

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска

«Информационно-экономический лицей»

630107, г.Новосибирск,

 ул.Связистов, д.135

E-Mail: Licey\_IEL\_nsk@nios.ru

# Телефон/факс: 3082757

**Номинация «Тише едешь – дальше будешь»**

**«Лето – дело серьезное»**

**ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ: *сборник подвижных игр***

 Авторы-составители:

 Шарапова Ольга Петровна,

 учитель начальных классов

 высшей квалификационной категории,

 Хаткевич Галина Петровна,

 учитель начальных классов

 высшей квалификационной категории

**НОВОСИБИРСК**

**2016**

гры на Руси были очень разнообразны. Они различались по сезонам, делились на игры для взрослых и детей, на подвижные и настольные. Издавна игра служила не только развлечением, но и средством к познанию окружающего мира. Посредством игры дети обучались, а взрослые, водя хороводы, что также являлось одним из игровых действий, отдыхали и эмоционально расслаблялись.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны младшему школьнику. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов.

Все свои жизненные впечатления и переживания младшие школьники отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ. Игровая ситуация увлекает и воспитывает младшего школьника, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

а территории, размерами большей некоторых европейских стран вместе взятых, раскинулись живописные земли Подмосковья, а в самом сердце их – столица государства Российского красавица **Москва.**

**Играть – не устать, не ушло бы дело**

  семьях на Руси всегда было много детей. Шесть, восемь, а иногда и двенадцать ребятишек у одних родителей не были редким явлением. Но, несмотря на это, дети всегда были под присмотром, даже когда родители занимались хозяйственными заботами.

**Хмель**

Часто игры, рождавшиеся в процес­се присмотра за детьми, имитировали занятия взрослых. Так в Богородском и Бронницком уездах Московской гу­бернии с давних времен выращивали хмель, и особо славился этим край Гуслицы. Здесь среди детей была популярна игра, во многом копировавшая рабо­ту родителей. Она так и называлась «хмель» и напоминала салочки.

В начале игры выбирали ведуще­го – «хмеля», символизировавшего растение, обвивающее столб, и начинали водить вокруг него хороводы, приговаривая шутливые заговоры на рост хмеля:

*Как за розвязью за зелёной,*

*За белым цветом*

 *за черёмушным,*

*За алым цветом*

*за смородиной сеяли мы хмель,*

 *приговаривали:*

*«Расти, наш хмель,*

 *по тычинкам вверх!*

*Без тебя, хмелюшка,*

 *хоровод не водится,*

*Без тебя, хмелюшка, игра*

 *не играется!»*

Пока игроки водили хороводы, ве­дущий изображал рост хмеля. Снача­ла он сидел на корточках, понемногу привставая в хороводе, пока не вы­прямлялся в полный рост. Затем дети пели «хмелевую песню»:

*Расти, расти, хмель,*

*Садовый ты наш хмель,*

*Расти, прирастайся,*

*На тын заплетайся:*

*Корнем глубоким,*

*Листом широким,*

*Маковкой золотой,*

*Всей своей красотой.*

*Мы тебя возьмем,*

*Мы тебя снесём* —

*В белые мешочки,*

*В дубовые сундучонки.*

После песенки и начиналась непосредственно игра.

«Хмель» интересовался у участников игры: «А как меня сажали?» И дети должны были изображать ответ на вопрос ведущего: как сажали, как поливали, как выращивали. После диалога «хмель» произносил: «Если меня не польют, меня не удержат — ни в дубовых бочках, ни в железных обручах. По двору раскачусь, обручи поснимаю, доски поломаю!»

В ответ играющие запевали новую песню:

*Хмель, ты наш хмель,*

*Ты расти семь недель!*

*Мы тебя польём*

*И плетнём обнесём.*

*Хмель, ты наш хмель,*

*Садовый ты наш хмель!*

В это время кто-то кричал: «Рвите хмель, теребите!»

После его слов «хмель» должен был как можно быстрее вырваться из круга и убежать, а все остальные игроки догоняли его, стараясь ущипнуть.

**У медведя во бору**

Игра «У медведя во бору» с детской непосредственностью иллю­стрирует опасности, подстерегающие человека на каждом шагу.

Играли в нее порой до полусотни человек одновременно. На земле или на снегу обозначали границы игровой площадки. Если народу было немно­го, можно было играть и дома.

Из всего количества игроков вы­бирался «медведь», он вел игру и за­нимал один из углов игрового поля. Остальные оставались «дома», на противоположной от «медведя» стороне. Свободное пространство называли «бор».

Как и многие другие, игра «У медведя во бору» начиналась с песни. Постепенно приближаясь к водящему, дети напевали:

*У медведя во бору*

*Грибы, ягоды беру,*

*Медведь простыл,*

*На печи застыл!*

С последней фразой «медведь» разворачивался к детям и быстро бежал к ним навстречу. Дети же бросались врассыпную, пытаясь улизнуть. Смысл игры заключался в том, чтобы ведущий поймал кого-то, кто и занял бы место «медведя».

етр I выбрал эти земли в северо-западной части России, расположенные по берегам Финского долина, Ладожского и Чудского озер, чтобы «прорубить окно в Европу» и заложить новую крепость, a затем и город – **Санкт- Петербург**.

**Детские игры, потешки и забавы Санкт-Петербургской губернии**

ители Санкт-Петербургской губернии были ближе всех к столице Российской империи – городу, который являлся лицом целого государства. Здесь помимо богатых культурных традиций возникла уникальная система воспитания детей.

**Игра «Колодчик»**

Взрослый складывал средние и ука­зательные пальцы правой и левой рук решеткой, образуя своеобразный «колодец», и предлагал малышу засу­нуть туда пальчик, приговаривая:

*Сунь пальчик о колодчик, пусть утонет!*

*А не утонет, так вытащишь.*

Когда ребенок проделывал это, взрослый быстро сдвигал получившуюся конструкцию и сжимал дет­ский палец. Через некоторое время нужно было научиться выдернуть из «колодца» палец раньше, чем взрослый его сжимал.

**Игра «Волков напускать»**

Если собиралась группа детей, кто-нибудь из взрослых обязательно их пугал: «На улице волков много, за­лезайте все на лавки, сейчас буду вол­ков напускать». Когда же все ребя­тишки выполняли его приказ, говорил:

— *Волки, вы волки,*

*Идите за мной.*

*Нетути волков,*

*Полна изба дураков!*

ьняная, богохранимая, сырная, ювелирная, царственная, деревянная – можно бесконечно подбирать эпитеты к одному из чудеснейших мест на карте России, но ни один из них не отразит в полной мере всю красоту и богатство **Костромской губернии**.

**НЕСЧАСТЛИВ В ИГРЕ, ТАК СЧАСТЛИВ В ЛЮБВИ**

В Костромской губернии у парней и красных девиц более всего были популярны игры-знакомства.

**Бояре**

В игру играли на лугу. Играющие делились на две команды. Выстраивались на расстоянии десяти метров друг напротив друга. Сначала участ­ники первой команды шли вперед ее словами:

— *Бояре, а мы к вам пришли!*

И возвращались на исходную по­зицию, говоря:

— *Дорогие, а мы к вам пришли!*

Другая команда повторяла дей­ствия первой, но с иными словами:

— *Бояре, а зачем пришли? Дорогие, а зачем пришли?*

После этого участники игры начи­нали перекрикиваться:

— *Бояре, нам невеста нужна. До­рогие, нам невеста нужна.*

*— Бояре, а какая вам мила? До­рогие, а какая вам мила?*

Посовещавшись, первая команда озвучивала свой выбор:

— Бояре, нам вот эта мила (показывали на выбранную девушку).

Дорогие, нам вот эта мила.

Выбранная девушка поворачива­лась кругом и ходила задом наперед, глядя в сторону.

