

Министерство культуры Омской области
Бюджетное учреждение культуры Омской области
«Межрегиональное национальное
культурно-спортивное объединение «Сибирь» (Дом Дружбы)»



НАДО ЖИТЬ ИГРАЯ:

*национальные игры народов
Омского Прииртышья*

Библиотека Дома Дружбы



Министерство культуры Омской области
Бюджетное учреждение культуры Омской области
«Межрегиональное национальное культурно-спортивное
объединение «Сибирь» (Дом Дружбы)»

**НАДО ЖИТЬ ИГРАЯ:
национальные игры народов
Омского Прииртышья**

Введение.

На нашей планете нет людей, которые бы не играли. Игра – непревзойденный источник положительных эмоций. Игры в детском возрасте – это жизненная необходимость, средство всестороннего развития, проба себя в коллективе. В них с раннего возраста формируются социальные роли, – ведь там есть правила, которым надо следовать, команды, которые обязательны для всех. Так человек учится подчиняться и руководить, работать в команде или только на себя, постигать смысл понятий «честно – нечестно». И, что очень важно, приходит к умению как побеждать, так и проигрывать; и изливать свои эмоции не на соперника, а на достижение цели.

В XIX веке в качестве самостоятельного в науках о культуре выделялось психологическое направление, исследующее *формы проявления духа культуры* (мифы, сказки, *игры*, мораль, быт, нравы).

В современной науке существует множество различных трактовок генезиса культуры (процесса зарождения культуры). Существуют орудийно-трудовая, эволюционная, психоаналитическая, символическая, социокультурная, игровая, религиозная и иные концепции.

Игровая теория (по Й. Хейзинге и др.) исходит из признания того, что источник культуры находится в природной способности человека к игровой деятельности. Игра присуща и животным, но только у человека она стала осмысленным видом жизнедеятельности.

Человек играющий выражает такую же существенную функцию, как и человек созидающий.

Игра издревле заполняла жизнь и тем самым побуждала расти формы архаической культуры. Культ перерос в священную игру, игрой были музыка и танец.

Из обычаев социальной игры выделилось право. Эти наблюдения привели некоторых культурологов к выводу, что культура человечества зарождалась именно в игре.

Игры переходят из поколения в поколение и имеют не меньшее значение, чем сказки, песни, пословицы. Народные обычаи, древние ритуалы и суеверия продолжают жить в играх. Испокон веков игры впитывали образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой и ловкостью, выносливостью и быстротой, красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, волю и стремление к победе.

За национальным характером игры кроется культурное богатство, традиции каждого народа. Содержание многих игр может рассказать о быте и религии, трудовой деятельности людей, живущих в разных уголках Земли.

В играх радость движения сочетается с духовным обогащением людей. У них формируется устойчивое, заинтересованное и уважительное отношение к культуре своей нации.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны. Но любая игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

В данном сборнике игр разных народов включены игры шумные и тихие, серьезные и веселые. Они подходят для проведения как в помещениях, так и на больших игровых площадках на воздухе.

Материалы сборника могут быть интересны руководителям детских коллективов младшего, среднего и старшего возрастов, а также взрослым.

Русские народные игры

Штурм снежного городка

Подготовка к игре: снежные городки строятся обычно из сыроватого, хорошо формирующегося в нужные фигуры, снега. Башни для городка делаются из снежных шаров разной величины.

Предварительно игроки разделяются на две команды, затем каждая на небольшом расстоянии одна от другой строит по отдельной башне.

Ход игры: игроки каждой команды делятся на несколько групп, каждая из которых берет сначала небольшой снежный шарик и начинает катать его по рыхлому снегу – получаются огромные шары. Они кладутся рядом в линию, на них укладываются другие и т. д., пока не получится довольно высокая и вполне устойчивая стена, за которую прячутся игроки. Построив стены, каждая команда готовит для себя массы снеговых шариков для метания в неприятеля.

Команды начинают разбивать стены своих противников. Игроки то прячутся за эти стены, то выходят из них в открытое поле и т.д.

Правила игры:

1. Если кто-то из игроков подошел близко к стене неприятеля, его могут взять в плен.
2. Если игрок, спасаясь от неприятеля, упадет между стенами, он считается раненым и исключается из игры.

3. Игра считается завершенной тогда, когда игроки одной из команд частью взяты в плен, частью ранены, или же когда стена противника разрушена вся до основания.

* Здесь и далее в сборнике кавычки в словах, обозначающих названия ролей игроков и их действия, согласно сценарию игры, опускаются (ред.).

Разорви цепь

В игре участвуют 20-30 человек.

Ход игры: играющие делятся на две команды, выстраиваются двумя шеренгами, отходя на 10 шагов друг от друга, и крепко берутся за руки, образуя две цепи. Каждая команда избирает себе предводителя, который тоже становится в цепь. По назначению предводителя один из игроков, разбежавшись, старается прорвать неприятельскую цепь. Если это удалось, он уводит к себе одного из тех двух игроков, которые не могли удержать его; не удалось - он сам остается у неприятелей и присоединяется к их цепи.

Если предводитель, пытаясь сам прорвать цепь, не смог этого сделать, он дает противникам вместо себя выкуп - двух игроков по своему выбору. Когда же команда соперников разрывает цепь там, где стоит предводитель, то уходят к неприятелям его соседи. Попытки прорвать цепь делаются попеременно то одной, то другой командой.

Игра продолжается до тех пор, пока один из предводителей не останется без игроков.

Правила игры:

1. Нельзя разрывать цепь руками.
2. Стоящие в цепи не должны поднимать руки, потому что нападающий может наткнуться на них шеей и упасть назад.
3. Предводитель не имеет права два раза посылать одного и того же игрока прорывать цепь, если не все еще пробежали.

Бой наездников

Подготовка к игре. На земле проводится прямая черта-граница.

Ход игры: играющие делятся на две равные партии. Каждая партия выстраивается шеренгой, одна с одной стороны черты, другая - с другой. Расстояние между шеренгами 3-4 шага.

Затем каждая партия делится поровну на *коней* и *всадников*. Кто будет конем, а кто всадником - устанавливается или по жребию, или по уговору. Руководитель дает команду: «Садись!», и всадники вскакивают на коней. Каждый всадник придерживается за плечо своего коня левой рукой. Правая рука должна быть свободна для «боя».

Кони слегка сгибают спину, раздвигают для устойчивости ноги и поддерживают наездников руками за ноги.

Затем руководитель дает команду: «Начинай!». Кони съезжаются, наездники противоположных партий схватываются правыми руками и стараются либо перетащить противника с конем через черту в свою сторону, либо стащить его с коня на землю. Руками противники схватываются так, как будто здороваются.

Правила игры:

1. Хвататься за голову, за одежду противника или за его коня строго воспрещается. Кони тоже не имеют права хватать противника.
2. Если коня с наездником перетаскили через черту, они становятся пленниками противной партии и выходят из игры.
3. Если же наездника стащили с коня, он коснулся ногами земли, он тоже идет в плен, но конь его остается свободным. Ему разрешается помогать другим коням своей партии, ухватившись за них сзади. Таким образом, когда всадник видит, что его вот-вот перетащат через черту, ему выгодно соскочить на землю: тогда хоть конь своей команды останется свободным.
4. Наездник, который взял в плен или стащил на землю своего противника, может помогать другим наездникам своей партии.

5. Игра продолжается до тех пор, пока все наездники одной партии не попадут в плен. Тогда эта партия считается проигравшей.

Лунки

Играют 6 - 7 человек.

Инвентарь. Палка или самодельная клюка для каждого игрока (длина 1 м), мяч.

Ход игры. В земле выкапывается ямка диаметром 20-30 см. Это *котел*. Вокруг котла, на расстоянии 1-2 м от него, выкапываются маленькие ямки - *лунки*. Их должно быть на одну меньше общего количества играющих.

Один из игроков выбирается ведущим и получает мяч. Он не имеет своей лунки. Его задача состоит в том, чтобы ударами своей палки загнать мяч в котел.

Каждый игрок берет палку и ставит ее в свою лунку. Игроки должны помешать водящему загнать мяч в котел. Но им надо быть осторожными: в момент, когда игрок вынул палку из лунки, водящий может занять ее своей палкой. Прозевавший идет водить.

Правила игры:

1. Если водящему удалось ввести мяч в котел, тогда все играющие меняются лунками. А водящий в это время старается поставить конец своей палки в любую свободную лунку.
2. Тот, кто остался без лунки, идет водить.
3. Если водящему не удалось занять ни одну из лунок, он снова водит. В момент смены водящего игра не прерывается.

Большая лапта

Играть могут 12 и более человек.

Инвентарь: плотный, упругий мяч и *лапта* (круглая палка) для отбивания мяча.

Подготовка к игре: на ровном месте проводят две черты – одна от другой на 30-40 шагов. Первая черта, АБ, называется *игральной*; вторая, ВГ, – *коновой*.

Ход игры. Двух искусных игроков выбирают в *матки*: они должны управлять игрой, разрешать споры и прочее. Матки делят играющих на две команды, равные по искусству. Соблюдая тот же принцип, они составляют пары играющих. Или игроки договариваются между собой, выбирают себе имена и попарно подходят к маткам. Например, один назвался Волком, другой – Львом. Если одна матка взяла Волка, другая берет Льва; потом другая матка назначает себе одного из следующей пары – и т.д.

По жребию решают: кому водить, кому служить (служить – значит ловить и подавать мяч, а водить – бить мячом). Допустим, играющих 12 человек. Опишем сначала ход игры вообще, а потом изложим подробнее обязанности каждой команды и правила игры.

