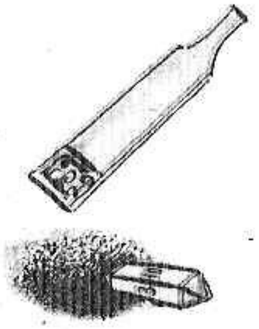
У всех участников игры (играют от восьми до шестнадцати человек) имеются палки длиной 1 м. Дети становятся шеренгой в центре площадки перед прямой линией. Один конец палки они ставят на носок ноги, а другой ее конец придерживают указательным пальцем правой руки. По сигналу ведущего игроки отрывают правую ногу от земли, отводят ее немного назад и с силой отбрасывают ею каждый свою палку. Чья палка упадет ближе, тот, очень быстро повторяя *козлик-козлик (эц-эц)*, собирает все палки и передает ведущему.

Игру начинают сначала, т. е. играют два раза подряд. Второму проигравшему завязывают глаза. Он, размахивая палкой, должен по сигналу пойти вперед и постараться сбить палку, воткнутую в землю на расстоянии десяти — пятнадцати шагов от линии.

При удаче он возвращается и продолжает игру. В случае проигрыша он соревнуется в беге с тем, чья палка была воткнута в землю.

Правила игры. Бросать палки можно только по сигналу. Проигравшему, идущему с завязанными глазами, нельзя подсматривать. Проигравший соревнование в беге на время выбывает из игры.

Чижик *(Ктик, ктик)*

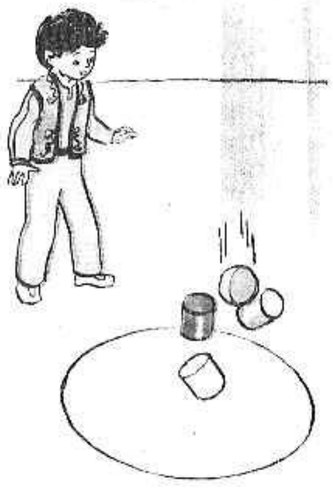


В центре площадки чертят круг диаметром 70—80 см, в середине которого делают небольшое углубление. Туда кладут чижик — небольшую прямоугольную палку с тупо заточенными концами. Три стороны — грани палки — отмечают числами 1, 2, 3, а четвертую — 10. Количество играющих — от шести до десяти детей. Игру начинает ребенок, получивший право играть первым согласно жеребьевке. Он держит в руке плоскую доску с ручкой — *чиликапет*. Длина чиликапета 40 см, ширина 10 см. Игрок старается так ударить чиликапетом по выступающему концу чижика,

лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.

Если игроки другой команды поймают чижик в воздухе, то начинают игру сами. Если же не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг. В том случае, если чижик не долетит до круга, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком противоположной команды сохраняется право бросить чижик в круг; если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любым другим числом, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар чиликанетом по отлетевшему от земли чижику засчитывается команде как очко.

Правила игры. Игру начинают, выбивая чижик из круга. Дети заранее договариваются, сколько очков должен набрать каждый игрок (или каждая команда). В течение игры очки сохраняются и прибавляются до обусловленного числа.



Банки разрушились *(Банка блвав)*

В середину начерченного круга ставят три цилиндрические фигуры — *банки* — одну на другую. Выбирают водящего, который стоит у круга. Другие отходят на 3—5 м за линию, откуда бьют мячиками по банкам. Впереди этой линии отмечают границу другой линией, до которой водящий может ловить игрока. Не попав в банку, игрок бежит к своему мячику, берет его и старается вернуться на место. Если водящий поймает его в этот момент, они меняются ролями. Если игрок добежит до мяча и поставит на него ногу, водящий не должен ловить его, но он может поймать игрока, когда тот побежит с мячом обратно. Если же игрок попал в банки, он получает право спокойно вернуться на свое место.

В течение игры можно несколько раз попадать в башню из банок, разрушая ее. Разрушенную башню складывает водящий. Пока башня не восстановлена, водящий не имеет права бежать за игроками, поэтому игроки стараются отбить банки как можно дальше.

Если водящий не успеет никого поймать, то все возвращаются на свои места и снова бьют по банкам. Но если он успеет поставить башню и поймать кого-нибудь из игроков, то меняется с ним ролями.

Правила игры. В башню из банок бьют, не заходя за линию. Преследовать игрока можно до условной линии, начерченной перед линией броска. Игроки должны брать только свой мячик.

Прятки *(Тапкоци)*

Играют две команды, которые возглавляют два капитана. Жеребьевкой определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать. Для игры определяют «город» — дерево, стену, дверь и т. д.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Он ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... *(называет местонахождение)!*» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город».

Если же разыскивающие заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Прячущаяся команда может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

Правила игры. При повторении игры, если выиграли искатели, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

Пастух *(Овивы)*

Из числа играющих выбираются пастух и волк, остальные — овцы. Чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого соби-

раются пастух и овцы, по другую сторону сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «Я пастух смелый, не отдам!»

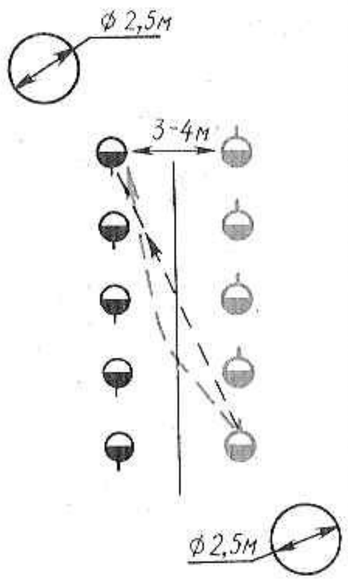
Услышав *не отдам,* волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не позволяя ему дотронуться до них. Волк в случае удачи уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры. Волк переходит линию только после слов *не отдам*. Овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

Взятие в плен *(Героци)*

После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3—5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти-шести шагов круг диаметром 2,5 м — это убежище для пленников.

Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.



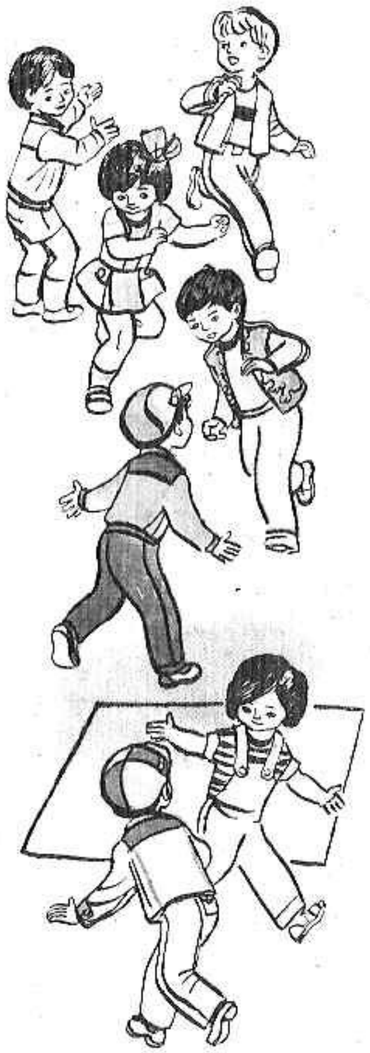
Правила игры. Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. Не рекомендуется ударять выше локтя. При преследовании нельзя толкать противника.