Диалог продолжался:

— *Бояре, она дурочка у нас. Доро­гие, она дурочка у нас.*

— *Бояре, а мы плеточкой ее. Доро­гие, а мы плеточкой ее.*

— *Бояре, она плеточки боится. До­рогие, она плеточки боится.*

— *Бояре, а мы пряничка дадим. До­рогие, а мы пряничка дадим.*

— *Бояре, у ней зубки болят. Доро­гие, у ней зубки болят.*

— *Бояре, а мы к доктору сведем. Дорогие, а мы к доктору сведем.*

*— Бояре, она доктора укусит. До­рогие, она доктора укусит.*

Первая команда завершала пере­крикивания:

— *Бояре, не валяйте дурака, отда­вайте нам невесту навсегда!*

Выбранная «невеста» должна была разбежаться и разорвать сцепленные руки игроков команды-противника. Если это удавалось, то она возвра­щалась в свою команду, взяв с собой игрока чужой команды. Если цепь не рвалась, то «невеста» оставалась в первой команде, то есть «выходила замуж». Выигрывала та команда, которая оставила у себя большее число игроков.

ели вы пройдете через край только по Северной Двине, то получите весьма неправильное понятие о густоте населения его. Вам покажется, что край густо населен. Но попробуйте отъехать немного в сторону от реки, и вы поймете, какая глушь и дичь в этих краях».

 *Профессор русской истории Иван Козловский, 1913 год*

**Играми жизнь полна**

грушка входит в повседневность человека с колыбели и сопровождает его на протяжении всей жизни. Для **Архангельского Севера** покупная игрушка в крестьянской семье была редкостью. Малышам игрушки делали родители, бабушки и дедушки, старшие братья и сестры.

**Попа-гонялы (гонять попа)**

Игра похожа на современные городки. Участники должны были попасть битами по попу. Поп – это маленькое полено, круглое или конусообразное, его устанавливали в центре площадки, а затем сбивали палками, стараясь загнать как можно дальше. Если никто по нему не попадал, водящий брал попа и бежал на то место, откуда начинали игру. Все игроки бежали за ним, забрав свои палки, но старались не обгонять и не отставать от него. Тот, кто прибегал последним – становился водящим.

**Веревочка**

Подвижная игра русских поморов, жителей Архангельской области, развивающая ловкость, быстроту реакции, скоростно-силовые качества, тренирующая вестибулярный аппарат.

В старину в качестве инвентаря использовалось корабельная оснастка, а в наши дни можно обойтись крепкой бельевой веревкой. Количество играющих 20 – 40 человек.

Игроки располагаются по кругу, концы которой связываются. Размеры круга колеблются в зависимости от количества играющих, но должны быть достаточными для свободных движений игроков. В центре круга находится водящий, которого определяет жребий. По сигналу водящий пытается осалить игроков, держащихся за веревку, которые имеют право бросить веревку и отскочить в сторону. В случае если несколько игроков бросают веревку, и она коснется земли, то виновный в этом становится водящим.

Водящим становится также любой осаленный игрок.

Более острой и динамичной становится игра, если в кругу размещаются двое или трое водящих. Последнее целесообразно использовать при большом количестве игроков (30 – 40).

**Бабки**

Игра, совершенствующая навыки метания, развивающая скоростно-силовые качества и глазомер. «Бабки» – игра увлекательная, эмоциональная, воспитывающая выдержку и внимание.

Игровой инвентарь для игры «бабки»: специально обработанные кости нижних надкопытных суставов ног коровы, свиней, овец. В качестве биты выбирали наиболее крупную и тяжелую бабку, внутреннюю полость которой обычно заливали свинцом.

Для игры требуется площадка до 40 м длиной. Количество игроков от 2 до 10 человек. Наиболее распространены групповые варианты игры. Участникам необходимо иметь от 3 до 10 бабок и биту.

На площадке посередине чертят линию кона, на которую ставят собранные у всех участников бабки в один или два ряда (можно гнёздами по 3, 2,5 штук). Определение очередности участников само уже является интересным периодом игры. Обычно все выстраиваются вдоль кона и кидают свои биты в ту сторону, откуда договорились бить по кону. В 2-3 метрах от кона проводится черта – «сало». Каждый бросает свою биту за «сало» на такое расстояние, какое считает наиболее подходящим для себя. При этом учитывают, что право бить первым получает тот, у кого бита ляжет дальше всех от кона. Поэтому рассчитывающие на свою силу и меткость стремятся забросить биту подальше. Нередко устраивается «гон» («гонка»), т.е. разрешается переносить свою биту ещё дальше, и наиболее решительные игроки начинают переносить её один дальше другого – в расчете на свои силы. Иногда очерёдность играющих определяется более простыми способностями: по жребию, по считалке, по уговору.

Завоевавший право бить первым подходит к месту, где лежит его бита, и бросает её оттуда по бабкам, стоящим на кону. Если он собьёт своей битой бабку на кону, то выигрывает эту бабку или все гнездо, в которое она входит (в зависимости от договоренности). После этого бьет следующий по очереди, если все пробили, а на кону еще остались бабки, то играющие договариваются или повторить игру с оставшимися на кону бабками, или поставить на кон дополнительно по определенному количеству бабок на каждого участника. Игра повторяется обычно по много раз. Побеждает выигравший наибольшее количество бабок.

сторическое прошлое **Псковского региона** полно многих блестящих страниц.

**Народ-скобарь лих да удал!**

ители Псковской губернии отличались бойкостью в разговоре и живостью в движениях, любили они играть да плясать, «ломать скобаря» под гармошку и частушки петь со своей, особенной, мелодией.

**Игра «воробушки»**

Парни и девушки, взявшись за руки, водили хоровод по кругу и подскакивали в ритм, подражая движениям во­робья. Громко и весело пели:

*Воробьи скачут, воробьи пляшут,*

*Попелещут, пипилищут,*

*Собирают свою братью,*

*Ах, братцы, всех моих.*

*Воробьи скачут, воробьи пляшут,*

*Попелещут, пипилищут,*

*Собирают свою братью,*

*Ах, братцы, всех до малого,*

*Всех до старого,*

*Да всех во единый круг.*

*Воробьи скачут, воробьи пляшут,*

*Попелещут, пипилищут,*

*Собиралися на зеленый луг,*

*Ах, на рябинушку.*

*Воробьи скачут, воробьи пляшут,*

*Попелещут, пипилищут,*

На этих словах хороводный круг разрывался, девушки отделялись от парней и образовывали свой круг, припевая:

*Зароняют свою братью,*

*Ах, братцы, всех до малого.*

*Воробьи скачут, воробьи пляшут,*

*Попелещут, пипилищут.*

*Разгоняют свою братью*

*И всех до старого.*

Затем одни девушки вели хоровод и пели:

*Красны девушки, все голубушки,*

*Собиралися, сходилися,*

*Ах, на зеленый луг.*

Парни, оставшиеся за кругом, ста­новились рядом с девушками и вновь составляли общий круг, припевая:

*Добрые молодцы разудалые*

*Собиралися, сходилися*

*К красным девушкам,*

*Ах, во широкий круг.*

*Все резвилися, веселилися*

*С молодчиками,*

*С удалыми совыкалися.*

В центр круга выходил парень, который исполнял роль «сизого во­робушка». Все запевали:

*Сиз воробушек, сиз молоденькой,*

*Доброй молодец разудаленькой,*

*Разгонял, рассыпал красных девушек,*

*Он с первой, он до последнего.*

Под эту песню водящий выго­нял из круга сначала девушку, а потом парня. Последние четыре строч­ки пели до тех пор, пока водящий не разгонял всех играющих.

**Игра куча-мала**

Парни и девушки большими группа­ми бегали по ржаному полю, каждый из игравших старался повалить ря­дом бегущего на посевы. Как только кто-то падал, на него наваливались остальные игроки и громко кричали:

*Куча-мала! Куча-мала!*

уществует более десяти версии значения слова **«калмык»**, которым именовали свободолюбивые племена в западной части **Астраханской губернии** Российской империи. Одно из них – «оставшийся». Так западные племена тюрков в стародавние времена называли своих кочевых соседей с восточных окраин Алтая. А французский монголовед Абель Ремюса в XIX веке дал свое определение: «Калмыки — те монголы, которые ушли вперед, а не остались позади». Шли века, менялось время, и сегодня население Республики Калмыкия далеко от уклада жизни предков, при этом оно не забывает чтить свои культуру и историю.