Половина, которой досталось служить, расходится по разным местам: один должен подавать мяч, другие – ловить мяч и *пятнать* игроков.

Другая половина, которой досталось водить, становится у игровой черты: один из игроков берет лапту и бьет ею по мячу на лету. Когда служащие доставят мяч, то бьет другой, потом третий – и т. д. Но чтобы иметь право бить снова, игрок должен перебежать к коновой черте и возвратиться на игральную. При этих перебежках служащие стараются ударить бегунов мячом. Если им это удалось, то их половина идет служить.

Игра заключается в непрерывной борьбе команд: каждый старается добыть себе право водить. Это право приобретает следующими путями:

- один из служащих поймал мяч на лету;

- запятнали одного из водящих;
- бросили мяч за игральную черту в то время, когда там не было ни одного из играющих. В каждом из этих случаев партия служащих переходит на игральную черту, а первая партия идет служить, пока ей снова (одним из упомянутых способов) не достанется водить.

Во время игры засчитывается каждый удачный бросок мяча, и в выигрыше та команда, которая в конце игры имеет больше ударов.

Подробнее об игре каждой партии.

Обязанности служащих.

Служащие распределяются следующим образом: самый ловкий и проворный (обычно *матка*) становится у игровой черты АБ, беря на себя роль подавальщика; 2-й идет на середину; 3-й – на коновую черту ВГ; 4-й – шагов на 20 за кон; 5-й и 6-й становятся *по ловлям* (по бокам, вровень со вторым и с концами черты АБ). 1-й и 2-й должны ловко бросать, 3-й и 4-й – удачно ловить мяч; 5-е и 6-е места не так важны.

Подавальщик подбрасывает мяч для битья. Он становится в двух шагах от игрока, который находится в позиции Д (см. схему), и подбрасывает мяч отвесно, на пару метров вверх; когда мяч падает, игрок ударяет его лаптой. Остальные служащие стараются схватить мяч на лету – или, по крайней мере, как можно скорее поймать его и перебросить подавальщику; они следуют за полетом мяча – бегут то вправо, то влево, то назад, то вперед.

Место подавальщика – самое важное. Он обращает внимание на каждого бьющего и старается приноровиться к нему. Чем лучше подавальщик подбрасывает мяч и приспособливается к бьющим, тем лучше удары мяча и тем легче служащим поймать его.

Если бьющий только задел мяч, подавальщик сам старается поймать его. Он наблюдает также за теми, кто

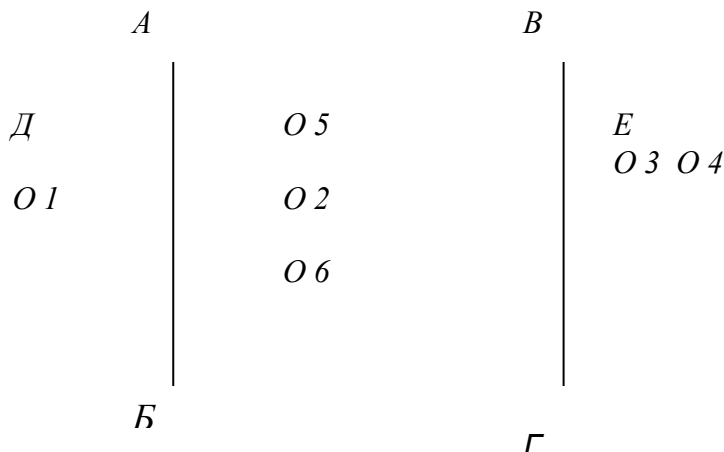


Схема. Большая лапта

перебегает на кон и обратно, стараясь или сам ударить их мячом, или перебросить мяч 2-му, когда бегущий ближе к нему.

Того, кто хотя бы одной ногой переступит за игральную черту, подавальщик имеет право пятнать, - и *игра выиграна*. Подавальщику важно остерегаться ударов лаптой по голове - для собственной безопасности.

Прочие служащие должны приблизительно рассчитывать, как далеко и в каком направлении пошлет мяч каждый из играющих, и готовиться согласно этому расчету: по полету мяча намечать место, на котором можно поймать его и ударить бегущего. Если видят, что удар будет бесполезен, то, не теряя времени, скорее передают мяч. Когда заметят, что на игровой черте нет игроков, то при словах: «Мяч на черту!» - каждый старается как можно проворнее кинуть туда мяч: этим они также освобождаются от службы.

Служащие должны повиноваться матке, в точности исполнять все ее распоряжения. Если запятнают играющего, или поймают мяч на лету, или доставят его на пустую игральную

черту, – в каждом из этих случаев кричат: «*Ланта!*» Услышав этот крик, уведомляющий о победе, все служащие бегут на игральную черту.

Обязанности водящих.

Ударив по мячу, каждый из водящих или сразу перебегает на кон, или же, если удар был неудачен и потому мяч скоро пойман, выжидает удобного случая; точно так же поступает он на кону. При опасности можно перебегать только в том случае, когда на черте не осталось ни одного хорошего игрока, который мог бы выручить других.

Бывает, что после нескольких неудачных ударов подряд, не позволивших ведущим перебежать с кона или даже с игровой черты, остается только один, кто имеет право бить: этот игрок *на выручке*, и ему позволяется бить три раза. Когда на выручке плохой игрок, часто все три удара его неудачны. Бить больше некому, и команде приходится сдать лапту.

Чтобы не допустить этого, ведущие должны отважно пользоваться всеми средствами: бросаться на игральную черту с разных сторон, отвлекая внимание служащих, и помогать пройти хотя бы одному хорошему игроку. В начале игры, когда очередь не определена, матка бьет после других, чтобы в случае нужды быть на выручке. Впоследствии бьют по очереди возвращения с кона, и матка старается, чтобы хорошие игроки возвращались позже. Например, игроки 1, 2, 3 – слабые, а 4 – хороший, и все они находятся на кону; когда им представится случай перебежать на черту, 4-й должен пропустить их впереди себя. Или 1, 2, 3 – на кону, а хорошие игроки 4, 5, 6, – на черте; тогда 1, 2, 3-й должны подождать, пока придет к ним один из хороших игроков, который возвратится после них и в случае нужды может их выручить.

Игрок на выручке не должен бежать после первого удара, если не уверен, что играющие успеют вернуться на черту до мяча. Играющие должны уметь направить мяч во все стороны, избирая предпочтительно те, где служащий реже других ловит мяч. Нерасчетливо было бы направить мяч в позицию Е (см. схему),

когда свои бегут туда: такой удар выгоден, когда они бегут обратно. Сильные удары, далеко откидывающие мяч, всегда выгодны. Когда бьют в ведущего, он старается увернуться, часто оглядывается, иногда бежит задом, даже бросается на землю, если можно таким образом избавиться от удара.

Дополнительные правила.

- Матки решают все споры. Когда не могут договориться, *лапта* или нет, то решают жребием.
- Плохо подброшенный мяч игрок может не отбивать.
- Недовольные подавальщиком служащие обязаны сменить его. Кто *на выручке* сделал два удара, при третьем может не отбивать подброшенный мяч, если нужно выиграть время (но не более двух раз).
- Считают только полные удары, то есть те, при которых мяч поднялся по крайней мере в рост человека и долетел до кона; прочие не считаются, равно как и удары, при которых проиграли лапту. При каждой передаче лапты партия записывает число счетных ударов, которые во время игры громко считают.
- Подавальщик может пятнать только со своего места.
- В проигрыш ставится также, когда кто-нибудь из ведущих схватится за мяч или возьмет лапту при перебеге на кон; также, если при ударе лапта вырвалась у него из рук или после удара он бросил ее так неосторожно, что ударил одного из играющих.
- Тот, кто доставил выигрыш лапты своей партии, имеет право на первый удар. За ним бьют другие, в произвольном порядке, а впоследствии – по мере возвращения с кона. Подавальщик наблюдает, чтобы очередь эта ни в коем случае не менялась. Мяч не приносят, а всегда перебрасывают.
- Если лапта часто передается, то лов на лету считается, но не приносит выигрыша.

Горелки

Эту игру любят в России.

Классический ее вариант выглядит так. Вечером девушки собираются на просторном месте.

Ход игры. Взявшись за руки, все становятся попарно, в круг, а одна, избранная из них, должна *гореть*: она встает в середине и демонстрирует незаинтересованность происходящим. По условленному сигналу все разбегаются в разные стороны попарно— и тогда *горящая* устремляется за ними; кого она успеет схватить и разлучить с парой, та занимает место горящей.

Дети играют иначе.

Ход игры. Впереди стоит тот, кто должен *гореть*, позади него— две пары. *Горящий* бежит вперед; за ним, на несколько шагов отставая, - обе пары, каждая держась за руки. Неожиданно *горящий* оборачивается и хочет схватить кого—нибудь; пара разъединяется, бежит в сторону; горящий не дает им соединиться, бежит за ними по очереди. Если им все же удастся соединиться, схватиться за руки, то они вновь заставляют его *гореть*. Если же он поймает одного из разорвавшейся пары, то тот говорит: «*Горю!*», а бывший горящий становится на его место. Игра продолжается.

Молодежь играет в горелки и в помещении. Допускается участие молодых людей.

Ход игры. Одна из девушек становится в середине комнаты и говорит жалобным голосом: «*Горю, горю на камушке! Кто любит, тот меня смени!*!». На ее призыв откликается парень: он подходит к ней, берет её за руки и целует. Затем сам становится на ее место и говорит те же слова. Любящая его девушка немедленно откликается — подходит. Игра продолжается.

