

Армянские народные игры

Отгадай, кто? (Гушаки овэ?)

Играют дети младшего и среднего школьного возраста, 10-15 человек. Площадка для игры условно ограничивается, размер ее зависит от количества играющих. Из играющих выбирается водящий, который садится скрестив ноги в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3-4 м. Водящий начинает всевозможными движениями рук, тела подражать, например, какой-либо птице или животному. Все играющие, стоящие вокруг него, стараются отгадать, какую птицу он изображает. Тому, кто угадал, водящий говорит: «Да!» После этого все убегают за установленные границы площадки, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит, то продолжает водить.

Правила игры.

1. Любой из игроков имеет право назвать птицу или животное.
2. Играющие могут убежать только после того, как водящий скажет «да».
3. Ловить можно до установленных пределов площадки.
4. Если игрокам не удастся отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий громко называет птицу (животное), которую изображал, и гонится за игроками, которые убегают за пределы площадки.

Дай руку (Тур дзеркт)

Играющие распределяются на пары на все время игры. Выбирается по жребию водящая пара. Взявшись за руки, она в пределах площадки старается поймать кого-либо, окружив руками. Задача остальных игроков - убежать и не попадать в ловушку. Пойманный игрок со своим партнером становятся водящей парой, а бывшие водящие присоединяются к остальным и убегают от водящей пары.

Правила игры.

1. Игра начинается по команде водящих игроков.
2. Игрок считается пойманным, если водящая пара окружит его, не разъединив руки. Если во время ловли водящие разъединят руки, игрок не считается пойманным.
3. Все играющие, кроме водящих, свободно бегают по площадке до тех пор, пока один из них не будет пойман.

Цветы и ветерки

Цель игры: развитие двигательных качеств, внимания, выдержки.

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы». «Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры:

очки определяются по числу пойманных цветов;
победителя определяют по условленной сумме очков;
после одной игры команды меняются ролями.

Развивает: внимание, выдержку, двигательные навыки.

Статуя (Карарцан)

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца, на 20 человек - четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов и игра продолжается.

Правила игры.

1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.
2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

Перетягивание палки

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

Развивает: выдержку, силу.

МОЛДАВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

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

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 кона со двора.**

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отгороженное место - конюшнх. 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.

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 завязывают 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

Кыргызская народная игра

«Клади платок».

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.

Белорусские народные игры

Ежик и мыши

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 глазами 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.

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 обусть 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 переключку:

Заяц-месяц, где был?

_ В лесу.

Что делал?

— Сено косил.

Куда клал?

Под колоду.

1. *Кто украл?*

2. *ЧУР-*

На кого падает слово *чур*, тот догоняет детей, а они разбегаются в рассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова *чур*. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

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 удастся 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.