**В ИГРЫ ИГРАЮТ ВСЕ — И ДЕТИ, И ВЗРОСЛЫЕ**

 калмыков существуют десятки игр. Трудно определиться с их точным числом, так как многие имеют несколько вариантов. Более того, в разное время года, в праздники или будни, днем или вечером, в детстве или уже став взрослыми, в них играют по-разному. В последний месяц осени увеселения запрещались, потому что наступало время главного коллективного жертвоприношения года – огню как символу солнца и благополучия.

В одни игры играли круглый год, в другие — в определенный сезон. Существовали командные развлечения (в них играли группами) и одиночные, мужские и женские, смешанные, детские, молодежные, для пожилых людей и всевозрастные.

**Игра в прятки**

По-калмыцки она называется **«бултачин».** Это любимая детская игра: один прячется, другой ищет. Но чаще всего играли командами. Заранее договаривались, где можно прятаться, а где нельзя. Выигрывали те, кто быстрее находили всех игроков другой команды. Существовал и ***другой вариант*** этой игры. Выбирали водящего, который должен был искать остальных игроков. Закрыв глаза и отсчитав до десяти, став при этом возле дерева, которое условно называлось домом, он отправлялся на поиски спрятавшихся. Найдя кого-нибудь из них, он добегал до дерева, называл имя того, кого нашел, и приглашал его «прийти отдохнуть дома». Игра продолжалась до тех пор, пока водящий не находил всех, после чего его место занимал тот, кого нашли первым (или последним).

**«Волк и овцы» («Чон болн ход»)**

Это коллективная игра, требовавшая большого пространства для бега, чем больше молодежи в ней участвовало, тем было веселее. В нее играли ле­том. Чертили два круга — «загоны для овец». Кидали жребий и выбира­ли «волка» и «чабана». Все осталь­ные становились «овцами». «Чабан» должен был перегнать «овец» из од­ного загона в другой. Им на пути по­падался «волк». «Овцы», спасаясь от него, бежали только вперед, к друго­му «загону», вернуться назад они не могли. Если «волк» ловил больше половины «овец», игра заканчивалась.

**Гримасничанье**

Оказывается, существовала и такая игра. Девушки и юноши садились в круг, разделившись на две команды. Начинавший игру делал какую-нибудь гримасу и подмигивал одному из игроков. Тот тоже гримасничал и подмигивал третьему, тот четвертому, четвертый — пятому и так далее. Игра заканчивалась, когда кто-нибудь из игроков начинал смеяться. Проигравший должен был отдать фант победившей команде. Фантом могло быть что угодно — шапка, кисет, пояс. Вернуть их можно было «выкупом», как правило, угостив чем-либо выигравшую команду.

**Головоломки на пальцах**

В этой игре с помощью пальцев рук показывали окружавшие человека предметы: решетки кибитки (терм), корыто для отварного мяса (тевш), животных. Головоломки были простые (пальцами одной руки изображали, например, собаку, волка или овцу) и сложные, когда требовались парные пальцы обеих рук. Верблюд – фигура средней сложности – показывалась так: указательные и безымянные пальцы изображали два горба, мизинцы — хвост, а два больших пальца – голову и шею верблюда.

**«Зайду с юга, спереди...»**

**«Собака лает.»**

**«Зайду с севера, сзади...»**

**«Конь лягается.»**

Это сложная игра-головоломка, в которой могли участвовать толь­ко опытные игроки. Один из них должен был «проникнуть в кибитку и добраться до очага». Другой «нахо­дился в кибитке и не пускал его». Ки­битка изображалась треугольником, образованным двумя указательными и одним большим пальцем. Оба игро­ка вели диалог. Вышеприведенные слова – его часть. Как только напа­давший произносил: «Зайду сверху», защитник отвечал: «Выстрелю из ружья» – и совершал определенные действия тремя пальцами, будто под­нимая ружье и стреляя из него. Если он мог при этом не разрушить «ки­битку», состоявшую из тех же трех пальцев, значит, побеждал.

**«Прятать пояс»**

Все садились в круг, и водящий ходил сзади них с поясом в руках. Улучив удобный момент, он старался положить его кому-нибудь за спину и тут же убежать. Обнаружив­ший пояс вскакивал и бросался вслед за бегущим, стараясь ударить его этим поясом. Если за три круга ему сделать этого не удавалось, он становился водящим, а убежавший садился на его место.

**Игра в альчики**

Калмыки любили играть в альчики (костяшки, суставчики разных животных – коровы, овцы, козы, свиньи, сайга­ка). Игр было много: альчики подбрасывали и ловили на лету, выстраивали из них круги и прямые линии и выби­вали битами. Ими служили самые большие коровьи кости, они были тяжелее овечьих и козьих. Однако им предавали дополнительный вес, просверливали в центре отверстие и заливали в него свинец. В альчики играли везде – в по­мещении и на улице. Но особенно хорошо игра шла на льду, так как альчики быстро катились. Их могли окраши­вать в разные цвета, ставить на них свои отличительные знаки. Каждый знал свои альчики и их особенности, ка­кие из них надо бросать правой рукой, какие — левой. Во многом от этого, а также от сноровки игравшего зависел выигрыш. Кто больше альчиков выбивал, тот и побеждал.

**Игра в «белый мячик» (цаган долда)**

Этой игрой забавлялись поздними вечерами весной или ле­том, чаще всего в полнолуние. Участники разбивались на две команды — по 10 или 12 человек в каждой. Находили в степи ровное ме­сто, вбивали кол высотой около метра и, накинув на него одежду и шапку, превращали его в чучело. Бросали жребий и выбирали ведущего. Обе команды становились спиной друг к другу и закрывали глаза. Ведущий бросал мяч по­дальше в степь, и игроки устремлялись на его поиски. На­шедший бежал к месту старта, а другая команда старалась отнять у него мяч. Нельзя было драться, кусаться и под­ставлять подножку. Но и держать мяч долго в руках тоже не разрешалось, его нужно было незаметно передать игро­ку своей команды так, чтобы он при этом не упал на землю.

Выигрывала команда, которая первой добегала с мячом до чучела. Игрок, с мячом достигший финиша, получал право бросить мяч в степь, и все начиналось снова. По­беждала команда, которой удавалось найти мяч шесть раз подряд.

 верховьях Днепра на семи ветрах, на семи живописных холмах раскинулся **Смоленск**. Этот древний город – ровесник Киева и Новгорода. Он появился на перекрестке торгового пути «из варяг в греки».

**Кугилки, сопилки, волынки...**

ители Смоленской губернии, несмотря на сложную историческую судьбу родного края, сохранили в удивительной чистоте своеобразие культуры и искусства восточных славян

**Игра «В воротца»**

Под песню, прославлявшую березку, парни с девушками выстраивались парами в длинную линию, поднимали вверх руки и в образовавшийся про­ход пробегали по двое, держась за ру­ки, из одного конца в другой.

*Не радуйся, клен*

*Да ясення:*

*Не к тебе идуть*

*Девки красныя...*

*Ты радуйся, белая береза:*

*К тебе идуть*

*Девки красныя.*

*Тебе несуть*

*Яешни смащные.*

*Горилку горькую,*

*Скрипку звонкую.*

**Игра «Утица»**

Участники делились на две группы, одна из которых, взявшись за руки, образовывала большой круг и подни­мала руки вверх. Остальные игроки становились в цепочку и, ухватив друг друга за края рубах, сарафанов, на­чинали бегать змейкой под поднятыми руками стоявших в кругу. Первый человек в цепочке назывался утицей, остальные — утятами. Все вместе пе­ли «Утицу».

*Утица шла,*

*Моховая шла*

*По каменью.*

*Сама прошла.*

*Детей провела.*

*Самого лучшего ребеночка*

*Оставила.*

*Тиу-тиу-тиу-ти.*

*Уте некуда идти.*

*С малым детушком.*

*Со дитятушком.*

*Утя с миленьким дитем*

*Разлучилася,*

*Как пушинка бела,*

*Распушилася.*

*Тиу-тиу-тиу-ти,*

*Куда с горя мне пойти?*

*Кабы лес густой –*

*Заблудиласе,*

*Кабы быстрая река –*

*Утопиласе.*

Как только песня заканчивалась, игроки, образовавшие круг, опуска­ли руки, и «утята», не успевшие вы­бежать из круга, оставались внутри. Затем они присоединялись к игрокам в кругу. Так повторялось до тех пор, пока «утица» не оставалась одна.