Вариант. В конце игры можно освобождать пленных. Это делает игрок, уверенный в своих силах. Он, ударив три раза по руке противника, бежит в сторону убежища и, хлопая рукой по руке каждого пленника, освобождает всех из плена, затем бежит на свое место. Преследователь в этом случае имеет право опять ловить убегающих и снова пленить их.

Правила игры. Пленные не должны выходить за пределы круга навстречу освободителю.

Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем. При освобождении пленных или при преследовании игроков остальные участники игры не имеют права вмешиваться. Нельзя забегать за черту другой команды.

Крепость *(Берд)*



Игроки делятся на две команды. Жеребьевкой определяют, какая из команд будет нападать, а какая будет защищать крепость. В центре поля кладут доску (камень) — 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 заговаривают с ними, стараясь их отвлечь. Когда нападающие сжимают кольцо защиты, представители последней стремятся поймать их. В такой момент нападающие прорываются в крепость по прямой линии, и тогда защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, прорвавший цепь защитников, но не успевший поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

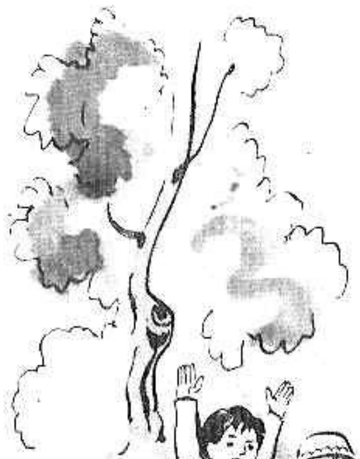
Правила игры. Нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но никто очко не получает. Выигрывает команда, набравшая пять очков.

Похитители огня
(Крак пахцноци)

Игровая площадка прямоугольной формы (длиной 30—40 м, шириной 15—20 м). В каждом углу чертится круг диаметром 2—4 м. Каждый круг — крепость. Внутри прямоугольника, отступив от двух узких сторон на 4 м, чертят линии опасности (или линии огня) длиной 2—3 м. Играют две команды по десять — пятнадцать человек. Они располагаются вдоль линии опасности. Каждая команда имеет капитана и выбирает себе отличительный знак (элемент национального костюма). Право начать игру первым определяется жеребьевкой. По сигналу капитан команды, начинающий игру, подходит к противникам, легким ударом по руке любого из игроков берет огонь и убегает к своей границе. Тот бежит за ним, стараясь поймать, пока первый игрок не добежит до границы. Пойманный становится пленником, его сажают в крепость противника. Если не удается поймать убегающего, а догоняющий игрок доходит уже до линии опасности, то из команды соперника выбегает другой игрок, стараясь взять в плен догоняющего.

Так продолжается игра до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не окажутся в плену.

Правила игры. Когда к шеренге соперников приближается кто-либо из игроков, они все обязаны вытянуть вперед руки. Преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру. Преследователь, догнавший убегающего, становится носителем огня. Он может подойти к шеренге соперника и, ударив по руке любого игрока, убежать обратно к своей границе как начинающий игру. В остальных случаях преследователи назначаются капитаном тайно. Одного убегающего может преследовать только один догоняющий. Выходить за пределы игровой площадки запрещается. Пленники освобождаются в том случае, когда их друг, получив огонь от соперника, беспрепятственно проходит в крепость и касается их рукой: они все быстро бегут к своей границе. Преследователь может ловить и освободителя, и освобожденного пленника. Остальные игроки не имеют права вмешиваться в игру.



Семь камней *(Еот кар)*

Игроки делятся на две команды. В центре площадки чертят круг диаметром 15—20 м, в кругу складывают башню из семи камней (семи плоских предметов). На расстоянии 3—5 м отмечают линию, за которой собираются члены первой команды. Начинающий игру и остальные участники его команды

поочередно стараются разрушить башню с помощью мяча. Вторая команда расходится по площадке, назначив сторожа у камней.

Если первым удастся разрушить башню, сторож обязан тут же поймать мяч и бросить игрокам из своей команды, чтобы они, передавая мяч друг другу, запятнали мячом убегающих игроков. Последние, добежав до камней, быстро складывают их друг на друга. Выстроив башню, команда выигрывает. Игра начинается сначала.

Правила игры. По башне из камней игроки нападающей команды бьют поочередно. Нельзя бежать за игроком с мячом в руке. Мяч всегда передается. Тот, кого осалили мячом, выбывает из игры.

Три камня *(Ерек кар)*

Перед началом игры на площадке отмечают место, где должны быть положены один на другой 3 плоских предмета — камня. В 3—5 м от камней проводится линия, откуда игроки должны ударять мячом по камням. У камней остается водящий. Сбив камни, игроки разбегаются и прячутся. Собрав камни на место, водящий с мячом в руках идет искать спрятавшихся. Увидя кого-либо, он называет его имя, бросает в него мяч и бежит к камням. Если он успеет вернуться к камням раньше найденного игрока, тот выходит из игры. Если найденный игрок оказывается у камней раньше, он сбивает камни и снова прячется. Пока водящий ищет игроков, любой из них может выбежать и сбить камни. Если это удается сделать, то все пойманные игроки имеют право опять прятаться. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймает всех игроков.

Правила игры. Прятаться можно только тогда, когда будут сбиты камни. Водящий ищет игроков после того, как он соберет и положит все камни на место. Назвав имя спрятавшегося игрока, водящий должен успеть прибежать к камням. Если названный игрок сумеет обогнать водящего, тот мячом выбивает его из игры.

Беспокойный мяч *(Анангист гндак)*

В центре поля чертят большой круг диаметром 3—4 м. Играют две команды: одни — защитники, другие — нападающие. Защитники входят в круг, а нападающие окружают их за чертой, отойдя друг от друга на одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, они три раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время нападающие не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч.

После трех перебросов нападающие стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, старается избежать ударов — защищается, т. е. ловит мяч или стремится удержать его в кругу. В случае удачной защиты играющие меняются ролями.

Правила игры. Если удар нападающих достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот нападающий, который бросал мяч.

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.

Перетягивание палки *(Педэ кашир)*

Участвует неограниченное количество игроков. Один из них выбирается дедом,

остальные рассчитываются по номерам для соблюдения очередности в игре. По сигналу деда два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями, и берут в руки палку, причем держит ее каждый за середину и за края. По второму сигналу игроки начинают тянуть друг друга с целью поднять на ноги.

Правила игры. Кому удается поднять противника на ноги, тот выигрывает и продолжает игру с одним из следующих игроков. Играть можно и с веревкой, ремешком или просто держась за руки.