Казачьи игры

Три бабки

Ход игры: перед началом игры игроки *конаются*, т.е., берется палка, один игрок обхватывает ее рукой у нижнего конца, другой берется выше его руки и т. д. Последний игрок, взявшийся за конец палки, называется *верх*, а другой – *низ*. *Верхи* бьют, а *низы* идут в поле.

Для этой игры в землю втыкаются три палочки (*бабки*): первая *бабка*, от которой бьют битой мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья – шагов на 30 - 40 от первой. Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей. А если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удобной минуты, чтобы помчаться к первой бабке. Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегущих. Если это им удастся, они все бросаются к первой или ко второй бабке, в зависимости от того, кому куда бежать ближе и удобнее.

Побежденные в это время стараются, в свою очередь, ударить мячом кого – либо из противников. Если им это удастся и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, - идут в поле; а низы начинают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.

Правила игры:

1. Выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками. Забегав за ту или иную бабку, играющий вполне защищен от удара.
2. Стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.

Игра в шапку

Инвентарь: шапка.

Ход игры: на площадке играющие садятся на землю, образуя круг. В центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

1. Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, - взад или вперед.
2. Если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в круг. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на игровой площадке один из играющих (*болван*) садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и, кто первым свалит шапку, тот садится на место *болвана*.

Заря

Ход игры: играющие встают в круг, руки держат за спиной. Один из играющих — *заря*. Она 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 «...за водой пошла!» *заря* осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот,

заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Место игрока, выбранного зарей, остается свободным. Новой зарей становится тот, кто не успеет занять место в кругу.

Правила игры:

1. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.
2. Бегущие не должны пересекать круг.

Пятнашки

Ход игры: выбирается *пятнашка*. Игроки разбегаются по площадке, а пятнашка ловит их: кого пятнашка коснется рукой, тот становится новым пятнашкой

Варианты:

«Пятнашка, ноги от Земли!»

Игрок может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет (заранее приготовленный) или на землю.

Зайки.

Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть *зайкой* на двух ногах — он в безопасности.

Пятнашки с домом.

По краям площадки рисуют два круга — *дома*. Игрок может спастись от пятнашки в доме - за кругом не пятнать.

Салки

Инвентарь: мяч размером 3 - 4 см.

Ход игры: все роют ямки — *салки* по размеру мяча (3- 4 см). Игроки встают около салок, а водящий выбирает одну на расстоянии 0,5–1 м и катит в неё мяч. В чью салку попадает мяч,

тот берёт его и старается попасть этим мячом в одного из разбегающихся в стороны игроков. В кого мяч попал, тот становится водящим.

Правила игры.

Бросать мяч можно только с места и только в ноги игроков.

Украинские народные игры

Колдун («Чаклун»)

Ход игры: 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, он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры:

1. Заколдованный игрок остается на месте.
2. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

«Ой, дид – Лада...»

Количество участников: неограничено

Ход игры. Все участники игры делятся на две команды: мальчики и девочки. Команды встают друг напротив друга (шеренгой) и берутся за руки.

Исполняя первые две строчки, одна группа то приближается навстречу другой, то отходит на свое место. Тоже делает другая группа, исполняя следующие две строчки. Так продолжается в течение всей песни.

Мальчики:

*А мы просо сиемо, сиемо
Ой, дид – Ладо, сиемо сиемо.*

Девочки:

*А мы просо вытопчем, вытопчем
Ой, дид – Ладо, вытопчем, вытопчем*

Мальчики:

*А чем же вам вытоптать, вытоптать
Ой, дид – Ладо, вытоптать, вытоптать*

Девочки:

*А мы коней выпустим, выпустим
Ой, дид – Ладо, выпустим, выпустим*

Мальчики:

*А мы коней перейдем, перейдем
Ой, дид – Ладо, перейдем, перейдем*

Девочки:

*А чем же вам перейти, перейти
Ой, дид – Ладо, перейти, перейти*

Мальчики:

*А жовковым поводом, поводом
Ой, дид – Ладо, поводом, поводом*

Девочки:

А мы кони выкупным, выкупным

Мальчики: *Ой, дид – Ладо, выкупым, выкупым*
А чем же вам выкупым, выкупым
Ой, дид – Ладо, выкупым, выкупым

Девочки: *А мы дамо сто гривень, сто гривень*
Ой, дид – Ладо, сто гривень, сто гривень

Мальчики: *А нам треба дивчину, дивчину*
Ой, дид – Ладо, дивчину, дивчину

Девочки: *А яку вам дивчину, дивчину*
Ой, дид – Ладо, дивчину, дивчину

Девочки: *А нашего гурту видбуло, видболо*

Мальчики: *А нашего гурту прыбуло, прыбуло.*

Обе группы сходятся, образуя большой круг. Танцую в кругу, поют:

Бувай дивно, здорова, здорова
Ой, дид – Ладо, здорова, здорова

Хлебец («Хлибчик»)

Ход игры: все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется *хлибчиком*. Диалог *хлибчика* и *задней пары игроков*:

- *Пеку-пеку хлибчик! (Слово «хлибчик» выкрикивает).*
- *А выпечешь?*
- *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 удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правило игры.

Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

Круглый Хрещик

В игре принимают участие шесть человек.

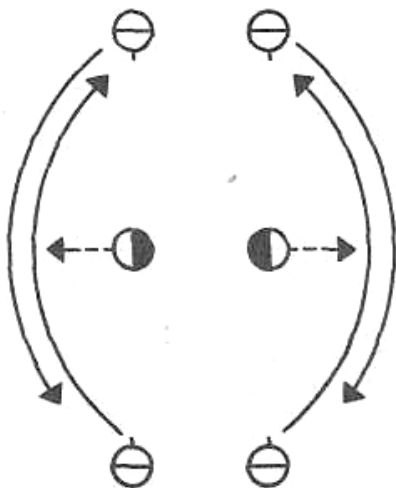
Ход игры: игра начинается с того, что кто-то из игроков выкрикивает:

- *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, то 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 эту игру могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Высокий дуб

В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати игроков.

Инвентарь: мяч, дощечка из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце.

Подготовка к игре: на игровой площадке 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.

Ход игры: по жребию определяют того, кто будет бить мяч. Получивший это право становится возле ямки, а остальные расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются поймать его в воздухе.

Тот, кто поймает мяч, идет бить, а кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять.

Правила игры:

1. При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга.
2. Игрок, поймавший мяч, получает право следующим бить мяч.

Белорусские народные игры

Прела-горела

Инвентарь: игрушки

Ход игры. 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

Ход игры. 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.

Ёжик и мыши

Ход игры. Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ёжик — в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж — влево. Игроки произносят слова:

*Бежит ежик — тупу-туп,
Весь колючий, остер зуб!
Ёжик, ежик, ты куда?
Что с тобою за беда?*

После этих слов все останавливаются. По (сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

*Ёжик ножками туп-туп!
Ёжик 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 жалея 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 выходит из игры.

Охотники и утки

Подготовка к игре: 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!

Подготовка к игре: Играющие делятся на две равные по силам команды — зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии — коридор шириной 10 — 15 см.

Ход игры: 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 в 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.

Грушка

Ход игры: 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!
Пушай 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.

Казахские народные игры

Байга

Число участников - четное количество (4 - 20 человек).

Место проведения: открытая площадка, пастбище, лужайка.

Инвентарь: стойка на финише, к которой привязан платок.

Ход игры: игроки парами (*конь и наездник*) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Игрок - конь вытягивает

руки назад и вниз, игрок – всадник берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать платочек, подвешенный к стойке.

Правила игры:

1. Соревнование начинается только по сигналу.
2. Платок достает наездник.

Подними монету («Кумис алу»)

Число участников – четное (4 – 20 человек).

Место проведения - открытая площадка, пастбище, лужайка.

Инвентарь: монеты (камешки).

Ход игры: на противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. Между этими линиями раскладываются монеты (камешки). Игроки выстраиваются на старте по сигналу и начинают *скачки* – двигаются к линии финиша, имитируют скачку на конях. Во время скачек *джигиты*, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты. Побеждает тот, кто во время скачек соберет больше монет.

Правила игры:

1. Скачки начинаются только по сигналу.
2. Во время скачек нельзя наталкиваться друг на друга.
3. Поднимая предмет, нельзя стоять на месте.

Цыплята («Баландар»)

Число участников – нечетное.

Ход игры: игроки распределяются на три группы. Во главе группы - *наседка*. Выбранные считалкой *три коршуна* должны коснуться ладонями *цыплят*, после чего те выбывают из игры. Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. При этом цыплята поют:

*Дружно держимся за друга,
Здесь, в колонне, - друг, подруга!
Все мы - 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 цепь разрывается, на отставших игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять быстро выстроиться в цепь.

Правила игры:

1. Наседка касается коршуна только в момент его нападения.
2. Коршун ловит только оторвавшихся от наседки цыплят.

Платок с узелком («Орамал»)

Число участников – не ограничено.

Инвентарь: завязанный в узел платок.

Ход игры: водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся вокруг водящего. По команде

водящего все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока 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, станцевать. После этого игрок становится ведущим.

Правила игры:

1. Игра начинается по сигналу водящего.
2. Нельзя отказываться от выполнения задания.
3. Отдавать и передавать платок надо только на бегу.

«Сокур теке»

Число участников - от 10 до 40 человек.

Инвентарь: платок или косынка.

Ход игры: играющие образуют круг и стоят лицом к его середине. Внутри круга становятся 3 - 4 человека, одному из них завязывают глаза. Игроки, стоящие в кругу, прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя с разных сторон. Игрок с завязанными глазами должен угадать, кто его коснулся. Опознанному завязывают глаза и игра продолжается дальше.