**ульский край** – родина Льва Толстого и Ивана Бунина – с любовью воспет в литературе. Это земля славных оружейников и героев, не раз спасавших русскую землю от врагов. Здесь работают на славу и отдыхают всем на зависть.

**Игра “Сиди, сиди, Яша”**

Дети становятся в круг, в центре сидит водящий “Яша” с завязанными глазами. Движутся в ритме хоровода и поют:

*Сиди, сиди, Яша*

*Ты забава, наша.*

*Погрызи орешки,*

*Для своей потешки.*

*Руки на темь положи,*

*И скорее нам скажи:*

*Раз, два, три,*

*(водящий кричит) замри!*

Дети разбегаются, а водящий их ищет, первый, кого он находит, будет новым водящим “ Яшей”, и игра продолжается заново.

важая выгодность положения Егошихинского завода и способность места сего для учреждения в нем губернского города... предписываем вам город губернский для Пермского наместничества назначить на сем месте, наименовав оный **Пермь**.

 *Из указа императрицы Екатерины II*

**Летние игры и забавы пермяков**

«ермь Великая», многокупольный и многохрамовый соляной край. Многие знаменитые люди связали судьбу с этой землей: Стефан Пермский, Ермак Тимофеевич, Демидовы, Строгановы, Всеволод Всеволжский, Василий Татищев и другие. Некоторые здешние города по красоте не уступали столичным. Но главное богатство Пермского края – соль – белое золото. Из-за него местных жителей прозвали «пермяки – соленые уши». Дело в том, что на пермских и соликамских пристанях грузчики носили на спинах огромные кули с солью, которая часто сыпалась им на уши.

**Игра «В ярки»**

Очень популярны в старину бы­ли игры с мячами. Во время больших летних праздников в Пермском крае в деревнях и селах народ со всей округи стекался к околицам, что­бы посмотреть на то, как взрослые парни и мужчины с азартом играют в мяч, шар, ярки.

Перед началом состязания где-нибудь на ровном месте посреди луга или улицы делали ряд неглубоких ямок по числу участ­ников. Каждый игрок вставал в одном-двух шагах от выбранной ямки. Чтобы не мешать рядом стоящим, можно было находиться с противоположной от ямки стороны.

Выбрав очередь по жребию, один из игроков катил мяч по земле, стараясь направить его в сторону ямок. Чтобы мячик не откатывался, по обе стороны от него клали жер­дочки или делали небольшие насыпи из земли. Хозя­ин ямки, в которую по­падал мяч, должен был схватить его и попытаться осалить ко­го-нибудь из игроков, которые в тот момент разбегались от него во все стороны. За промах в ямку этому игроку клали камешек или щепку, ко­торые называли «денежка». Если же этот игрок все-таки попадал в кого-то мячом, тот, кого он задел, должен был в свою очередь бросить мяч в друго­го игрока. Так продолжалось до тех пор, пока кто-нибудь не промахивал­ся, тогда мяч снова катили по ямкам. Делал это игрок, который получал «денежку». Когда в чьей-нибудь ям­ке скапливалось три «денежки», ему «колотили ярку», то есть устраивали наказание – шлепали ладонью по лбу или постукивали мячом по спине, приговаривая:

*Ярка, не ярка.*

*Баран, не баран,*

*Серая овечка*

*Не ярочка.*

*Принесла одиниа,*

*Одинец околел,*

*Всему свету надоел,*

*На полати упал,*

*Все полати замарал.*

*Чисти лунки,*

*Чисти грезь,*

*Я с лопаткой*

*Вот и есть!*

**Или:**

*Ярки-боярки,*

*Баран, не баран,*

*Серая овца*

*Принесла*

*жеребца.*

*Выше матицы,*

*До полатицы.*

— *Муха ли пчела?*

**Игра «Дедушко-медведушко»**

В эту игру особенно любили играть малыши, в ней обязатель­но участвовал взрослый, исполняв­ший роль «дедушки-медведушки». Он садился где-нибудь на пригорке, а остальные игравшие, расположив­шись на некотором расстоянии от не­го, начинали приговаривать нараспев:

— *Дедушко-медведушко, пусти нас ночевать!*

Просьба повторялась до тех пор, пока «дедушка» не отвечал:

— *Не долго, не долго, не до вечера!*

Услышав это, игравшие укладыва­лись на травку, делая вид, что спят. «Поспав» немножко, они вскакивали и кричали «дедушке»:

— *Завтра придем, калачей при­несем!*

Затем, отойдя ненадолго в сто­ронку, детвора вновь возвращалась и просила:

— *Дедушко-медведушко, пусти нас в баньку попариться!*

Бегали с припевкой до тех пор, по­ка «дедушка» наконец не соглашался:

— *Подите, да баню не сожгите!*

Услышав это, игроки разбегались в разные стороны с криком:

— *Горит! Горит!*

После этих слов «дедушка» бро­сался за ними вдогонку и, поймав первого попавшегося, теребил его, изображая повадки медведя. И тогда уже пойманный участник становил­ся «дедушкой-медведушкой», и игра повторялась.

**Игра «Уху варить»**

В летние праздники в селах часто устанавливали качели. Крестьян­ские дети придумывали множество игр, в том числе и с качальным стол­бом. Для одной из них – **«Уху ва­рить»** – они заранее запасались старыми лаптями. Играющие скла­дывали их в кучу у столба и привя­зывали к нему веревку, за которую держался водящий, охранявший лапти. Как только он вставал у ку­чи лаптей, кто-нибудь из участни­ков игры кричал: «Уха поспела!», и все с криками: «Уха! Уха!» броса­лись к лаптям, пытаясь пнуть их но­гой подальше от столба и при этом не попасться в руки водящего. В по­гоне за игроками он не выпускал из левой руки конец веревки. Если ко­го-нибудь ловил, тот участник за­нимал его место. Если же игрокам удавалось отбросить все лапти от столба туда, где водящий не мог их достать, то есть «выхлебать всю уху», они подбирали лапти с земли и забрасывали ими убегавшего во­дящего с криком: «Уха пересолена! Уха пересолена!» Лишь после того как каждый игрок бросит лапти, вы­бирали нового водящего.

**Игра «Мельницей молоть»**

Играющие делились на две группы: «мельников» и «мельницу». Несколь­ко ребят, взявшись за руки, сооружа­ли собой конструкцию, напоминав­шую мельницу. Встав в круг лицом друг к другу, они, слегка присев, ставили соединенные вместе ступни в центр круга. Затем каждый из них откидывался немного назад так, что носки приподнимались, и центр тяже­сти оказывался на пятках, равновесие при этом удерживалось только благо­даря сцепленным рукам игроков. По­сле этого «мельники» начинали мед­ленно раскручивать «мельницу», а она вращалась все быстрей и быстрей, по­ка кто-нибудь не терял равновесия, и все с хохотом не падали на траву.

**Игра «Бонный бой»**

Играющие становились в круг и, про­износя специальную считалку, выби­рали ведущего:

— *Шани, мани,*

*Что под вами,*

*Под железными плитами?*

*Шунчик-бунчик,*

*Сам король,*

*Выходи на бонный бой!*

После этого остальные участники игры отбегали, и тот, на кого выпа­дало последнее слово, оставался один на один со считавшим. Пара начина­ла толкать друг друга плечами, ста­раясь свалить партнера на траву без помощи рук или заставить убежать. Победитель считалкой выбирал себе следующего соперника.

 центре Европейской части России, по берегам реки Волги в ее среднем течении, с давних пор живут люди, называющие себя **чувашами**.

**Пока молоды — играйте, смейтесь, чтобы потом не раскаиваться**

о-чувашски слово «вайа» («игра») созвучно со словами «вай» («сила») и «вайа» («игры и смех»).