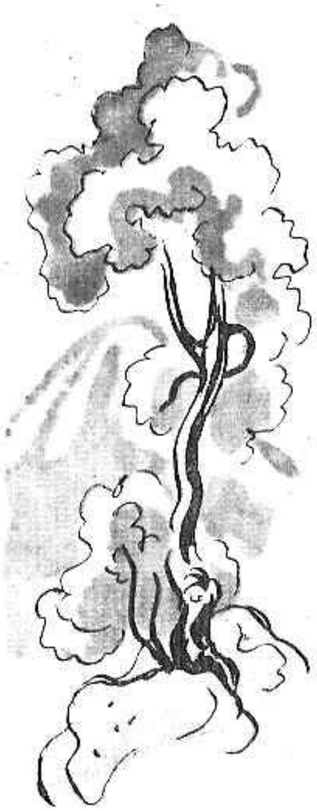
Цветы и ветерки
(Царик ев каминер)

В середине площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты, за ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Каждая команда — цветы и ветерки — стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников. Игру начинают цветы, заранее выбравшие себе имя — название цветка. «Здравствуйте, ветерки!» — говорят они. «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки! — обращаются к ним цветы.— Угадайте наши имена!»

Ветерки начинают перечислять названия цветов. И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту.

Правила игры. По числу пойманных определяются очки. После одной игры команды меняются ролями. Играя условное число раз, определяют победителя по сумме очков.

Дедушка, мой дед
(Папи джан, папи)



Две команды, взявшись за руки, выстраиваются в один ряд. Шеренгу возглавляет ведущий одной команды — дедушка-садовник. В конце шеренги стоит дед другой команды. Он обращается к деду-садовнику: «Дедушка, мой дед, виноград поспел?» Тот отвечает: «Поспеть-то поспел, всех угощу, а тебе не дам!» «Как же угодить? — спрашивает второй дед.— На чем приехать, чтобы угостил?» «Приезжай на поезде!» — отвечает дед-садовник. «Пуб, пуб!» — подражая гудкам поезда, возглавляемая вторым дедом группа детей, держась за руки, направляется к садовнику. Все проходят под руками садовника и ближайшего к нему игрока.

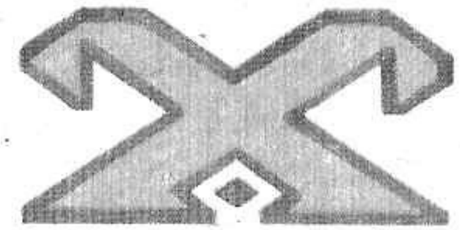
Последний игрок, не отпуская руки садовника, пропускает всех детей, направляющихся на свое место в шеренге, а сам вслед за ними поворачивается: его руки перекрещиваются спереди.

Во второй раз дедушка-садовник может предложить другое: «Приезжайте с песней!» Группа, напевая, проходит между вторым и первым игроками, в результате второй игрок так же повернется, как и первый, не отпуская рук. Так продолжается до тех пор, пока обе группы не окажутся выстроившимися в ряд с перекрещенными руками. Тогда дед-садовник предлагает взяться за работу. Он говорит: «Надо толочь чеснок!» «Чхх, чхх, чхх»,— повторяют дети дружно, прыгая на месте. «Плачьте!» — приказывает дед. «Уууу»,—

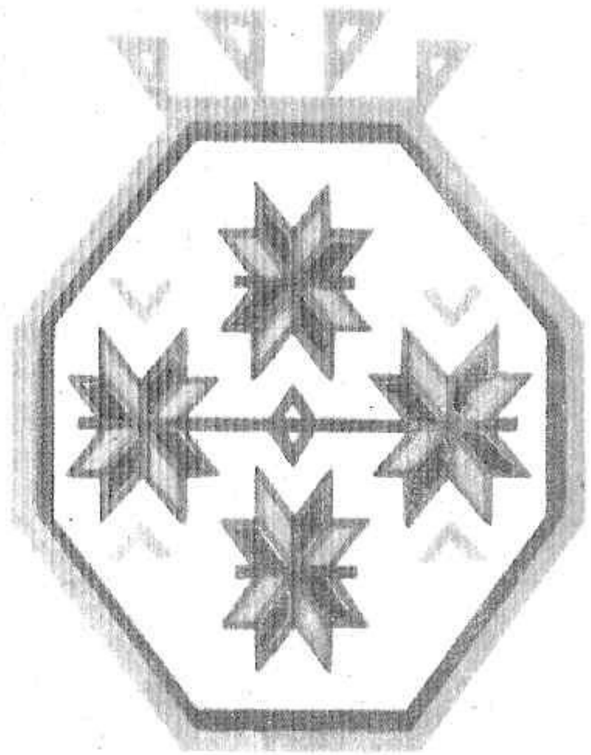
плачут дети. «Смейтесь!» — говорит дед. «Ха! ха! ха!» — смеются дети. «Ешьте теперь мед!» — предлагает дед. «Ням, ням, ням»,— улыбаются дети.

Дед-садовник может ограничиться двумя-тремя новыми заданиями. Затем он говорит: «Солдат в плену, давайте поможем ему выйти из ямы». Дети начинают тянуть друг друга за руки в противоположные стороны, и цепь обрывается. Выигрывает команда, где осталось больше детей, взявшихся за руки.

Правила игры. В течение всей игры нельзя опускать руки и выходить из ряда. На вопросы надо отвечать четко и выполнять задания дружно.



ТУРКМЕНСКАЯ ССР



ТУРКМЕНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Хромой журавль
(Агсак дурна)

Все играющие делятся на две команды. На площадке на расстоянии 3—5 м проводятся две параллельные линии длиной до 5—6 м. Каждая команда становится за своей чертой. Все игроки поднимают одну ногу назад, согнув ее в колене и обхватив рукой (правую ногу нужно захватить правой рукой, левую — левой).

По сигналу обе группы скачут навстречу друг другу, стараясь свободной рукой и туловищем толкнуть противника, чтобы он встал на обе ноги. Игрок, коснувшийся пола второй ногой, выбывает из игры.

Правила игры. Игроки начинают двигаться навстречу друг другу по сигналу. В случае усталости разрешается быстро сменить ногу, но нельзя стоять на двух ногах. Проигравшей считается команда, у которой окажется большее количество сбитых игроков.

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.

Вызов *(Уруп кашды)*

Играющие с помощью считалки делятся на две равные команды. Каждая команда выбирает себе капитана. На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15—20 м одна от другой проводят линии городов, между которыми чертят среднюю линию.

Обе команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды, которой по жребию выпало начинать игру, посылает одного из своих игроков в противоположный город. Этот игрок должен добежать до команды противника, дотронуться рукой до одного из игроков и успеть убежать в свой город.

Правила игры. Тот, до кого дотронулся бегун, должен постараться догнать его до средней линии. Если он успеет это сделать, то игрок, дотронувшийся до него, выбывает из игры. При подведении итогов проигравшей считается команда, в которой осталось меньшее количество игроков.

Брось серп! *(Орак атды)*

В игре участвуют три игрока. Каждый из них имеет серп, сделанный из картона, и пучок скошенной травы. Проводится линия, на которую укладываются все три пучка травы. Играющие отходят от линии на шесть — восемь шагов и бросают серпы через пучки травы. Выигрывает тот, кто бросит серп дальше. В награду он получает всю траву. Игра повторяется.

Правила игры. При повторении игры дети бросают серпы с большего расстояния. Когда играют дети младшего возраста, серпы и пучки травы могут заменяться мячами и палками.

Попробуй достань! ***(Яглыга товусмак)***

Играющие распределяются на две команды, равные по количеству игроков и по силам. В середине площадки на разной высоте подвешиваются три цветные ленты. Задача игроков — подпрыгнуть и достать рукой самую короткую ленту (висящую выше других). Тому, кто достанет ее, засчитывается три очка. Кто достанет среднюю ленту, получает два очка, а если допрыгнет до длинной, то ему засчитывается одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.
Правила игры. Играющие выполняют задание по сигналу. Каждый игрок прыгает по одному разу.