Татарские национальные игры

Пронести яйцо в ложке

Инвентарь: деревянная ложка, шарик для пинг-понга (вареное яйцо).

Ход игры: в деревянную ложку кладут сваренное яйцо (можно шарик для пинг-понга).

Под татарскую мелодию, используя элементы татарского танца, который покажут девушки, пробежать (протанцевать) до середины площадки, повернуть на месте и вернуться назад. Усложненный вариант, когда ложка с яйцом переносится в зубах.

Кольцевое перетягивание каната

Инвентарь: толстая веревка, закрепленная в кольцо с флажком по центру.

Ход игры: в состязании учувствуют 2 человека. Они *впрягаются* в веревку, завязанную в кольцо.

Правило игры

Победителем становится тот, кто первым перетянет флажок на веревке.

Отвяжи барана

Инвентарь: шест длиной 25 м., живой баран.

Условие игры: один конец шеста крепится к чему-либо устойчивому, на другой конец привязывают барана.

Правило игры.

Нужно пройти по шесту от начала до конца, не упав, отвязать животное.

Бег в мешках

Инвентарь: отмерить дистанцию; мешки (большие) по числу участников; секундомер.

Ход игры: участники надевают мешок себе на ноги, подхватывая его руками у пояса и, таким образом, пускаются по команде к финишу.

Правило игры.

Выигрывает самый быстрый, - тот, кто вперед соперников окажется у финишной черты.

Скок-перескок («Кучтем-куч»)

Подготовка к игре: на земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры.

Ход игры: *Водящий* стоит в центре большого круга и 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:

1. Нельзя выталкивать друг друга из кружков.
2. Двое играющих не могут находиться в одном кружке.
3. При смене мест кружок засчитывается за тем, кто раньше вступил в него.

Мяч по кругу («Теенчек уены»)

Инвентарь: мяч.

Ход игры: играющие, образуя круг, садятся. Водящий с мячом стоит за кругом, диаметр которого 15 — 25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время игроки начинают перебрасывать мяч по кругу от одного к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры:

1. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча.
2. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне

Киргизские народные игры

Хромая и горбатая, одетая в лохмотья «бабка» («Аксак кемпир бапалак»)

В игре участвуют от 5 до 30 человек. Играют на площадке, которая ограничивается по договоренности. Для организации этой игры нужен руководитель или судья, чтобы следить за строгим выполнением условий.

Ход игры. В начале игры выбирают аксак кемпира («бабку»). Остальные дети садятся в один или два ряда на корточках. К сидящим подходит аксак кемпир и спрашивает:

- *Как мне переправиться через речку?*
- *Можно вплавь, а можно и вброд.*

«Бабка» подходит совсем близко к ним и начинает дуть в ладони, как бы раздувая огонь.

- *Кто это в темноте раздувает огонь? играющих.*
- *Это я, аксак кемпир бапалак, - отвечает «бабка».*
- *А что ищешь?*
- *Не видели ли вы моего ребенка?*
- *Твой ребенок вон там в речке.*

После этих слов аксак кемпир, рассерженная, бросается догонять детей, но те быстро разбегаются. Если ей удастся кого-либо поймать, то устраивается заранее договоренное наказание (раньше чаще всего водящий щекотал пойманного). Теперь принято давать различные задания: спеть, сплясать, отгадать загадку и др. Затем игра начинается сначала и продолжается до тех пор, пока не поймано условленное количество участников (3-5). После этого выбирают новую «бабку».

Правило игры.

Убежавший за установленные пределы площадки считается пойманным.

Срывание дынь («Коон узмей»)

В игре участвуют мальчики старших классов. Для ее организации нужен руководитель или судья.

Ход игры. Играющие делятся на две команды и выбирают капитанов. Участники первой становятся в колонну по одному, взявшись обеими руками за талию впереди стоящего партнера. Первый в колонне держится за столб или дерево. В таком же порядке напротив первой становится вторая команда. По вызову судьи от команд выходят по одному участнику. Каждый становится за последним участником в колонне соперников, взяв его обеими руками за талию, и по команде судьи начинает тянуть с целью оторвать стоящего последним от колонны. Процесс

такого «срывания дынь» регулируется судьей обычно счетом. Например, судья громко считает до 10-ти. Если за это время «дыня не сорвана», пытавшийся «сорвать» ее возвращается в свою колонну и встает вторым от начала. На его место выходит очередной игрок. В ходе игры капитаны команд имеют право регулировать расположение своих игроков, менять их местами. Но участвовать в «срывании», а также побывать последним в колонне должен каждый. Команда-победительница определяется в зависимости от количества «сорванных дынь».

Правила игры:

1. В процессе «срывания дынь» запрещается переносить руки с талии соперника (братся за плечи, шею и др.). Нельзя хвататься за одежду или сцеплять руки. При нарушении этого правила руководитель (или судья) засчитывает поражение всей команде.
2. Если руки отпустит вместо одного еще кто-либо из впередистоящих игроков, то он и все, кто стоит за ним, считаются «сорванными дынями».

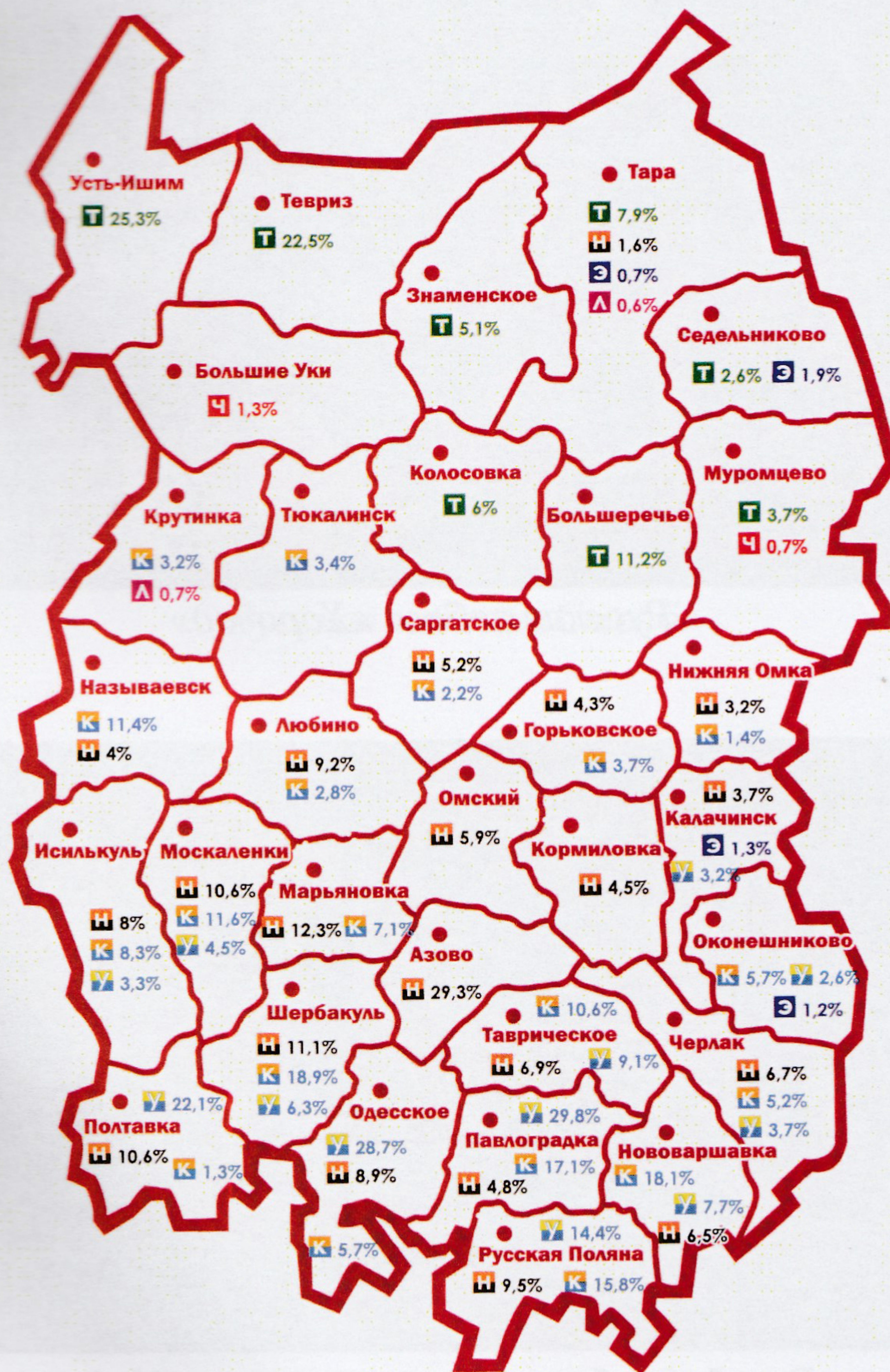
Перетягивание «аркана» (веревки) («Аркан тартыш»)

Игра проводится на праздниках и на уроках физкультуры. В ней участвуют только юноши или мужчины, по 2 человека. Во время праздников на площадку поочередно выходит не менее 8-10 пар.

Инвентарь: «аркан» (веревка или расшитую национальным орнаментом декоративная кайма (служашую для украшения юрты) длиной 7-8 м.