**«Капустка»**

Маленьких детей рассаживали в круг, каждый из них был «капусткой» (или «куклой», «бочонком» и т.п.). Стар­шие брат или сестра стояли рядом со своей «капусткой», изображая хо­зяина. К ним подходил покупатель и спрашивал: «Почем капустка?» Хо­зяин называл любую цифру, и, уда­рив по рукам, они оба пробегали (обя­зательно в разные стороны) столько кругов, сколько указал хозяин. Кто первым добегал до «капустки», тот и становился ее хозяином. Игра про­должалась, а «капустки» следили за ней и не капризничали.

**«Цветы»**

В эту игру играли одновременно и двух-трехлетние дети, и подростки. В ней могли участвовать 15 и более человек, но обязательно нечетное чис­ло. Половина игроков сидели на кор­точках по кругу. За спиной каждого стоял напарник. Водящий ходил за кругом и спрашивал у одного из сто­явших игроков: «Сколько у тебя цве­тов?» Тот называл число, и оба они начинали бегать по кругу в разные стороны указанное количество раз. Кто быстрее возвращался на преж­нее место, касался сидящего игрока и вставал позади него, а опаздавшему отводилась роль водящего.

 **«Летучая мышь»**

**В** эту забаву подростки и юноши (10—20 человек) играли обычно в теплое время года в поле или на большой открытой площадке. Пред­варительно изготавливали «летучую мышь», для чего прибивали или свя­зывали крест-накрест две тонкие пла­ночки или щепочки (15-20 х 1,5-2 см). Они были слегка изогнуты, как пропеллер. В результате получалась вертушка – «летучая мышь».

Участники делились на две коман­ды по 5-10 человек, в каждой из ко­торых выбирали капитанов. Те стано­вились в центре большой площадки, остальные – произвольно. По жре­бию один из капитанов первым бро­сал «летучую мышь» высоко вверх и в сторону. Все игроки, кроме капи­танов, старались поймать ее в воздухе или на земле. Тот, кому удавалось это сделать, приносил «летучую мышь» своему капитану, который получал право бросить ее. Если и на следую­щий раз ее запускал он же, то коман­де начисляли очко. Играли до заранее условленного количества баллов.

**«Волк или заяц?»**

10-12мальчиков и девочек 8-14 лет образовывали круг, став лицом к цен­тру. Водящий ходил за участника­ми игры, быстро произнося слова: «Огонь горит, самовар кипит, так, так, так и надо. Дед, чем ты занят?» После этих слов он дотрагивался до плеча игрока, сзади которого оказал­ся. Тот закрывал глаза ладонями. Так повторялось, пока каждый участник не закрыл глаза. И тогда водящий ходил уже с другими словами: «Волк или за­яц? Волк или заяц?» При этом он тро­гал любого игрока за плечо и начинал его разглядывать, а тот отнимал ру­ки от лица. Если его выражение было грозное, «хищное», водящий молча от­правлял игрока в одну сторону круга, где стояли «волки». Другим предлага­лось идти на противоположную сторо­ну. Они становились «зайцами». Как только последний игрок занимал свое место на одной из сторон, «волки» бросались ловить «зайцев». Те раз­бегались по всей площадке, о грани­цах которой договаривались заранее. Побеждал «заяц», пойманный послед­ним. Он и начинал новую игру.

**Бои петухов**

На земле (полу) чертили круг диа­метром 3—4 метра. Играющие де­лились на две команды и выстраива­лись в две шеренги около круга, одна против другой. В каждой из них выбирали капитана. Те в свою очередь посылали по одному игроку – «петуху» – в круг. Они вставали на одну ногу, другую подгибали, а руки складывали за спиной. По сигналу ведущего «петухи», прыгая на одной ноге, начинали выталкивать друг друга плечом из круга или стремились заставить противника встать на обе ноги. Если они добивались своей цели, то соперник считался побежденным. Если во время выталкивании оба «петуха» выходили из круга, победа не присуждалась никому из них, и на их место заступала следующая пара. Кому из участников вступать в игру, решали капитаны. Победитель при­носил своей команде очко. Игра про­должалась до тех пор, пока все не побывают в роли «петухов». Выи­грывала та команда, игроки которой одержали большее количество побед.

**«Хищник в море»**

В игре участвовало до десяти детей. Один из них назначался «хищником», остальные – «рыбками». Для игры требовалась веревка длиной 2-3 ме­тра. На одном конце ее делали пет­лю и надевали на столбик или колы­шек. «Хищник» брался за свободный конец веревки и бежал по кругу так, чтобы она была натянута, а рука, дер­жавшая ее, находилась на уровне ко­леней. «Рыбки» должны были пере­прыгивать через веревку.

**«Шарманка»**

В эту игру на асфальтированной или хорошо утоптанной площадке разме­ром 4 х 10 метров, разделенной по­перек чертой на две равные части, играли 10-12 подростков. Для это­го требовался небольшой резиновый мяч. Участники размещались поровну на каждой стороне площадки, уста­новив очередность, кто за кем бьет. После этого игрок первой коман­ды подбрасывал мяч рукой так, что­бы он, ударившись на своей стороне площадки, перелетел на другую по­ловину и стукнулся там о землю один раз. После этого игрок второй коман­ды отбивал мяч на противоположную сторону, где его принимал второй по очереди участник состязания. Если он не попадал на половину противни­ка или же допускал, чтобы мяч на его стороне дважды отскочил от земли, то получал штрафное очко (когда их ко­личество доходило до трех, игрок вы­бывал из соревнования). После этого игрок отправлялся на противополож­ную сторону, где ждал своей очере­ди делать бросок или отбивать мяч. Постепенно участников состязания становилось все меньше, а перебе­гать приходилось все чаще. Игроки двигались все быстрее и состязались до тех пор, пока не оставались толь­ко два из них, которые уже не пере­бегали, а играли до получения трех штрафных очков. Оставшийся в со­ревновании считался победителем, и оно возобновлялось. Финалист про­шлого состязания имел одно запасное очко. Это означало, что он мог вый­ти из игры, получив не три, а четыре штрафных балла.

**«Выйдем, девушки, играть»**

Юноши и девушки, собравшись на деревенской улице или на поляне, хо­дили по кругу, взявшись за руки, под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоял в центре и неожидан­но выкрикивал: «Расходитесь!», по­сле чего бросался дотронуться до кого-нибудь из разбегавшихся игроков. При этом он имел право сделать лишь определенное количество шагов, о ко­тором договорились заранее (обычно 3-5). Осаленный игрок становил­ся новым водящим. Участники за­бавы начинали песню снова, и игра продолжалась.

**«Луна или солнце»**

В начале игры выбирали двух капита­нов. Они договаривались между со­бой, кто из них «луна», а кто «солн­це». Затем к водящему по одному подходили остальные игроки, и каж­дый тихо, чтобы другие не слышали, говорил, что он выбирает – луну или солнце. Ему так же тихо указывали, в чью команду встать. Таким обра­зом, все делились на две группы, ко­торые выстраивались в колонны, – игроки вставали за своим капитаном, каждый обхватив впереди стоявшего за талию. Затем команды соревно­вались, перетягивая друг друга через линию, проведенную между ними. Это состязание могло иметь музы­кальное сопровождение, но вне за­висимости от этого проходило очень весело.

**«Иголка, нитка, узелок»**

Игроки (от 20 до 40 человек) ста­новились в круг и брались за руки. На некотором расстоянии от них рас­полагались трос водящих: первый – «иголка», второй – «нитка» и тре­тий – «узелок». «Иголка» бежала то в круг, то из круга, «нитка» и «узе­лок» следовали за ней. Остальные игроки не задерживали, а свободно пропускали их, поднимая руки. Если «нитка» ошиблась направлением, за­путалась или «узелок» поймал «нит­ку», то выбирали новых водящих, и игра начиналась сначала.

**«Кого вам?»**

В игре участвовало две команды. В первой части состязания каждая из них строилась в линию, лицом друг к другу, на расстоянии 10-15 метров. Члены первой команды хором го­ворили: «Тили-рам, тили-рам?» В от­вет противники называли любого ее игрока. Тот выбегал из ряда и старал­ся грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Если ему это удавалось, он уводил из нее одного из двух игроков, руки ко­торых расцепились. Если бегущий не порвал цепь другой команды, то сам оставался в ней. Затем выкрикива­ли игрока из другой команды. Чтобы определить победителей, образовав­шиеся в ходе игры команды перетяги­вали друг друга через линию, держась за канат.