Держи за хвост ***(Гуйрук тутды)***

Выбирается водящий — волк. Остальные игроки — овцы. Все играющие образуют круг, в центре которого сидит волк, притворившись спящим. Овцы, двигаясь по кругу, поют какую-либо песенку и, постепенно сужая круг, стараются дотронуться до волка. Волк неожиданно вскакивает и начинает ловить овец. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается.
Правила игры. Волк начинает ловить овец в любой момент, но не раньше первого прикосновения к нему.
Вариант игры. Игра проводится так, что пойманные овцы помогают волку ловить игроков. Игроки могут идти по кругу, выполняя различные движения (переступая на носках, на пятках, высоко поднимая колени, танцевальным шагом и т. д.).

Канатоходец ***(Дорвазчи)***

На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6—10 м, по которой надо передвигаться как по канату. Разрешается сохранять равновесие, расставив руки в стороны.
Правила игры. Игра начинается после произнесения слов:
Висит канат

Натянутый.
Пройди, Дурды,
Сначала ты.
Потом Мурад,
Потом Рашид,
Потом Илья,
Потом и я!
Правила игры. Проигрывают те ребята, которые слетят с каната, т. е. сойдут с черты.

Прыжки через ров ***(Япдан бок)***

На площадке мелом ребята рисуют две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой — это ров. Игроки распределяются на две команды считалкой:
Если хочешь
Ловким быть,
Если хочешь
Сильным быть,
Если хочешь
Быть здоров,—
Прыгай с нами
Через ров!
Команды выстраиваются по обе стороны рва на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами дети подходят ко рву и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: *бок, бокме.*
Правила игры. Выигрывает та команда, в которой больше детей сумело перепрыгнуть через ров, не наступив на черту.

Скачки ***(Ат чапыш)***

По считалке ребята выбирают водящего и становятся в круг. Хлопая в ладоши, они скачут галопом по кругу, изображая всадников. Скачку выигрывает тот, кто на лету подхватит платок, брошенный водящим из центра круга.
Правила игры. Игра начинается после того, как будут произнесены слова зачина:
На коне,

Скакуне,
Я лечу.
Если зайца схвачу —
Отпущу!
За лисицей поскачу —
Кнутовищем исхлещу.
А на волка налечу —
Растопчу!

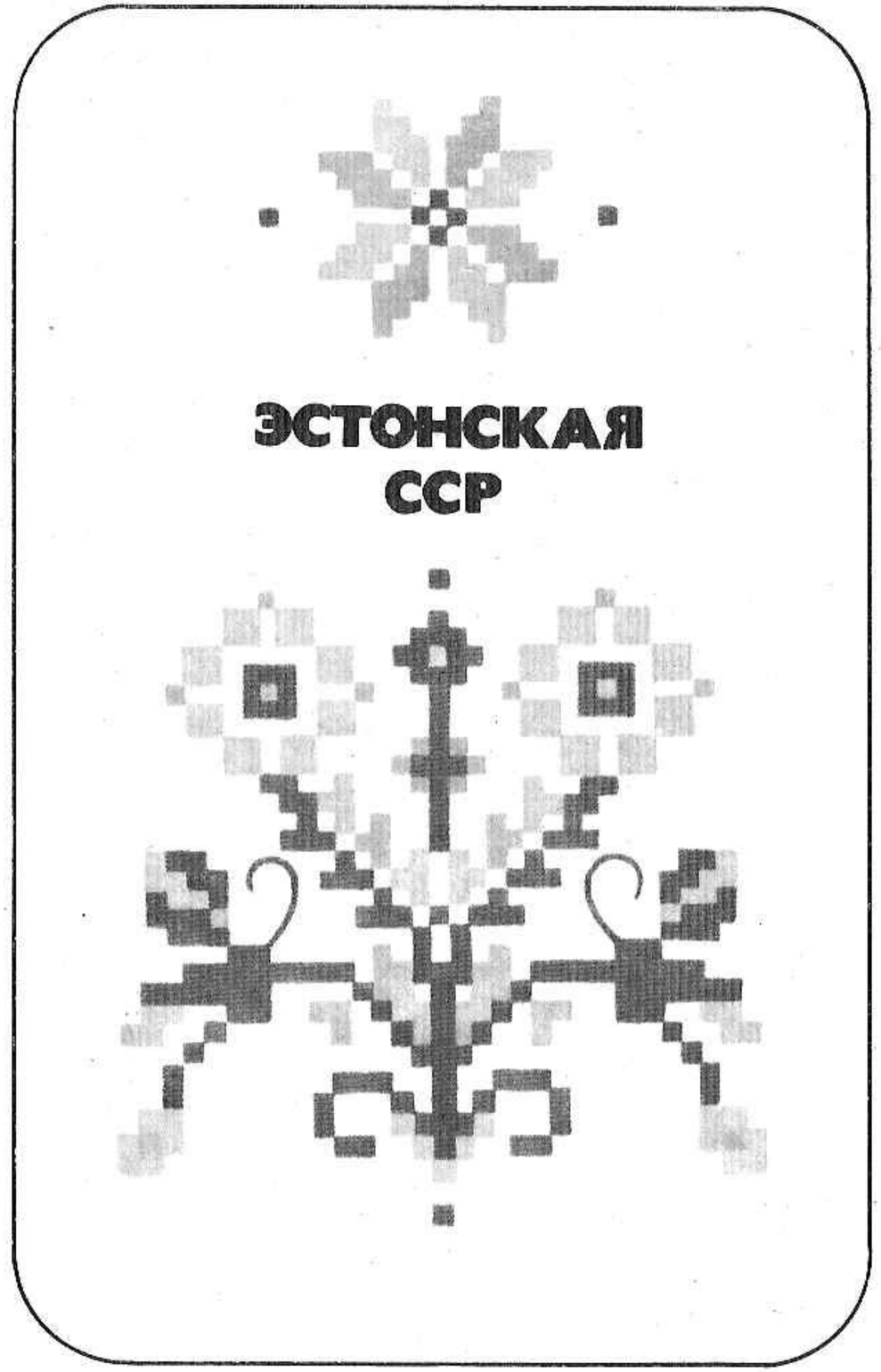
Собери яблоки ***(Йыгна алмалары)***

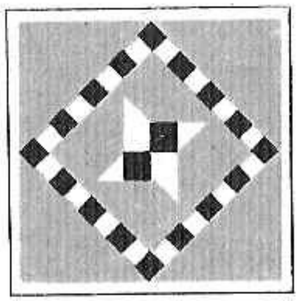
На табурет кладут яблоки (камушки, персиковые косточки, пластмассовые мелкие предметы). Ребята по очереди берут мяч и подбрасывают его вверх. Пока мяч не коснется земли, надо успеть собрать урожай: взять с табурета яблоко. Те, кому это удается, продолжают играть, т. е. берут с табурета еще яблоки. Побеждает тот, кто смог собрать больше яблок за то время, пока мяч был в воздухе.

Правила игры. Ребенок, бросавший мяч вверх и не успевший во время полета мяча взять с табурета яблоко, передает мяч следующему игроку.