Ход игры. Чертят линию. Концы «аркана» связывают. Два участника становятся спиной друг к другу (линия - между ними), надевают на шею «аркан», пропускают его под мышками и отодвигаются от линии на одинаковое расстояние, натягивая «аркан». По сигналу судьи каждый начинает тянуть соперника в

Места компактного проживания представителей разных национальностей на территории Омской области



- | | | |
|----------|------------|-----------|
| - казахи | - татары | - эстонцы |
| - немцы | - украинцы | - чувашаи |
| - латыши | | |



Русская забава «Хоровод»



Русская забава «Прыжки через костёр»



Русская забава «Столб»



Украинская игра «Высокий дуб»



Украинская игра «Заплетись коса»



Украинская игра «Калач»



Казахская игра «Белая кость»



Казахская борьба «Казакша курес»



Татарская игра «Бой горшков»



Татарская забава «Бой мешками»



Татарская игра «Горизонтальный столб»



Чувашская игра «Чижи́к»



Корейская игра «Палочки ют»



Народная забава «Байга»



Татарская, киргизская борьба

свою сторону. Тот, кто окажется перетянутым за линию, проигрывает. Если в игре участвует несколько пар, то затем устраивают состязания между победителями.

Правила игры:

1. Если один из соперников начал тянуть веревку до сигнала судьи, то результат не засчитывается и проводится, повторное перетягивание.
2. Устанавливается максимальное время поединка, и если за это время ни один участник не перетянул соперника, то объявляется ничья.

Бьющий мяч («Урмай топ»)

Играют дети среднего и старшего школьного возраста. Желательно, чтобы был руководитель или судья. Обычно участвует от 4 до 8 человек, но могут играть и 15-20 человек.

Инвентарь: теннисный мяч.

Ход игры: На ровной площадке чертят круг диаметром 3 м. На линии, проходящей через его центр, каждый играющий выкапывает лунку (расстояние между лунками 10 см) такого размера, чтобы в ней свободно могла уместиться половина мяча. Участники поочередно катят мяч по линии расположения лунок, стараясь закатить в одну из них. Если он попадет в лунку и не выкатится из нее, все игроки убегают. Хозяин лунки быстро вынимает мяч и, не выходя из круга, бросает его в убегающих. Если он заденет кого-нибудь, игра продолжается (мяч катит следующий игрок); в случае же промаха кладут в его лунку камешек.

Игру ведут до тех пор, пока в чьей-нибудь лунке не наберется определенное количество камешков. Хозяин этой лунки считается проигравшим и наказывается по уговору.

Правило игры:

Если мяч не закатится ни в чью лунку, то игрок катит его еще раз. Потом очередь катить мяч переходит к следующему.

Стрельба камешками («Чакан таш» или «Чакан атмай»)

Игра эта проводится на ровной площадке размером 20 x 10 м, где нет растительности. В ней участвуют мальчики младшего и среднего школьного возраста, от 2 до 8 человек или две команды (от 2 до 4 человек в каждой).

Инвентарь: круглые и гладкие камни (размером с карманные часы) по количеству играющих. Плоский камень, называемый «бабкой».

Описание. Проводят исходную линию и еще одну, в 8-10 м от нее. На вторую линию ставят вертикально «бабку». По жеребьевке игру начинает один из участников, бросая биту (круглый и гладкий камень) от исходной линии в «бабку», стараясь сбить ее. Затем по очереди бросают биты в «бабку» с того же места все остальные. При попадании игрок получает 5 очков (после попадания «бабка» снова ставится вертикально). Биты (и попавшие и пролетевшие мимо) после удара остаются лежать на месте. После того как все «отстрелялись», переходят к следующему действию: не поднимая биты, пружинистым ударом среднего пальца правой руки (оттянутого перед этим назад левой рукой) бьют по своей бите там, где она лежит, чтобы бита полетела и ударила по «бабке». На этот раз начинает тот игрок, бита которого находится в наибольшем отдалении от «бабки». Затем бьет следующий и т. д. При попадании в «бабку» игрок получает теперь одно очко. Побеждает участник или команда, набравшие наибольшее количество очков (20, 30 или 40 и т. д. - по договоренности).

Правила игры:

1. Если бита, направленная в «бабку», на своем пути задела любую из лежащих бит, то ее попадание в «бабку» не засчитывается.
2. Если у 2 игроков биты лежат на одинаковом расстоянии от «бабки», то первым бьет тот, кто раньше бросал свою биту с кона.

Чувашские народные игры

Чиж

Играют 2 человека.

Инвентарь: палка длиной 50-60 см, два чижа (*чиж* - короткая палочка с заостренными концами).

Ход игры. На земле чертят *кон* (круг диаметром в 1м). В центр его кладут *чижа* и определяют поле, куда следует направлять его полет. Один из играющих (*метальщик*) ударяет палкой по заостренному концу чижа, стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или даже третьим ударом выбить его подальше). В случае промаха, а также, если чиж ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньше, чем длина палки), метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями.

Второй игрок старается поймать чижа на лету или задержать его палкой. Потом с того места, куда упадет чиж, ударом палки забросить его обратно в кон.

Метальщик препятствует этому, стараясь отбить чижа и снова направить его в поле.

Правило игры.

Если чиж попадает в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями.

Хищник в море («Сёткён кайяк тинёсре»)

Играют до десяти человек.

Инвентарь: веревка длиной 2-3 метра.

Ход игры. Один из играющих выбирается хищником, остальные – рыбки. На одном конце веревки делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный край 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. Вербка должна быть постоянно натянута.

Луна или солнце («Уйахпа хевел»)

Играют до десяти человек.

Ход игры. 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.

Пятнашки на веревочке.

Играют до десяти человек.

Инвентарь: веревка длиной 3-4 метра, 20-30 некрупных предметов (игрушек, камешков).

Ход игры. К столбику или дереву привязывается веревка. Вокруг столбика чертится круг такого же диаметра. Внутри круга раскладываются заготовленные заранее предметы. Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать это надо так – сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить и игра продолжается с новым сторожем.

Правила игры.

Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Три ямки.

Играют до десяти человек.

Ход игры. В земле или песке выкапывают три ямки на равном расстоянии друг от друга (0,5 м). Теперь нужно отойти от первой ямки на 2-3 шага и попытаться забросить в ямку камешек или небольшой шарик. Если получилось попасть в ямку, то второй бросок будет уже во вторую ямку, а затем в третью. Но это еще не все. Теперь нужно бросать камешки в обратной последовательности – сначала в третью ямку, затем во вторую, и первую.

Правила игры.

Игрок, не попавший в ямку, выбывает из игры.

Таджикские народные игры

Кто допрыгнет дальше («Баландпарак»)

Игра популярна среди детей старшего школьного возраста. Играют обычно на склоне холмов.

Ход игры. Участники выстраиваются парами (в колонну по два). По команде руководителя каждая пара по очереди прыжками двигается снизу вверх холма, плотно соединив обе ноги. Выигрывает в паре тот, кому удастся пройти прыжками большее расстояние.

Правила игры. Прыгающие должны стоять на определенном расстоянии друг от друга. Ноги должны быть соединены во время прыжков. Тот, кто их разожмет, проигрывает. Выигравшие в парах могут соревноваться между собой.

Плетка в приколе («Дуррадар мех»)

Игра для ребят школьного возраста. Проводится на площадке, в спортзале, на большом ровном поле.

Инвентарь. 2 веревки: одна длиной 3,5-4,5 м, другая 1 м.

Описание. Выбирают двух водящих, остальные играющие образуют большой круг. Один из водящих - «колышек» («мех») -

становится в центр круга и берет за конец длинную веревку. Второй водящий берет в руку другой конец веревки (рис. 2). Второй водящий считается защитником «колышка» и держит в другой руке короткую веревочку. От стоящих по кругу он находится на расстоянии 3-4 шагов. По команде руководителя игрок-защитник бежит по кругу, охраняя «колышек», который стоит на месте. Все игроки стараются напасть на «колышек» и занять его место. Если это удастся, то игроки меняются местами. Если защитник коснется кого-нибудь короткой веревочкой, пока тот не занял места «колышка», то эти игроки также меняются местами. Играют установленное время.

Правила игры:

1. Пока защитник не начнет защищать «колышек», ни один игрок не имеет права нападать на него.
2. Если защитник коснулся нападающего веревочкой или рукой, тот считается пойманным. Если играющих много, надо выбрать двух защитников, иметь две длинные веревки и две короткие.

Бой подушками («Болишт джанг»)

Эта игра очень распространена среди детей и молодежи таджикских сел.

Инвентарь. подушки, наполненные ватой (можно использовать и мешочки, набитые опилками), бревно (в спортивном зале можно воспользоваться бревном или гимнастическими скамейками).

Ход игры. Играющие становятся вдоль бревна, укрепленного на высоте 0,75-1 м, в 2-3 м от него. Двое играющих берут по подушке и становятся на бревне немного боком друг к другу на расстоянии вытянутых рук.

По команде руководителя каждый игрок старается ударом своей подушки о подушку партнера вывести его из равновесия. Кто не удержится на бревне, тот проиграл. Победитель играет с очередным игроком. Очередь устанавливается самими играющими. В конце называется победитель, которому удалось большее число раз вывести партнеров из равновесия.

Правила игры:

1. Без команды нельзя начинать сбивание соперника.
2. Нельзя ударять по рукам (ударяют только по подушке).

Бой петухов («Хурус чанг»)

Обычный вариант этой распространенной игры такой: двое стоят в кругу на одной ноге, руки держат за спиной и, подпрыгивая, начинают выталкивать друг друга из круга. У таджиков есть и иные варианты.

Инвентарь: две метровые палки

Ход игры. Два игрока с палками садятся в кругу друг против друга. Палки под коленями обхватываются снизу руками, которые, соединяясь, образуют как бы цепь. По сигналу игроки приближаются друг к другу, стараясь плечом вывести из равновесия один другого и свалить на спину. Победители в парах играют затем между собой.