юго-западной стороне Среднего Поволжья, на стыке степей и лесов, раскинулся **Пензенский край**. Он занимает лишь небольшой лоскуток на карте России, однако на нем из века в век обитали несколько народов. Жители этой земли участвовали во всех важных исторических событиях страны, ее уроженцы становились известными писателями, врачами, политиками, а мастера прославляли свою родину прекрасными произведениями народного творчества.

**Игры зазимья в Пензенской губернии**

ители Пензенской губернии любили осенние праздники, ведь к их наступлению заканчивалась тяжелая полевая страда, у всех был свой хлеб. Появлялись деньги, раздавались долги, что накопились к зиме. Вот и гуляли все от души.

**Игра «Хрен»**

Играющие делились на две группы. Участники первой вставали в цепоч­ку, а игроки второй окружали ее. При этом все они запевали:

*Хрен, мой хрен,*

*Молодой ты, хрен!*

*Полевой, садовый,*

*Рассадистый,*

*Кто тебя садил?*

*Кто тебя поливал?*

— *Садил меня Иван,*

*Поливал Селиван,*

*Селиванова* *жена присматривала.*

*Его дочь* *Катерина приговаривала.*

*Ехали бояре, в бане ночевали,*

*В хлеве завтракали,*

*Хлеба прикупили,*

*Соли занимали,*

*Увидали девицу*

*На крутом бережку.*

— *Продай, девица, хренку,*

*Продай, красавица, хренку.*

— *Уж я вырву хренинку.*

*Отряхну, брошу о землю,*

*Поставлю хренинку*

*На место, на местечко.*

После припева несколько человек из круга подходили к цепочке и, под­хватив крайнего участника под мыш­ки, вырывали его из цепочки со сло­вами: «Уж мы-то хрен выдернем да вытряхнем!»

Иногда играющие не образовыва­ли круга вокруг цепочки, тогда пара, юноша и девушка, ходили вокруг нее, распевая песню. Затем со словами: «Уж мы-то хрен повырвем, повы­рвем, повытряхнем!» приподнимали под мышки крайнего в цепочке, после чего он перебегал в другой конец ря­да. Так играли, пока не надоест.

**«Ремнем играть»**

Играющие собирались в круг. Во­дящий, как правило, парень, бросал ремень в игроков с криком: «Моя суженая-ряженая!» и называл имя приглянувшейся девушки. Все присут­ствующие молодые особы бросались его поднимать. Если названная де­вушка трижды не успевала выхватить ремень, то выбывала из игры. Поймав ремень, она становилась ведущей.

стория **Орловской губернии** непростая. Границы ее территории на протяжении веков менялись то в большую, то в меньшую сторону. Несколько столетий подряд край подвергался набегам захватчиков и страдал под гнетом иноземных правителей. Но несмотря на все исторические перипетии, эта земля сохранила свою стать великорусской губернии, богатство человеческой души и красоту природы.

**Как на Орловщине молодки снитку искали**

овременники отмечали, что жители Орловской губернии удивительно суеверны. Они надеялись на помощь и Бога, и домового. Большая часть больных в деревне лечились и молитвами, и отговорами. Женщины вели между собою нескончаемые разговоры о старине, о поверьях своей местности. Крестьяне верили в многочисленные приметы.

**Игра «Капустка»**

Участники становились в круг и под песню начинали медленно двигаться «по солнцу»:

*Сею, вею* я *капустку,*

*Завиваю я белый кочешок.*

— *Вейся ты, вейся, капустка,*

*Вейся ты, вейся, вилая!*

*Как же мне, капустке, не виться,*

*Белой, вилой не ломиться?*

*Вечор на капустку*

*Выпал мелкий дождик*

*Частый маленек,*

*Весной холоденек,*

*Ливнем поливает,*

*Капустку ломает.*

*Поливаю я капустку.*

*Поливаю я белый кочешок.*

*Вейся ты, вейся, капустка,*

*Вейся ты, вейся, вилая!*

Затем круг разрывался, и край­няя пара поднимала вверх соединен­ные руки, под которыми и проходили все игравшие. Затем рядом вставала следующая пара с поднятыми руками, куда проходили оставшиеся игроки. Так повторялось до тех пор, пока все участники оказывались с поднятыми руками наподобие спирали, изображая кочан капусты. После этого «капуст-ка» развивалась в обратном порядке.

**амбовский край** находится в центральной части Русской равнины и имеет чрезвычайно разнообразный ландшафт – густые леса на севере, бескрайние степи на юге. Его покрывают пологие холмы и широкие долины спокойных рек Дон, Воронеж и Цна.

**Кулачные бои Тамбовского края**

яжелый быт крестьян Тамбовского края скрашивался праздниками, в которых христианство причудливым образом переплеталось с языческими обрядами. Зимние Святки и весеннюю Масленицу, пасхальные праздники и Троицу справляли всем селом.

**Игра «Чехарда»**

В начале игры выбирали водящего, ко­торого часто называли «козлом», за­тем все участники начинали через него прыгать. Кто этого сделать не сумел, сваливал водящего или падал, стано­вился на его место, а тот шел прыгать. Часто игроки вставали в круг на расстоянии нескольких шагов друг от друга, поворачивались, смотря впе­реди стоявшему в затылок, и накло­нялись, то есть принимали позу для игры в чехарду. Затем водящий раз­бегался и начинал прыгать через них. Первый, через кого перепрыгнули, также начинал перескакивать за ним вдогонку через спины игроков. Таким образом, все участники после прыж­ков становились на свои места. Ко­му задача не удавалась, выбывал из игры. Игроки постепенно выпрямля­ли спины, увеличивая высоту прыж­ка, и все повторялось вновь.

**омский край** – суровое место, большая часть территорий которого пред­ставляет собой непроходимую тайгу. Его земли – настоящая сокровищница природных богатств: нефти, цветных и черных металлов, руды и угля.

**Как «чикать кулик» и найти «беса»?**

ародные игры скрашивали досуг людей. Участвовали в них не только дети, но и взрослые. Редкий праздник обходился без сопровождения игр, особенно Рождество, Пасха, Троица.

**«Столбики»**

Игравшие дети вставали в круг па­рами: друг за другом лицом к цен­тру круга. Те, кто находился ближе к центру, – «столбики». Лишний ходил по кругу, ударял по плечу од­ного из игроков, стоявшего за «стол­биком». Оба бежали по кругу в про­тивоположных направлениях. Кто первый прибегал, тому и стоять за «столбиком».

**«Третьего гонять»**

Игроки вставали в круг так же, как в игре «Столбики». Лишний, с ремнем в руках, задевал одного из участников, стоявшего за «столбиком», и тот бежал от него по кругу и возвращался на свое место. Лишний должен был успеть хлестнуть его ремнем. Если ему это удавалось, игроки менялись ролями.

**«Разлука»**

Игроки стояли парами, взявшись за руки. Один из них – лишний – ходил вдоль пар, дотрагиваясь до плеча одного из игроков. Тому полагалось его догнать. Оставшийся без па­ры игрок становился лишним: ходил вдоль пар, выбирал того, кто будет его догонять.

В эту игру играли дети, а также парни с девушками.

**«Чижик»**

Для игры требовалась шаровка и «чижик» (сучок, по форме напоми­навший единицу). В землю вбивали кол высотой 50 см, к его верхушке прикрепляли «чижик». Игрок бил по колу так, чтобы «чижик» отлетел как можно дальше (на 20-30 м). По правилам, водящий подбирал от­летевший «чижик» и ставил его на кол. Задача осложнялась тем, что, выполняя это задание, нужно было произносить поговорку: «Чижик – палка – коноплянка, на воробушки кули-и-и...» и распределить дыхание так, чтобы закончить действие и про­говорить последнее слово одновре­менно. Поэтому слово «кули-и-и...» тянули до тех пор, пока не ставили «чижик» на кол. Если водящему это удавалось, он присоединялся к бью­щим игрокам, а бьющий становился водящим.