Игра может начинаться с зачина:

Угадай, Фатимушка,
Что в мешке у бабушки:
Луковицы?
Пуговицы?
Рис?
Или мука?
Если догадаешься,
Бабушка даст яблочко —
Красное,
Щекастое,
Из полного
Мешка!





ЭСТОНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Сторож *(Рынгу)*

Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

Правила игры. Команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

Черное и белое *(Маарья — магдалеэна)*

Две команды — «Черные» и «Белые» — стоят в шеренгах лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона черная, другая — белая. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху — белая или черная,— одна команда начинает ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за прочерченную линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных противников.

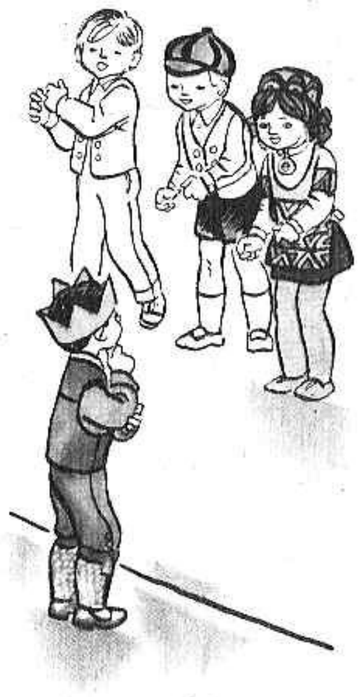
Правила игры. Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (Или: «Черные!») Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные за линией дома не засчитываются.

Король мавров *(Рапла)*

Один из играющих становится королем мавров, все остальные — маврами. Король встает

за одной чертой, мавры — за другой на расстоянии десяти — двадцати шагов. Мавры подходят к королю и хором ведут с ним перекличку:

— *Здравствуй, король мавров!*
— *Здравствуйте! Кто вы?*
— *Мы — мавры!*
— *Что вы умеете делать?*
— *Любую работу.*



Играющие изображают какую-либо работу, о которой заранее договариваются, например пилят, колют, копают и т. п. Если король отгадает, что они делают, игроки убегают, а король пытается их догнать. Тот, кого он догнал, становится помощником короля. Игра продолжается до тех пор, пока все мавры не будут пойманы.

Правила игры. Мавры убегают только по сигналу (отгадывание королем вида работы). Проигравшие переходят на сторону короля.

Зайцы и собаки *(Пейде)*

Играющие выбирают двух-трех охотников, двух-трех собак, остальные — зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев мячами или снежками (зимой). Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победителем. При повторении игры дети меняются ролями.

Правила игры. Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Бросать мячи надо играющим в ноги.

Море волнуется *(Козе)*

Играющие сидят на стульях, поставленных по кругу. Капитан присваивает каждому играющему название какого-либо предмета из корабельной обстановки.

Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы, необходимые для морского плавания.

Все названные капитаном «предметы» встают, выстраиваются друг за другом, следуя за ведущим. Когда встали все игроки, капитан выкрикивает: «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном.

Правила игры. Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный стул.

Птицы *(Линнумянг)*

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба, остальные — птицы. Хозяйка тайком от ястреба дает название каждой птице: кукушка, ласточка и т. д. Прилетает ястреб. У него с хозяйкой начинается перекличка:

— *За чем пришел?*
— *За птицей.*
— *За какой?*

Ястреб называет, например, кукушку. Она выбегает, ястреб ее ловит. Если названной ястребом птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

Правила игры. Выбегать и ловить можно только угаданную птицу.

Щелчок *(Нипсумянг)*

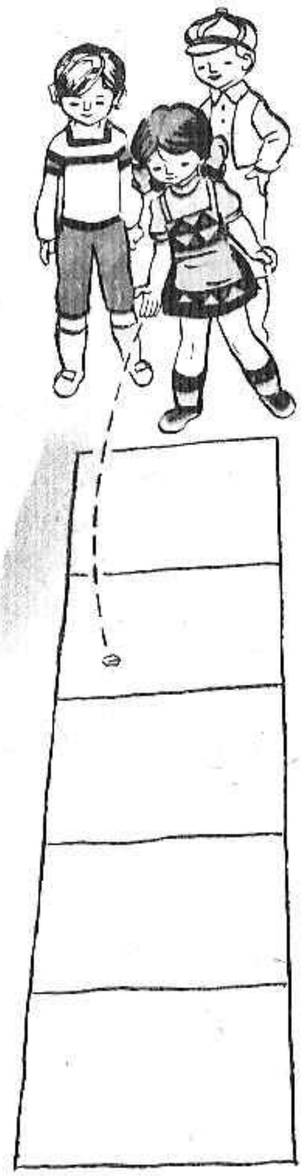
Несколько человек садятся кругом на разостланной мягкой подстилке и играют пятью маленькими камешками. Договариваются о количестве набираемых очков (например, до десяти). Первый играющий с ладони подбрасывает камешки. Когда они падают, он подставляет тыльную сторону ладони: камешки, ударяясь о нее, раскатываются по подстилке. Необходимо направлять их так, чтобы они легли подальше друг от друга. Играющий одной рукой берет любой из камешков и подбрасывает его вверх. Пока тот находится в воздухе, игрок старается схватить другой камешек с подстилки и поймать в ту же руку летящий камешек. При этом камешки должны щелчком удариться друг о друга.

Затем игрок выкладывает один камешек с ладони на подстилку, а с остальными продолжает действовать до тех пор, пока не будут подняты все четыре камешка.

В следующем упражнении играющий подбрасывает камешки и старается поймать их на тыльную сторону ладони. Счет ведется так: если игроку удалось поймать четыре камешка, ему отсчитывают от десяти очков четыре. Выигрывает тот, кто первым доходит до нуля. Если игроку не хватило, например, одного очка, но при последнем подбрасывании у него на тыльной стороне ладони осталось четыре камешка, то он опять ждет своей очереди, стараясь в этот раз при подбрасывании поймать только один камешек, что даст ему недостающее очко.

Если при описанных приемах игры не удалось набрать нужное число очков, то игроки переходят к выполнению следующих заданий: они стараются подбросить тыльной стороной ладони все пять камешков, чтобы они легли по возможности двумя парами и один в стороне. Теперь необходимо, подбрасывая один камешек, поднимать с подстилки сразу два. В следующий раз разбрасывают камешки уже так, чтобы три лежали вместе, а два других — отдельно; потом так, чтобы четыре легли отдельно от пятого.

Правила игры. Первый ребенок играет до тех пор, пока не допустит ошибку. Тогда



играет следующий по очереди. Разбрасывать камешки по подстилке группами можно только после того, как они пойманы на расставленные пальцы. Следует применять и другие приемы игры.

Игра в школу *(Коолимянг)*

На площадке чертят прямоугольник, состоящий из пяти квадратов, стороны у которых равны 60 см. Это классы. По считалке или другим способом выбирают учителя. Он берет маленький камешек, прячет его за спиной в кулак, вытягивает руки вперед. Один из играющих — ученик — должен отгадать, в какой руке камешек. Если ему это удается, то он получает право бросить свой камешек в первый класс так, чтобы камешек остался в квадрате. В таком случае он снова угадывает, в какой руке зажат камешек, и в случае удачи бросает его во второй класс. Если камешек не попадет в квадрат или ученик не отгадает, в какой руке у учителя спрятан камешек, то он остается в первом классе. Очередь на игру переходит к следующему ученику. Кто первым закроет все классы, тот и побеждает.