Еще один вариант: два игрока в кругу поднимают левую ногу назад, придерживая ее левой рукой, а правой рукой, подняв ее вверх за голову, держат за левое плечо. В таком положении они стараются плечом вывести из равновесия друг друга, вытолкнуть из круга. Кто опустит ногу или руку, тот проигрывает.

Правила игры:

1. Выталкивание и выведение из равновесия можно начинать только по сигналу руководителя.
2. Проигравшим считается и тот, кто выйдет из круга.

Узбекские народные игры

Загони барана («Куйни киргиз»)

Инвентарь: палки и «барашки» (мячи) по числу игроков, «каширы» воротики из кирпичиков,

Ход игры: Перед игрой выстаиваются «кошары» по числу игроков. Каждый игрок получает палку и «барашка» - небольшой мяч. Игроки выстраиваются на некотором одинаковом расстоянии каждый от своей «кошары» и с началом музыки должны с помощью палки загнать своего «барашка» в «кошару» воротики из кирпичиков.

Правила игры:

Не дотрагиваться до «барашка» руками или ногами.

Большой мешок («Халта»)

Ход игры: Педагог показывает детям большой мешок и говорит, что по-узбекски такой мешок называется «халта», затем предлагает детям поиграть в узбекскую игру с таким же названием. Перед началом игры педагог объясняет, что начинать игровые действия можно только когда зазвучит узбекская

народная музыка, после этого играющий должен влезть обеими ногами в большой мешок и, придерживая мешок руками, оббежать вокруг флажка и вернуться на исходное место. Играть в эту игру можно как индивидуально, так и командно, в последнем случае члены одной команды должны помогать друг другу залезать и вылезать из мешка. Выигрывает тот, кто первым закончит игровые действия.

Правила игры:

1. Начинать и заканчивать действия с началом и окончанием музыки.

Хромая ворона («Оксок-карга»)

Количество играющих должно быть кратно 3.

Ход игры: Играющие делятся на тройки и становятся вдоль черты. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а третий, стоящий в центре, закидывает ногу на их соединенные руки, а свои руки кладет им на плечи. С началом музыки все тройки (каждая на пяти ногах) начинают двигаться вперед. С окончанием музыки тройки должны остановиться. Побеждает тройка, которая продвинулась дальше всех.

Правила игры:

1. Начинать и заканчивать движение точно под музыку.
2. Передвигаться вперед тройками на пяти ногах.

Возьми, возьми («Ол,ол»)

Инвентарь: чопан (традиционный узбекский халат), пояс – 2 шт.

Ход игры: Два игрока берут друг друга за пояс и одевают на себя чопан таким образом, что один игрок продевает правую руку в

правый рукав, а другой левую руку в левый рукав чопана. Игроки размещаются на одинаковом небольшом расстоянии между двумя стульями с предметами. С началом музыки каждый игрок пытается перетянуть другого к своему стулу, чтобы взять с него предмет.

Правила игры:

1. Крепко держать друг друга за пояс.
2. Точно начинать и заканчивать движение вместе с музыкой.
3. Перетянуть соперника на свою сторону.

Белый тополь, зеленый тополь («Ок теракми, кук Терак»)

Играют дети 20-30 человек.

Описание. Участники делятся на две равные по численности команды, которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 15-20 м (каждая в одну шеренгу), взявшись за руки. Командам даются игровые названия. Команда, которая начинает (по жребии) игру, хором задает соперникам вопрос:

*Белый, зеленый тополек
Выбирай себе, дружок!*

Другая команда, посоветовавшись, также хором отвечает:

*Белый выбрал тополек!
Это будет ...*

Игрок, которого вызывает команда, пытается с разбега прорвать цепь между любыми двумя ее участниками. Если это удастся, он забирает одного игрока из команды соперников в свою, при неудаче остается в этой команде сам. Затем команды

меняются ролями и игра продолжается. Побеждает та из них, которая увела больше игроков соперника.

Правила игры:

1. Разорвавший цепь уводит в свою команду любого из 2 игроков, расцепивших руки.
2. Играют до того момента, когда одна из команд наберет условленное количество «пленников», или до определенного времени, и потом подсчитывают, в какой команде больше «пленников».

Немецкие народные игры

Жмурки

Эта старинная игра является общей как для немцев, так и для русских. Она имеет много разновидностей. Одной из разновидностью этой игры является в Германии игра «Джакоб и Мари».

Ход игры. Играющие, держась за руки, образуют круг. Двое выбранных (по жребию) становятся в середину круга. Один из них - Джакоб, другая - Мари. Им завязывают глаза.

Джакоб и Мари поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем Джакоб начинает искать Мари. С этой целью он спрашивает:

- «*Marie, wo bist du?*».

Мари, бегая по кругу, отвечает:

- «*Ich bin hier!*» (или *звонит в колокольчик*)

- и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если Джакоб поймает (осалит) Мари, они меняются ролями или выбираются новые водящие.

Сельдь

Эту игру проводят на улице или в помещении мальчики и девочки от 6 до 13 лет. Количество играющих обычно от 4 до 15 человек, но может быть и больше.

Ход игры. По жребию выбирают водящего - «сельдь». На площадке на расстоянии 8-20 м(в зависимости от возраста и количества играющих) чертят два кона (две линии). На одном кону спиной к играющим становится сельдь, на другом - остальные игроки. Сельдь громко считает до трех. Во время счета играющие, прыгая, стараются как можно ближе подойти к «сельди». По окончании счета сельдь оглядывается, в этот момент все прыгающие должны стоять неподвижно. Кому не удалось замереть, должен идти на первоначальное место. Теперь сельдь считает снова, все опять прыгают, сельдь оглядывается и т.д. Кто первым окажется на линии, где стоит сельдь, тот становится новой сельдью. Игра повторяется с новым водящим.

Правила игры:

1. Игроки должны приближаться к территории сельди только прыжками. Кто приближается иначе, должен возвратиться на первоначальное место.
2. Нельзя после остановки двигаться вперед, пока сельдь не начнет считать. Кто начал двигаться раньше, возвращается на начальную линию.

Белочка

В игре участвуют дети младшего или среднего школьного возраста, обычно 10- 12 человек. Играющим требуется маленький или волейбольный мяч.

Ход игры. Чертится площадка размером примерно 10 на 4 м. Участники располагаются за лицевыми линиями (на двух противоположных коротких сторонах площадки). Выбирается из наиболее ловких игроков водящий – белочка. Он становится в

середине площадки между линиями. По сигналу руководителя (вожака) игроки бросают мяч с одной стороны площадки на другую так, чтобы хотя бы один раз он отскочил от земли и после отскока попал в белочку, которая бегают, прыгает по площадке.

Кому удастся попасть в белочку. Меняется с ней ролью.

Правила игры:

1. Попадание в белочку засчитывается только в том случае, если мяч отскочил то земли не более 1 раза.
2. При броске мяча нельзя заходить за линию, иначе попадание не засчитывается.
3. Белочка, спасаясь, не имеет права заходить за линии играющих. При нарушении этого правила ее заменяют.

Ткачиха

Играют на улице или в просторном помещении 20-40 человек - школьники или молодежь.

Ход игры. Выбирают по считалке или просто по желанию двух водящих - два «челнока». Остальные игроки становятся в две шеренги друг против друга на расстоянии около 3 м, сцепившись руками в локтях. Это - «движущиеся части ткацкого станка». Оба ряда медленно приближаются друг к другу, а потом отступают назад под любую народную песню.

Когда участников сравнительно немного (около 20), направление движения рядов меняют с началом каждой строчки или через две. Если участников много, то через каждый куплет.

Между рядами на короткое время образуется «коридор». По нему с противоположных сторон пробегают челноки. Повторяя песню, ряды - начинают двигаться быстрее. Челнокам становится все труднее пробегать между рядами. Если челноки не успевают обменяться местами и оказываются между сблизившимися вплотную рядами, игра прекращается, «челноками» выбираются другие участники, и игру начинают сначала.

Правила игры:

1. Ряды игроков должны двигаться ритмично, в такт песне. Очень важно соблюдать равенство рядов.
2. Игроки, находящиеся в рядах, не должны вытягивать вперед руки и ноги, мешая пробегающим между рядами «челнокам».

Козленок

Это старинная немецкая игра. В ней участвуют дошкольники и младшие школьники, 3 - 10 человек. Для игры нужна шапка.

Ход игры. Один играющий - козленок. У него на голове шапка. Он становится на четвереньки, не касаясь коленками земли или пола, а остальные окружают его. Игроки стараются снять с «козленка» шапку. Но это не всегда просто: козленок брыкается. И если он дотронется рукой или ногой до игрока, последний становится козленком, а бывший козленок присоединяется к другим игрокам. Если с козленка сняли шапку, то в наказание ему дают задание: прокричать по-козлиному, спеть, сплясать и т.п. Роль козленка трудная, особенно если играющих больше трех: надо заметить подходящих с разных сторон игроков и вовремя «брыкнуть» ногой. Да и передвигаться на четвереньках нелегко. Лишь некоторым играющим удается, находясь в роли козленка, сохранить шапку.

Правила игры:

1. Козленок не должен сильно ударять игрока ногой, главное - коснуться его.
2. Кто снял шапку с козленка, тот становится козленком.

Латышские народные игры

Не спеши («Нестейдзиес»)

Условие игры: количество участников не ограничено.

Ход игры: игроки образуют полукруг. Водящий в кругу выполняет движения, которые все должны повторить с опозданием на одно (т.е., при выполнении водящим первого движения, все стоят спокойно, при втором движении выполняют первое и т.д.).

Правило игры

Участник, допустивший ошибку, отходит на шаг и продолжает участвовать. Победители награждаются призами.