**«Баталки»**

В игре участвовали девочки и маль­чики. Для нее требовалась «батал-ка» – прямая деревянная палка дли­ной 50-60 см с выточенной ручкой (как скалка), «чикушка» – палка длиной около 20 см, напоминавшая крючок. В землю вбивали кол высотой 60-70 см, на него вешали «чикушку». Один из игроков – водящий – находился недалеко от кола. Осталь­ные игроки с расстояния 5 м по очереди пытались «баталками» сбить «чикушку». Тот, кому это удавалось, бежал за баталкой. Водящий быстро наде­вал «чикушку» на кол и тоже следовал за «баталкой». Водящим становился игрок, который остался без «баталки».

**«Кулик»**

В эту забаву играли парами. Для нее требовались «кулик» – плоский, за­остренный с двух концов брусок дли­ной 20 см – и шаровка.

На земле чертили круг или выка­пывали лунку диаметром 1 м. Подаю­щий игрок стоял рядом с ней, другой находился в «поле». Подающий «чи­кал кулик»: бил палкой по заострен­ному концу. «Кулик» подскакивал, после чего подающий игрок палкой посылал его в поле. Игрок в поле под­бирал «кулик» и с этого места бросал его в лунку. Если ему это удавалось, игроки менялись местами.

**«Лапта»**

Для игры требовались лапта и мяч. Игроки проводили две черты на рас­стоянии 100 м. Две «матки» (юно­ши, отличавшиеся хорошим ударом) набирали себе команду, каждую из 10 человек. Одна подавала мяч, дру­гая ловила. Подавала всегда «матка», она старалась бросить мяч как можно дальше, чтобы у подающий команды было время для перемещения к другой черте. Послав мяч в поле, игроки подающей команды стремились преодолеть расстояние от одной черты до другой так, чтобы игроки противоположной команды их не «осалили». Игрокам ловившей команды полагалось принести мяч и помешать движению подающей команды к другой черте. Если кого-то из игроков «осаливали», команды менялись ролями.

**«Бить-бежать»**

Эта игра напоминала лапту, толь­ко играли в нее не командами, а па­рами. Чертили две черты на рассто­янии примерно 100 м друг от друга. Один игрок, стоя у черты, подавал мяч, лаптой выбивая его в поле. Во­дящий игрок стоял в поле. Послав мяч как можно дальше, подающий игрок бросал лапту и бежал к дальней черте. Водящий игрок подбирал мяч и стремился «осалить» перебегающе­го игрока. Если ему это удавалось, игроки менялись ролями. В эту игру играли и несколькими парами поочередно, всего участников могло быть до 10 человек.

**«Лунки»**

На земле чертили круг диаметром 3 м. Внутри него делали лунки по количе­ству игроков, не считая водящего. Тот с расстояния 2 м рукой толкал мяч, чтобы попасть в одну из лунок. Вла­делец лунки хватал мяч и, кинув его, «осаливал» одного из игроков, не вы­ходя из круга. В это время все осталь­ные разбегались в разные стороны за пределы круга. Тот, в кого попали мя­чом, становился водящим. Если игро­ку не удалось «осалить» кого-нибудь, он сам становится водящим.

 южной части Сибири, у северных отрогов Саяно-Алтайского нагорья, по левому берегу многоводного Енисея расположилась **Республика Хакасия**, которую можно назвать уникальным природно-историческим заповедником. Кажется, будто природа, создавая этот уголок земли, использовала всю фантазию, чтобы показать свое великолепие.

****акасы – в недавнем прошлом скотоводы, охотники, ремесленники и земледельцы степной и горно-таеж­ной зоны Южной Сибири. Как и любой другой народ, они воспитывали детей в соответствии с идеалами своей культуры: мальчиков – сильными, выносливыми, умными, девочек – трудолюбивыми и мудрыми.

**«Адай тулгу» («Собака и лиса»)**

Дети стоят парами в колонне друг за другом. Один ребенок – «собака» – впереди, недалеко от остальных. По сигналу ведущего (обычно это ребенок, играющий роль «собаки») последняя пара разбегается. «Собака» гонится за детьми и ловит одного из них, с которым образует пару и встает впереди других. Тот же, кто остался один, становится «собакой». Дальше разбегается следующая пара, и так до тех пор, пока не дойдут до первой пары.

**«Чуурана» («Чур меня»)**

Собравшаяся детвора сначала выбира­ла водящего. Для этого находили палку длиной около метра, которую по очере­ди, начиная с нижнего конца, обхва­тывали руками, надставляя кулак над кулаком. Тот, кто обхватывал верхний конец, становился водящим. В даль­нейшем эта палка служила стукалкой (чибирек) и находилась на определен­ном месте, рядом с водящим. Для того чтобы участники игры спрятались, он, закрыв глаза, произносил считалку. Когда водящий обнаруживал спрятав­шихся игроков, он первым добегал до условленного места и дотрагивался до стукалки, при этом обязательно вос­клицал: «Чуурана!» Подобное «маги­ческое» слово встречалось в играх рус­ских (чур меня), киргизов (жууран) и других народов.

**«Дикие козы и волк»**

На ровной площадке чертили две па­раллельные линии, между которыми находился «волк». За внешней чертой сосредотачивались «дикие козы», их задача – пересечь волчью зону. «Вол­ка» выбирали по считалке: «Один – вошь, два – иголка, три – потник, четыре – постель, пять – колыбель, шесть – аркан, семь – коновязь, во­семь – марьин корень, девять – моро­женое, десять – треножник». На кого падало слово «треножник», тот стано­вился «волком». Ему нужно было пой­мать всех «диких коз», пробегавших по его территории между линиями.

**«Хозан орых» («Заячья тропа»)**

Для игры на земле (в зимнее время на снегу) чертили большой круг диаметром 10 м или квадрат, пересе­кавшийся в центре двумя линиями. На пересечении линий располагались «норы зайцев». В середине круга (квадрата) на пересечении двух линий находилась «нора волка». Чтобы определить, кто будет «волком», бра­ли палку и по очереди захватывали ее в кулак, начиная с нижнего края. Чей кулак оказывался последним, тот становился водящим. «Зайцы» скака­ли на одной ноге (тойрацнап) как по кругу, так и по внутренним чертам. Волк бегал только по своим тропам, по двум линиям, сходившимся в цен­тре круга (квадрата). Как только водя­щий произносил «один, два, три!», игра начиналась. Согласно правилам «волк» должен был занять пустующие «норы зайцев». Во время игры «зай­цы» менялись местами, перебегая из «норы» в «нору». Там «волк» не имел права их трогать. Если же он занимал пустую «нору зайца», то выигрывал, а неудачник становился «волком».

**«Паршивая корова»**

В игре участвовали 5-6 мальчиков. На земле чертили круг диаметром 5-6 м. В центре выкапывали круглую лунку – «загон для коровы» (хазаа). Играли мячиком (тогым), скатанным из коровьей шерсти. У каждого участника в руках был посох (таях) длиной около метра. На линии круга на оди­наковом расстоянии каждый игрок выкапывал свою лунку. Сначала определяли, кто будет «пастухом». Для это­го каждый игрок клал посох на носок ноги и бросал его. Чей бросок оказы­вался самым слабым, тот и становил­ся «пастухом» «паршивой коровы», задача которого загнать ее (мячик) клюшкой в лунку-загон. Остальные участники игры отбивали мячик пал­ками и не давали ему оказаться в центре круга. Если «пастух» справлялся с задачей, его место занимал следу­ющий по очереди игрок. Кроме того, правила требовали, чтобы все участ­ники охраняли свои лунки и не дава­ли «пастуху» внезапно засунуть свой посох в свободную лунку зазевавше­гося игрока. Поэтому, отбив мячик, они держали посох в своей лунке. Но­гами охранять ее запрещалось. Если «пастуху» удавалось засунуть клюшку в чужую лунку, то ее хозяин менялся с ним ролями, и игра продолжалась.

стория, культура и традиции **татар** тесно переплетены с Россией. Но, как бы ни были близки два народа, татарам удалось сохранить свои обычаи и самобытность, не забыть о корнях, идущих из глубокого прошлого.