Правила игры. Если камень лег на черту, он считается не попавшим в квадрат. При повторении игры ребенок бросает камешек в тот квадрат, на котором он остановился в предыдущий раз.

Примечание

Книга «Детские подвижные игры народов СССР» подготовлена к печати при содействии членов научно-методической комиссии по физическому воспитанию детей дошкольного возраста при Министерстве просвещения СССР: *Э. И. Адашкявичене, О. Г. Аракеляна, П. П. Буцинской, В. И. Васюковой, А. В. Кенеман, Л. В. Кармановой, М. Ф. Литвиновой, Т. И. Осокиной, Н. В. Полтавцевой, М. Л. Палаванди-швили, Э. Я. Степаненковой, Е. А. Тимофеевой, В. А. Шишкиной.*

Народные игры детей союзных и автономных республик собраны и описаны следующими авторами:

РСФСР (русские игры) — А. В. Кенеман, П. П. Буцинская, В. И. Васюкова, М. Ф. Литвинова; **Украинская ССР** — Т. А. Пржегодская; **Белорусская ССР** — Л. В. Карманова, Т. М. Коростелева, М. К. Сай, Л. А. Яшугина; **Узбекская ССР** — Д. Б. Раджабова; **Казахская ССР** — К. С. Усенова; **Грузинская ССР** — Н. Г. Шишниашвили; **Азербайджанская ССР** — С. М. Ахундова; **Литовская ССР** — З. Ф. Контаутене; **Молдавская ССР** — Ф. Ф. Руссу; **Латвийская ССР** — М. В. Пулиня, С. Я. Лайзане; **Киргизская ССР** — К. Е. Егембердиева; **Таджикская ССР** — Н. Н. Турсунов; **Армянская ССР** — Э. М. Балхчян; **Туркменская ССР** — Д. Г. Реджепов; **Эстонская ССР** — М. А. Салум.

Башкирская АССР — Р. А. Аминева; ***Бурятская АССР*** — Д. Д. Могоева, И. Е. Тугутов; ***Дагестанская АССР*** — Р. Р. Каштанова; ***Кабардино-Балкарская АССР*** — С. Х. Мафедзев; ***Калмыцкая АССР*** — Т. Л. Батинова; ***Карельская АССР*** — Т. И. Осокина; ***Коми АССР*** — С. С. Белых; ***Марийская АССР*** — Т. И. Осокина; ***Мордовская АССР*** — В. Н. Аброськина, Е. Д. Бубнова; ***Северо-Осетинская АССР*** — З. А. Качаева; ***Татарская АССР*** — Э. Х. Галеев, Л. Н. Пустынникова; ***Тувинская АССР*** — И. У. Самбу, Г. К. Максимова; ***Удмуртская АССР*** — Л. С. Мухтарова; ***Чечено-Ингушская АССР*** — Л. М. Гатагажева; ***Чувашская АССР*** — Л. Г. Васильева; ***Якутская АССР*** — М. А. Чудинова; ***Сибирь и Дальний Восток:*** М. П. Попова, В. М. Морсковатых, Н. П. Вишнякова, В. А. Чунтонова, Т. И. Осокина, В. А. Жирова, К. И. Челнакова.

В связи с тем, что пособие издается для детских садов РСФСР, в нем, помимо характерных национальных игр детей союзных республик, помещены игры народов, проживающих в автономных республиках, входящих в состав Российской Советской Федеративной Социалистической Республики.

Содержание

От составителя 3

Русские народные игры 12

Гуси-лебеди . . . . . —
Обыкновенные жмурки . . . . . —
У медведя во бору 13
Палочка-выручалочка . . . . . —
Филин и пташки 14
Фанты 15
Краски 16
Горелки 17
Кот и мышь 18
Пятнашки . . . . . —
Мячик кверху 19
Лапта 20
Ляпка 22
Ловишка в кругу . . . . . —
Заря 23
Игровая . . . . . —
Почта 24
Коршун . . . . . —
Гуси 25
Большой мяч 27
Пчелки и ласточка 28
Волк . . . . . —
Птицелов . . . . . —
Блуждающий мяч 29
Шар . . . . . —
Посигутки 30
Выгони мяч 31
Малечена-калечина 32
Гонка мяча по улице . . . . . —
Стадо 33
Шлепанки . . . . . —
Котлы. Классы 34
Городки. Чушки. Рюхи. Деревянные бабки 35
Молчанка 36

Башкирские народные игры 38

Юрта *(Тирмэ)* . . . . . —
Медный пень *(Бакыр букэн)* 39
Палка-кидалка *(Сойош таяк)* 40
Липкие пеньки *(Йэбешкэк букэндэр)* . . . . . —
Стрелок *(Уксы)* 41

Бурятские народные игры 42

Табун *(Хурэг адуун)* . . . . . —
Иголка, нитка и узелок *(Зун, утахн, зангилаа)* . . . —
Волк и ягнята *(Шоно ба хурьгад)* 43
Ищем палочку *(Модо бэдэрхэ)* . . . . . —
Бабки-лодыжки *(Шагай наадан)* . . . . . —
Стрельба по соломенным бабкам *(Сурхарбан)* . . . 44

Дагестанские народные игры 45

Выбей из круга *(Дёгерекден чыгъар. Горалдаса борч/изабе)* . . . . . —
Палочка-стукалочка *(Къакъма талкъ. Дигалоги т/илчи)* 46
Надень папаху *(Папахны гий. Т/агъур лъе)* . . . . —
Подними платок *(Явлукъну гётер. Квербац/борхе)* . . 47
Цику-ция . . . . . —
Слепой медведь *(Сокъур аюв. Бецаб ци)* 48
Бег к реке *(Татавулгъа багъып чабыв. Г/орухъе рекери)* . . . . . —
Достань шапку *(Папахны ал. Т/агъур боее)* 49

Кабардино-Балкарские народные игры 50

Повелитель лунки *(Гъуэж)* 51
Под буркой *(Штактуэпль)* . . . . . —
Журавли-журавли *(Къру-къру)* 52
Волчок. Юла *(Чын)* 53

Калмыцкие народные игры 54

Альчики . . . . . —
Забрасывание белого мяча *(Цаган монда хаялган)* . 55
Прятки *(Булдат наадлген)* . . . . . —
Кружится вокруг колышка *(Гас эрлген)* . . . . . —

Карельские народные игры 56

Мяч . . . . . —
Пятнашки на санках *(Реги гиппазил)* . . . . . —
Я есть! *(Оленпа!)* 57

Игры народов Коми 58

Стой, олень! *(Сувт, кор!)* . . . . . —
Охота на оленей *(Коръясос нярталаон куталом)* . . —
Невод *(Тыв)* 59
Ловля оленей *(Коръясос куталом)* 60

РСФСР

Марийские народные игры 61

Катание мяча *(Мече дене модмаш)* . . . . . —
Биляша . . . . . —

Мордовские народные игры 63

Котел *(Котелсо налксема. Котелсо налхсема)* . . . —
Салки *(Варенец понгома. Варяняс повома)* . . . . —
Круговой *(Мячень кунсема. Топса налхсема)* . . . 64
Раю-раю . . . . . —