Кольцо («Гредзенс»)

Инвентарь: шнурок (ленточка), колечко.

Ход игры: 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 меняется 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.

Кто в саду? («Кае дарза?»)

Ход игры: 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?
Пчелки 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 почки 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 кругу. Эти пары меняются ролями. Игра повторяется.

Правило игры.

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

Птица без гнезда («Путнс без лигздас»)

Ход игры: 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. На счет «Раз!» — игроки, изображающие гнезда, ставят руки на пояс. На счет «Два!» — игрок-птица кладет руки на плечи впереди стоящему, т.е., птица садится в гнездо. На счет «Три!» — птицы вылетают из гнезда и порхают 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:

1. Птицы вылетают только на счет «Три!».
2. Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

Сосед, подними руку («Кайминь, цель року»)

Ход игры: 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. То есть, ту руку,

которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся (поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять), то он меняется с водящим ролями.

Условие игры. Играют установленное время. Выигрывает тот игрок, который ни разу не был водящим.

Правила игры:

1. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку.
2. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

Польские народные игры

Бирки

Играют 2 и более человек.

Инвентарь: 10 бирок, образующих пары: *император и императрица, король и королева, принц и принцесса* и две пары *крестьян*. Бирки делают из 8 - сантиметровых дощечек путем выпиливания лобзиком различных форм.

Ход игры: первый игрок берет 10 бирок в руки, подбрасывает и старается поймать, но теперь уже в ладони. Бросок засчитывается только тогда, когда игрок ловит правильные пары. Если в руках окажутся одна или несколько отдельных бирок, то бросок не засчитывается. Тогда играет следующий.

Правила игры:

1. За пойманную императорскую пару дается 12 баллов. За королевскую пару – 7 баллов. Принц и принцесса получают 4 балла.

2. Когда игрок ловит открытой рукой, нельзя помогать. В Польше играют заранее оговоренное количество раз.

Бабушкин клубок

Инвентарь: веревка.

Ход игры: веревка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой «бабушкин клубок». Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

Собери цветок для мамы

Инвентарь: 2 больших картонных цветка – мак и василек, с одинаковым количеством лепестков.

Ход игры: цветы разрезают на лепестки и сердцевины. Раскладывают на столе или на полу в беспорядке. Двое игроков по сигналу собирают цветок, каждый свой.

Правило игры.

Выигрывает тот, кто быстрее справился с заданием.

Армянские народные игры

Земля, вода, огонь, воздух

Инвентарь: мяч.

Ход игры: игроки становятся в круг, ведущий - в середине. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь или воздух. И если водящий

сказал: «Земля!», то тот, кто поймал мяч, должен назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы, «Воздух!» – названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему.

Правило игры.

Медлительные, неповоротливые и невнимательные игроки выходят из игры после первой же ошибки.

Банки разрушились

Инвентарь: мяч, три цилиндрические фигуры – *банки*.

Ход игры: В середину начерченного круга ставят банки - одну на другую (башня). Выбирают водящего, который стоит у круга. Другие игроки отходят на 3 – 5 м за линию, откуда бьют мячиком по башне из банок. 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 игрок добежит до мяча и поставит на него ногу, водящий не должен ловить его. Но он может поймать игрока, когда тот побежит обратно с мячом. Если же игрок попал в банки, он получает право спокойно вернуться на свое место. В течение игры можно несколько раз попадать в башню, 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 успевает 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 с ним меняются ролями.

Правила игры:

1. В башню из банок бьют, не заходя за линию.

2. Преследовать игрока можно до условной линии, начерченной перед линией броска.
3. Игроки должны брать только свой мячик.

Пастух

Ход игры: из числа играющих выбирается пастух и волк, остальные – овцы. Чертится линия – ручеек, с одной стороны которого находятся пастух и овцы, с другой 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 дотянуться до них. Волк, в случае удачи, уводит добычу за собой. Игра начинается снова, 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

Ход игры: после жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3 - 4 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти – шести шагов круг диаметром 265 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:

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

Вариант. В конце 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 ловить убегающих и снова пленить их.

Правила игры:

1. Пленные не должны выходить за пределы круга навстречу освободителю. Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем.
2. При освобождении пленных или при преследовании игроков остальные участники игры не имеют права вмешиваться.
3. Нельзя забегать за черту другой команды.

Крепость

Ход игры: 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:

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

Похитители огня

Играют две команды по 10 – 15 человек.

Ход игры: играют на площадке 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.

Команды 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, начинающей игру, подходит к противникам, легким ударом по руке одного 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 удастся 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:

1. Когда к шеренге соперников приближается кто-либо из игроков, они все обязаны вытянуть вперед руки.
2. Преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру.
3. 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.
4. В остальных случаях преследователи назначаются капитаном тайно.
5. Одного убегающего может преследовать только один догоняющий.
6. Выходить за пределы игровой площадки запрещается.
7. 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.

8. Преследователь может ловить и освободителя, и освобожденного пленника. Остальные игроки не имеют права вмешиваться в игру.

Корейские народные игры

Палочки ют

Подготовка к игре: на небольших картонных листах рисуют круг из точек, в котором рисуется крест. Круг состоит из двадцати точек (полей), крест из девяти.

Играть могут двое, трое или четверо. У каждого игрока по четыре шашки. Они разного цвета (шашки могут быть сделаны из кружков цветного картона).

Чтобы определить, на сколько точек каждый должен продвинуться, используют *палочки ют*. Палочки ют, длиной 4-5 см, иногда делают из веток, которые расщеплены так, что получаются два полуцилиндра.

Ход игры: когда играют с палочками ют, считают следующим образом. Четыре палочки подбрасывают в воздух и смотрят, как они упадут.

Если только одна из палочек упала вверх плоской стороной, то это свинья и означает одно очко.

Если вверх глядят две плоские стороны — собака, и означает 2 очка.

Три плоские стороны вверх — слон, 3 очка.

Четыре плоские стороны вверх — корова («ют»), 5 очков.

Если ни одна плоская сторона не смотрит вверх, это лошадь, означает 4 очка и право бросить еще раз.

Правила игры:

1. Игроки по очереди бросают палочки и двигают свои шашки на соответствующее число точек.
2. Шашки отправляются из центральной точки по одной из ветвей креста и по кругу в любую удобную игроку сторону, обходя круг. Затем возвращаются в точку отправления.
3. Если игрок после броска палочек ют получит столько очков, что станет на точку, где уже есть шашка противника, он сбивает ее и отправляет назад в исходную центральную точку.
4. Если шашка достигает угловой точки (где встречаются круг и крест), она получает право продвинуться на следующую угловую точку, следовательно, на пять полей вперед, если это ей выгодно.
5. Игру выигрывает тот, чьи шашки раньше возвратятся к центральной точке.

Человек, ружьё, тигр

Корейская **игра-считалка**, в которую играют двое или две команды парами.

Ход игры: пары становятся друг против друга и по условному сигналу каждый начинает имитировать *человека, ружье или тигра*. Человека имитируют, прикладывая оба указательных пальца к верхней губе. Ружье-игрок как бы целится и говорит: «Бум!». Тигра изображают, подняв руки и изогнув пальцы, словно это когти, и рычат по-тигриному.

Человек сильнее ружья, потому что может из него выстрелить, ружье сильнее тигра, так как выстрелом можно убить тигра. Тигр сильнее человека, он может повалить его на землю.

Правило игры.

Выигрывает сильнейший, он же и получает очко.

Китайские народные игры

Музыкальные палочки

Количество играющих не менее 3 чел.

Инвентарь: две бамбуковые палки длиной 1- 1,2 м

Ход игры: Два игрока берут палки бамбука в руки, садятся лицом к лицу на корточках, и начинают отбивать свой ритм о землю. В центре стоит ребёнок, который должен прыгать между этими палками, в соответствии с этим ритмом. Пока палки стучат можно прыгать между ними, а когда они соединяются, то он не должен не попасться в палки. Сложность заключается в том, что ритм меняется со временем и ты должен не сбиться.

Еврейские народные игры

Есть у нас козлик

Ход игры: в эту игру играет четное количество игроков. Они встают в две шеренги лицом друг к другу и берутся за руки, образуя пары. Подпрыгивая на месте, играющие громко и ритмично говорят: «Есть, есть, есть, есть, есть, есть». Когда это слово произносится в последний раз, игроки опускают руки и, слегка отталкивая свою пару ладонями, отходят назад, образуя проход между двумя шеренгами.

Двое стоящих впереди игроков (первая пара) подходят друг к другу, берутся за руки и танцуют галопом до конца прохода и назад. В это время все остальные игроки поют:

*Есть у нас козлик,
Козлик с бородой.
Четыре ножки*

И хвостик небольшой.

Играющие из первой пары возвращаются на свои места и поворачиваются один направо, другой налево так, чтобы повести свою колонну петлей наружу. Встретившись, первая пара берется за руки, поднимает их вверх, образуя арку. Остальные, встречаясь перед аркой, берутся за руки и проходят под арку парами. Когда все игроки пройдут под арку, первая пара оказывается последней, а вторая становится первой.

Играющие снова поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки. Игра продолжается.

Правила игры.

Игроки, изображающие арку, не должны задерживать других. Продолжительность игры играющие определяют сами.

Свивон

Инвентарь: орехи или монеты, волчок *свивон*.