Осетинские народные игры 66

Перетягивание *(Банданай хъасей)* . . . . . —
Палка *(Чука)* . . . . . —
Бита *(Шела)* 67
Борьба за флажки . . . . . —
Жмурки-посильщики *(Уарчъхассач)* 68
Жмурки *(Курымахдисытай)* . . . . . —
Гаккарис 69
Лук и стрела *(Ардын ама фат)* 70
Чепена . . . . . —
Метание с плеча *(Уахскуазай ахст)* 71
Метание снизу *(Бынай ахст)* . . . . . —
Тохси 72

Татарские народные игры 73

Продаем горшки *(Чулмак уены)* . . . . . —
Серый волк *(Сары буре)* 74
Скок-перескок *(Кучтем-куч)* 75
Хлопушки *(Абакле)* . . . . . —
Займи место *(Буш урын)* 76
Ловишки *(Тотыш уены)* . . . . . —
Жмурки *(Кузбайлау уены)* 77
Перехватчики *(Куышу уены)* . . . . . —
Тимербай 78
Лисички и курочки *(Тельки хам тавыклар)* . . . . —
Угадай и догони *(Читанме, бузме)* 79
Кто первый? *(Узыш уены?)* . . . . . —
Кто дальше бросит? *(Ыргыту уены?)* . . . . . —
Мяч по кругу *(Теенчек уены)* 80
Спутанные кони *(Тышаулы атлар)* . . . . . —

Тувинские народные игры 81

Стрельба в мишень *(Кары адары)* . . . . . —
Борьба *(Хуреш)* . . . . . —

Удмуртские народные игры 83

Водяной *(Ву мурт)* . . . . . —
Серый зайка *(Пурысь кечпи)* . . . . . —
Догонялки *(Тябыкен шудон)* . . . . . —
Охота на лося *(Лосьёсты кутон)* 84
Игра с платочком *(Кышетэн шудон)* . . . . . —

Чечено-Ингушские народные игры 85

Игра в башню *(Гдалах ловзар)* . . . . . —
Чиж *(Кул)* 86
Утушка *(Бобешк)* 87
Выбей альчики из круга! . . . . . —

Чувашские народные игры 89

Хищник в море *(Сёткан кайак тинэсрэ)* . . . . . —
Рыбки *(Пула)* 90
Луна или солнце *(Уйохпа хэвель)* . . . . . —
Кого вам? *(Тили-рам?)* 91
Расходитесь! *(Сирелер!)* . . . . . —
Летучая мышь *(Сяра серси)* 92

Якутские народные игры 93

Волк и жеребята *(Боро уонна кулуннар)* . . . . . —
Ястреб и утки *(Кырбый уонна кустар)* . . . . . —
Стрельба в цель с кружением *(Салгыдый)* 94
Летящий диск *(Тэлэрик)* 95
Игра в мяч . . . . . —
Соколиный бой *(Мохсоцол охсупуута)* . . . . . —
Перетягивание на палках *(Мас тардыпыыта)* . . . 96
Игра с перетягиванием *(Быа тардыпыыта)* . . . . —
Сокол и лиса *(Мохоцол уонна сапыл)* 97
Один лишний *(Биир ордук)* 98
Пятнашки *(Атах тэпсиитэ)* . . . . . —

Игры народов Сибири и Дальнего Востока 99

Солнце *(Хейро)* . . . . . —
Каюр и собаки . . . . . —
Олени и пастухи 100
Ловля оленей . . . . . —
Куропатки и охотники . . . . . —
Льдинки, ветер и мороз 101
Ручейки и озера . . . . . —
Рыбаки и рыбки . . . . . —
Здравствуй, догони! 102

Смелые ребята 102
Нарты-сани 103
Отбивка оленей . . . . . —
Полярная сова и евражки 104
Бег в снегоступах . . . . . —
Оленьи упряжки 105
Важенка и оленята . . . . . —
На новое стойбище 106
Перетягивание каната . . . . . —
Волк и олени . . . . . —
Белый шаман 107
Солнце . . . . . —
Рыбаки . . . . . —
Ледяные палочки *(Сюлы)* 108
Тройной прыжок . . . . . —
Охота на волка 109
Ловкий оленевод . . . . . —
Охота на куропаток . . . . . —
Нанайская борьба 110
Борьба на палке . . . . . —
Успей поймать . . . . . —

УКРАИНСКАЯ ССР

Украинские народные игры 112

Высокий дуб *(Високий дуб)* . . . . . —
Колдун *(Чаклун)* . . . . . —
Печки *(Пички)* 113
Хлебец *(Хлибчик)* 115
Круглый хрещик . . . . . —
Перепелочка 116
Мак 117

БЕЛОРУССКАЯ ССР

Белорусские народные игры 120

Михасик . . . . . —
Прела-горела *(Прэла-гарэла)* . . . . . —
Заяц-месяц *(Зайка-маладзик)* 121
Ежик и мыши *(Вожык и мышы)* . . . . . —
Иванка 122
Мельница *(Млын)* 123
Ленок *(Лянок)* . . . . . —
Охотники и утки *(Паляўнічы и качки)* . . . . . —
Заплетись, плетень! *(Запляцися, пляцень!)* . . . 124
Лиски 125
Просо *(Проса)* . . . . . —
Мороз *(Мароз)* 126
Колечко *(Пярсцёнак)* . . . . . —
Гуси летят *(Гуси ляцяць)* . . . . . —
У Мазаля 127

Хлоп, хлоп, убегай! *(Лясь, лясь, уцякай!)* 127
Перетягивание *(Пацяг)* 128
Жмурки *(Жмурки)* . . . . . —
Редьки *(Редзькі)* 129
Посадка картошки *(Пасадка бульбы)* 131
Грушка 132

Узбекские народные игры 134

УЗБЕКСКАЯ ССР

Белый тополь, зеленый тополь *(Ок теракми, кук терак)* . . . . . —
Чай-чай! . . . . . —
Пастух и козы *(Эчкилар ва чупонлар)* 135
Медведи и пчелы *(Айиклар ва асаларилар)* 136

Казахские народные игры 138

КАЗАХСКАЯ ССР

Конное состязание *(Байга)* . . . . . —
Подними монету *(Кумс алу)* . . . . . —
Белый лютый — серый лютый *(Ак каскыр — байланган каскыр)* 139
Ястребы и ласточки *(Жапалактар жже карлыгаш)* 140
Белая кость *(Ак сүек)* . . . . . —
Платок с узелком *(Орамал)* 141
Цыплята *(Балапандар)* 142
Есть идея! *(Такия тастамак!)* 143

Грузинские народные игры 146

ГРУЗИНСКАЯ ССР

Игра в колокол *(Заробана)* . . . . . —
Конное поло *(Цхенбурти)* 147
Снятие шапки *(Кудис агеба)* 148
Игра с прутиками *(Сахреоба)* 149
Конно-спортивная игра *(Кабахи)* 150
Метание копья *(Исинди)* 151
Плоский камень и мяч *(Берабурти)* 152
Игра в лягушек *(Бакакоба)* 153
Мяч в кругу *(Цребурти)* 154
Захвати палку! *(Джохитациоба)* 156
Ударь жгутом! *(Кочинчара)* 157
Защитник *(Давлаоба)* . . . . . —

Азербайджанские народные игры 160

АЗЕРБАЙДЖАНСКАЯ ССР

Белый мяч и черный мяч *(Аг тон вэ гара тон)* . . . —
Отдай платочек *(Дэсмалы вер)* . . . . . —
Чья шеренга победит? *(Кимин черкэси гэлэбэ чалды?)* 161
Со спины лошадки *(Ат бели)* . . . . . —

Палочка-выручалочка *(Чопу дагыт)* 161
Изюминка *(Кишмиш)* 162
Черный паша́ *(Гара паша)* 163
День и ночь *(Геджа ве гюндуз)* 164
Дети и петух *(Ушаглар ве хоруз)* . . . . . —

ЛИТОВСКАЯ ССР

Литовские народные игры 166

Кошка и мышка *(Катинелис ир пэлэле)* . . . . —
Пас, пас овец... *(Ганау, ганау авэлэс...)* 167
Волчонок *(Вилкэлис)* 168
Ловля рыб *(Жуву гаудимас)* . . . . . —
Король зверей *(Жворю каралюс)* 169
Птичка *(Паукштялис)* . . . . . —
Гусиный мост *(Жасу тилтас)* 170
Утро зайчика *(Кишкио ритас)* 171
Цветы *(Гелес)* . . . . . —
Охотник *(Мэджиотояс)* 172
Пятрасу нужна одежда *(Пятруй рэйкиа драбужиу)* —
Ригу-рагу 173
Кот *(Катинас)* . . . . . —
Ловля хорька *(Шэшко гаудимас)* 174

МОЛДАВСКАЯ ССР

Молдавские народные игры 176

Лошадки *(Де-а каий)* . . . . . —
Овцы и волк *(Оиле ши лупул)* . . . . . —
Сбей кушму *(Дэ жос кушма)* 177
Пастух и стадо *(Чобанул ши турма)* . . . . . —
Барашек *(Мелуц)* 179
Яблоко *(Де-а мэрул)* . . . . . —
Перешагивание через ноги *(Пэшитул песте пичоаре)* 180

ЛАТВИЙСКАЯ ССР

Латышские народные игры 182
Решето *(Сиетс)* . . . . . —
Путешественник *(Целётайс)* . . . . . —
Волк и коза *(Вилкс ун каза)* 183
Кольцо *(Гредзенс)* . . . . . —
Птица без гнезда *(Путнс без лигздас)* . . . . . —
Догони меня *(Панац мани)* 184
Сосед, подними руку *(Кайминь, цель року)* 185
Стая уток *(Пилю барс)* . . . . . —
Кто в саду? *(Кас дарза?)* 186

КИРГИЗСКАЯ ССР

Киргизские народные игры 188

Просим ягненка *(Токту сурамай)* . . . . . —
Стрельба из лука *(Жамбы отмай)* 189

Бросание палки *(Таяк ыргытуу)* 190
Пастушок *(Уйчу)* . . . . . —
Волк в отаре *(Коюма карышкыр тийди)* . . . . . —
Верблюд и верблюжонок *(Тоо жана бото)* 191
Клади платок *(Жоолух ташгамай)* 192
Тополь *(Терек)* 193
Ударить по тыкве *(Ашкабак чапмай)* . . . . . —
Ласточка *(Чабалекей)* 194

ТАДЖИКСКАЯ ССР

Таджикские народные игры 196

Сбор тюльпанов *(Лолачинакон)* . . . . . —
Горлинка *(Мусичабози)* 197
Немая игра *(Гунгакбози)* 198
Тетка-наседка *(Хола-хола)* 199
Спасение пойманных *(Зиндакунак)* 200
Прыгай через костер! *(Аловпарак!)* . . . . . —
Горный козел *(Нахчирбози)* 201
Кто выше прыгнет! *(Баланднарак!)* . . . . . —
Игра в лошадки *(Аспакбози)* 202
Кто быстрее? *(Гир-гиракон?)* . . . . . —
Хоккей на траве *(Чавгонбози)* 203
Дай ответ *(Дум-думакон)* . . . . . —
Охота на куропаток *(Кабк шикор)* . . . . . —

АРМЯНСКАЯ ССР

Армянские народные игры 206

Бросание палки *(Пайт кцопи)* . . . . . —
Козлик-козлик *(Эц-эц)* . . . . . —
Чижик *(Ктик, ктик)* 207
Банки разрушились *(Банка блвав)* 208
Прятки *(Тапкоци)* 209
Пастух *(Овивы)* . . . . . —
Взятие в плен *(Героци)* 210
Крепость *(Берд)* 211
Похитители огня *(Крак пахцноци)* 212
Семь камней *(Еот кар)* 213
Три камня *(Ерек кар)* 214
Беспокойный мяч *(Анангист гндак)* 215
Земля, вода, огонь, воздух *(Хох, джюр, крак, от)* . —
Перетягивание палки *(Педэ кашир)* . . . . . —
Цветы и ветерки *(Царик ев каминер)* 216
Дедушка, мой дед *(Папи джан, папи)* 217

ТУРКМЕНСКАЯ ССР

Туркменские народные игры 220

Хромой журавль *(Агсак дурна)* . . . . . —
Хромая курица *(Агсак товук)* . . . . . —
Вызов *(Урун кашды)* 221

Брось серп! *(Орак атды)* 221
Попробуй достань! *(Яглыга товусмак)* 222
Держи за хвост *(Гуйрук тутды)* . . . . . —
Канатоходец *(Дорвазчи)* . . . . . —
Прыжки через ров *(Яндан бок)* 223
Скачки *(Ат чапыш)* . . . . . —
Собери яблоки *(Йыгна алмалары)* 224

ЭСТОНСКАЯ ССР

Эстонские народные игры 226

Сторож *(Рынгу)* . . . . . —
Черное и белое *(Маарья — Магдалеэна)* . . . . . —
Король мавров *(Рапла)* . . . . . —
Зайцы и собаки *(Пейде)* 227
Море волнуется *(Козе)* . . . . . —
Птицы *(Линнумянг)* 228
Щелчок *(Нипсумянг)* 229
Игра в школу *(Коолимянг)* 230
Примечание 231

Учебное издание

ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ СССР

Составитель

Кенеман Александра Владимировна

Зав. редакцией Л. А. Соколова
Редактор З. А. Нефедова
Младший редактор М.И. Ерофеева
Художники Н. П. Лобанев, Н. С. Слуцкер,
Н. А. Чернышева
Художественный редактор Е. А. Михайлова
Технический редактор Г. В. Субочева
Корректор И. Н. Панкова

ИБ № 12851

Подписано к печати с диапозитивов 05.12.88. Формат 60×90$^{1}/_{16}$. Бум. офсетная № 2. Гарнит. литерат. Печать офсетная. Усл. печ. л. 15+ +форз. 0,25. Усл. кр.-отт. 61,31. Уч.-изд. л. 12,79+форз. 0,27. Доп. тираж 440 000 экз. Заказ № 459. Цена 1 руб. 40 коп.

Саратовский ордена Трудового Красного Знамени полиграфический комбинат Росглавполиграфпрома Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 410004, Саратов, ул. Чернышевского, 59.