Ход игры: играют двое или несколько игроков. У каждого из них имеется равное количество орехов или монет (10 – 12). По договоренности играющие вносят часть орехов в *банк* и определяют очередность участия каждого в игре. *Свивон* – это волчок, в который играют во время праздника света Ханука. У свивона четыре грани, на каждой из которых изображена одна буква. На первой - буква «нун», на второй – «гимел», на третьей – «гей», на четвертой – «шин». Если после вращения свивон падает на «нун», играющий не получает ничего. Если на «гимел» – забирает из банка все находящиеся там орехи или монеты. В том случае, если свивон упадет на «гей», играющему причитается половина банка. Неудача подстерегает того, кому выпадет буква «шин». Он должен пополнить банк орехами из собственных запасов.

Правила игры.

Выигравшим считается тот игрок, который наберет больше орехов или монет. Играют в свивон столько, сколько захотят.

Найди афикоман

Ход игры: в эту игру еврейские дети играют в Пасхальный вечер. В начале вечера отец, глава семьи, берет один листок мацы и разламывает его на две части. Меньший кусок называется *афикоман*. Отец говорит детям, что он сейчас спрячет афикоман, а они должны будут его искать. Нашедший получит приз. После этого афикоман прячут так, чтобы его можно было найти. Дети ищут афикоман в течение вечера.

Правила игры.

Если Пасхальный вечер проводится дома, играют дети, живущие в этой семье. Если вечер проводится в общественном месте, то в игре принимают участие все присутствующие дети. Нашедший афикоман получает приз в конце вечера.

Национально-культурные объединения Омской области, взаимодействующие с Домом Дружбы

Автономии

Региональная казахская национально-культурная автономия

Немецкая национально – культурная автономия Омской области

Региональная татарская национально-культурная автономия Омской области «Маданият»

Местная белорусская национально-культурная автономия «Омские белорусы»

Местная Омская городская татарская национально-культурная автономия

Омская городская немецкая национально-культурная автономия

Омская городская национально-культурная автономия чувашей «ЮЛТАШ»

Омская местная еврейская национально-культурная автономия «Нешама» (Душа)

Местная национально-культурная цыганская автономия «Ромэн» г. Омска

Национальные общественные объединения

Омская областная общественная организация «Центр славянских традиций»

Казачий культурный центр при общественном объединении «2-й отдел Сибирского казачьего войска»

Омская областная общественная организация «Историко-культурный центр сибирских казаков»

Омская областная общественная организация «Омский областной центр казачьей культуры»

Межрегиональная общественная организация «Сибирское казачье общество»

Международная общественная организация «Союз сибирских, уральских, семиреченских казаков»

Омская областная общественная организация казаков «Станица Радонежская»

Омская областная общественная организация «Сибирский центр украинской культуры «Сірий Клин»

Омская областная общественная организация «Украинский культурный центр имени Т.Г. Шевченко»

Региональная общественная организация «Белорусский культурный центр Омской области»

Омская региональная общественная организация «Сибирский центр казахской культуры «МОЛДІР» (Прозрачный)

Региональная общественная организация «Совет старейшин Омской области»

Региональная общественная организация «Союз немцев Сибири»

Омская областная общественная организация «Детский центр немецкой культуры «Хоффнунг»

Омская региональная общественная организация «Немецкое культурное общество «Согласие»

Центр встреч немцев г. Омска

Омская областная молодежная общественная организация «Методический центр немцев Омской области»

Омская региональная общественная организация «Латышский национально-культурный центр «Zvaigznite» /Звайгзните/

Омская региональная общественная организация «Финская сибирская ассоциация»

Региональная общественная организация «Омский областной финно-угорский культурный центр»

Омская региональная общественная организация «Польское культурно-просветительское общество «RODZINA – СЕМЬЯ»

Омская областная общественная организация «Польский культурно-просветительский центр «Полонез»

Городская общественная организация «Шалом – XXI век»

Омская региональная общественная организация «Армянский культурный центр – Луис»

Омская региональная общественная организация «Армянский центр – «Урарту»»

Омское региональное отделение Общероссийской общественной организации «Союз армян России»

Омская областная общественная организация «Центр китайской культуры «Золотой дракон»

Омское региональное отделение общероссийской общественной организации

«Общероссийское объединение корейцев»

Омская областная общественная организация «Содружество кыргызстанцев»

Омская областная общественная организация «Содружество узбекистанцев»

Омская областная общественная организация «Содружество таджикистанцев»

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2
Русские народные игры	4
<i>Штурм снежного городка</i>	4
<i>Разорви цепь</i>	5
<i>Бой наездников</i>	6
<i>Лунки</i>	7
<i>Большая лапта</i>	8
<i>Горелки</i>	13
<i>Казачьи игры</i>	14
<i>Три бабки</i>	14
<i>Игра в шапку</i>	15
<i>Заря</i>	15
<i>Пятнашки</i>	16
<i>Салки</i>	16
Украинские народные игры	17
<i>Колдун («Чаклун»)</i>	17
<i>«Ой дид Лада»</i>	18
<i>Хлебец («Хлибчик»)</i>	19
<i>Круглый Хрещик</i>	20
<i>Высокий дуб</i>	21
Белорусские народные игры	22
<i>Прела-горела</i>	22
<i>Заяц-месяц</i>	23
<i>Ёжик и мыши</i>	24
<i>Охотники и утки</i>	25
<i>Заплетись, плетень!</i>	25
<i>Грушка</i>	26
Казахские народные игры	27
<i>Байга</i>	27
<i>Подними монету («Кумис алу»)</i>	28
<i>Цыплята («Баландар»)</i>	29

<i>Платок с узелком («Орамал»)</i>	29
<i>Сокур теке</i>	30
Татарские национальные игры	31
<i>Пронести яйцо в ложке</i>	31
<i>Кольцевое перетягивание каната</i>	31
<i>Отвяжи барана</i>	31
<i>Бег в мешках</i>	32
<i>Скок-перескок (Кучтем-куч)</i>	32
<i>Мяч по кругу («Теенчек уены»)</i>	33
Киргизские народные игры	33
<i>Хромая и горбатая, одетая в лохмотья «бабка» («Аксак кемпир бапалак»)</i>	33
<i>Срывание дынь («Коон узмей»)</i>	34
<i>Перетягивание «аркана» (веревки) («Аркан тартыш»)</i>	35
<i>Бьющий мяч («Урмай топ»)</i>	36
<i>Стрельба камешками («Чакан таиш» или «Чакан атмай»)</i>	37
Чувашские народные игры	38
<i>Чиж</i>	38
<i>Хищник в море («Сеткен кайак тинесре»)</i>	39
<i>Луна или солнце («Уйахна хевел»)</i>	39
<i>Пятнашки на веревочке</i>	40
<i>Три ямки</i>	40
Таджикские народные игры	41
<i>Кто допрыгнет дальше («Баландпарак»)</i>	41
<i>Плетка в приколе («Дуррадар мех»)</i>	41
<i>Бой подушками («Болишт джанг»)</i>	42
<i>Бой петухов («Курус чанг»)</i>	43
Узбекские народные игры	44
<i>Загони барана («Куйни киргиз»)</i>	44
<i>Большой мешок («Халта»)</i>	44
<i>Хромая ворона («Оксок-карга»)</i>	45
<i>Возьми, возьми («Ол, ол»)</i>	45
<i>Белый тополь, зеленый тополь («Ак терек, кок Терек»)</i>	46

Немецкие народные игры.....	47
<i>Жмурки.....</i>	<i>47</i>
<i>Сельдь.....</i>	<i>48</i>
<i>Белочка.....</i>	<i>48</i>
<i>Ткачиха.....</i>	<i>49</i>
<i>Козленок.....</i>	<i>50</i>
Латышские народные игры.....	51
<i>Не спеши («Нестейдзиес»).....</i>	<i>51</i>
<i>Кольцо («Гредзенс»).....</i>	<i>51</i>
<i>Кто в саду? («Кае дарза?»).....</i>	<i>52</i>
<i>Птица без гнезда («Путнс без лигздас»).....</i>	<i>53</i>
<i>Сосед, подними руку («Кайминь, цель року»).....</i>	<i>53</i>
Польские народные игры.....	54
<i>Бирки.....</i>	<i>54</i>
<i>Бабушкин клубок.....</i>	<i>55</i>
<i>Собери цветок для мамы.....</i>	<i>55</i>
Армянские народные игры.....	55
<i>Земля, вода, огонь, воздух.....</i>	<i>55</i>
<i>Банки разрушились.....</i>	<i>56</i>
<i>Пастух.....</i>	<i>57</i>
<i>Взятие в плен.....</i>	<i>57</i>
<i>Крепость.....</i>	<i>59</i>
<i>Похитители огня.....</i>	<i>59</i>
Корейские народные игры.....	61
<i>Палочки ют.....</i>	<i>61</i>
<i>Человек, ружьё, тигр.....</i>	<i>62</i>
Китайские народные игры.....	63
<i>Музыкальные палочки.....</i>	<i>63</i>
Еврейские народные игры.....	63
<i>Есть у нас козлик.....</i>	<i>63</i>
<i>Свивон.....</i>	<i>64</i>
<i>Найди афикоман.....</i>	<i>65</i>

Приложение.....	66
------------------------	-----------

Омский Дом Дружбы приглашает:

- узнать о традициях, обычаях, быте многонациональной семьи народов Омского Прииртышья;
- узнать о разносторонней деятельности национально-культурных объединений Омской области;
- стать участником национальных фестивалей, праздников, конкурсов, шоу-программ;
- посетить бассейн, сауны, спортивный и тренажерный залы, группы фитнеса и гидроаэробики, обучиться плаванию.



БУК «Омский Дом Дружбы»

644041, Россия, г. Омск,
ул. 5-я Рабочая, 44
тел./факс: (3812) 546-738
546-804, 546-807, 542-118
e-mail: dom_druzbi_omsk@mail.ru
<http://www.dd.omsk.ru>