**Как в игре, так и в жизни**

ародные игры татар тесно связаны с их культурой. Они являются и способом воспитания детей, и обязательной частью обрядов, сопровождающих человека на протяжении всей жизни. Играючи, татары и поют, и пляшут, и работают...

**«Продаю горшок»**

Дети играли в «продажу горшков» **(чулмек-уй-ын)**, разделившись на две группы. Часть ребят, изображая горшки, са­дились на корточки в кружок, у каж­дого из них за спиной стоял «хозя­ин». Ведущий выбирал «горшок» и, обращаясь к «хозяину», спраши­вал: «Продашь горшок?» – «Продам!» – «За сколько?» – «За три рубля!» Стукнув по руке «хозяина» три раза (в зависимости от числа, на­званного в цене), «покупатель» вме­сте с «горшком» пускались по кругу навстречу друг другу, стараясь ско­рее занять освободившееся место среди сидевших ребятишек. Остав­шийся стоять становился следующим «покупателем».

**Завивайся, плетень**

Девочки (девушки) становились в ряд, взявшись за руки. Одна из них, запе­вала, начинала «плести плетень», ве­ла за собой вереницу девочек, подны­ривая под руки двух самых последних участниц в ряду. Эта пара разворачи­валась, а ведущая подныривала под руки следующей пары, и так до кон­ца ряда. Потом «плетень» развивали, начиная движение в обратном направ­лении. Во время игры пели специаль­ную песню: «Вейся, вейся, плетень, завивайся...»

ревняя земля **Башкортостана** пропитана легендами. Она щедра и благодатна. Этот край помнит грозные битвы и хранит память о великих людях. Отсюда тянется к солнцу стебель курая, чья прекрасная мелодия поразила когда-то сказочного батыра.

**Игра — начало жизни**

сть у башкир пословица: «Уйын — тормоштын башы» («Игра – начало жизни»). И действительно, уже с пер­вых дней после появления на свет башкирский ребенок включался в своеобразное игровое пространство, так как на каждый его шаг у старших находилась смешная присказка или прибаутка. Играя, малыш учился всему, что дол­жен знать и уметь взрослый человек. Игра помогала ему понимать окружающий мир, а потом найти и свое место в нем.

**«Мухи» («Чижи»)**

Башкиры жили в лесостепной зоне и занимались кочевым скотоводством. Большую роль в их жизни играла охо­та. Меткость, сила и точность удара проверялись во многих играх. Самой популярной из них считалась **«Себен» («Муха»)**, или, как еще ее называли, **«Усет» («Чиж»)**. Небольшую пал­ку («муху» или «чижа») с помощью ударов по ней битой поднимали и про­должали подбрасывать, чтобы она не упала на землю. Похожий прин­цип — длительное удержание в воз­духе — соблюдался и в других играх с битой или войлочным мячом.

**«Камешки»**

Еще одной любимой игрой башкир­ской детворы были «Пять камуш­ков». В ней использовались мелкие камни или овечьи косточки. Отсюда и второе название – ***хакташ* (ко­сточки)**. Игроки состязались в лов­кости, подбрасывая камушки разны­ми способами, от простых к сложным. Допустивший ошибку передавал ход следующему участнику. Победителем становился тот, кто набирал большее число очков.

Эта игра требовала терпения, вни­мательности и развивала гибкость пальцев. Она особенно нравилась де­вочкам. Один из наиболее сложных ее вариантов назывался **«сорок камеш­ков»**. В этом случае в игре использо­вали 40 плоских, примерно одинако­вого размера камешков. Только три из них отличались от остальных: са­мый большой — «хан», средний — «визирь» и меньший — «конь». Они считались ценнее остальных: «хан» равнялся десяти очкам, «ви­зирь» — восьми, «конь» — пяти, остальные камешки стоили по одно­му очку. В игре участвовали 5-6 де­вочек. Они заранее договаривались, до скольких очков играть (обычно до 100). Затем среди участников про­водилась жеребьевка. Первая в оче­реди подбрасывала все 40 камушков в воздух и ловила их тыльной сторо­ной ладони. Те, что оставались на ее руке, она подкидывала и ловила еще раз, и только после этого подсчиты­вали очки. Задача усложнялась тем, что «хана», «визиря» и «коня» за­прещалось ловить вместе с остальны­ми камушками, если это происходило или девочке и вовсе ничего не удава­лось поймать, в игру вступала следу­ющая участница. Та из них, кто пер­вая набирала сто очков, становилась победительницей.

алеко, в Западной Сибири, живет один из самых загадочных народов на планете – **ханты**. Ученые относят его к финно-угорской языковой семье, в которую, кроме того, входят их ближайшие соседи манси, а также венгры, финны, эстонцы и многие народы Поволжья.

**Каждый сам несет свой облас**

олодому поколению ханты говорили: «Глаза есть, смотрите». Жизнь и быт взрослых дети воспроизводили в играх. Многие их забавы и развлечения носили спортивный характер, развивали у ребятишек силу, ловкость, меткость, так необходимые охотникам, рыболовам и оленеводам.

**Ловля хорея (Сув ёвлмиты)**

В землю втыкали хорей и на расстоя­нии 10 метров от него проводили ли­нию, от которой игроки выполняли броски. У каждого из них в руках бы­ли тынзяны. Игроки старались набро­сить петлю тынзяна на хорей. В слу­чае удачи ребенок подходил к хорею и снимал петлю, сматывая тынзян в два мотка. Если же он промахивал­ся, то сматывал тынзян, подтягивая его к себе. Игра продолжалась до тех пор, пока кто-то из участников не на­бирал десять очков (попаданий). Он и становился победителем.

**Тынзян** – аркан для ловли оленей, сплетенный из оленьей кожи, длиной около 20 метров.

**Хорей** – шест длиной около 3 метров для управления олень­ей упряжкой с круглым набал­дашником из кости.

**Игра в камешки (Кев пул)**

Эта всесезонная игра была извест­на детям казымских хантов. Участ­ники собирались на берегу реки или в помещении. Для игры требовались разноцветные камешки-галечки диаметром до 1 см. Их хранили в бере­стяных коробочках или кожаных ме­шочках. Игроки усаживались в круг, перед каждым из них лежали камеш­ки. Каждый участник по очереди брал их в горсть и подбрасывал вверх. Поймать камешки нужно было снача­ла тыльной стороной кисти, а второй раз – пальцами. Побеждал игрок, у кого в руке их оказывалось больше.

**Игра с иголкой (Лын — тыпнат)**

Участниками игры были мальчики (3-5 человек), которые собирались дома или на улице, в зависимости от сезона. Для игры требовалась палоч­ка конусообразной формы длиной 6-7 см с диаметром верхнего края палочки 3 см, а нижнего — 1,5-2 см. Палочку выстругивали из любого де­рева и зачищали от неровностей. В ее узкий конец вбивали иголку (или не­толстый гвоздь) на глубину 0,5-1 см. Один из игроков брал палочку за ее широкий конец и подбрасывал боль­шим пальцем так, чтобы она при па­дении воткнулась острием в землю (пол). Если палка падала тупым кон­цом, попытка считалась неудачной, и в игру вступал очередной игрок. При удачном броске мальчик продол­жал игру, но подкидывал палочку уже не большим пальцем, а указательным, и т.д. Другой игрок, вступив в сорев­нование, при броске пользовался тем пальцем, что и при последней неудаче. Победителем считался участник, кото­рый первым подкинул палочку всеми пальцами.

**Тось-чер-вой**

Эту игру казымских хантов в начале XX века описал И.Н. Шухов. Для нее требовались 14 деревянных фигу­рок, изображавших солнце, луну, мед­ведя, выдру, тетерева, лошадь, дьяво­ла, корову, бруса, легендарную птицу «черыз-хопь-вой», лисицу, со­баку, оленя и оселок. Фигурки имели отверстия посередине и были наниза­ны на веревочку. Ее конец заправляли в дощечку, края которой имели про­рези наподобие решетки. Участники игры становились в круг. Один из них, взяв в руку шпильку и раскачав до­щечку на веревочке, подбрасывал ее вверх, после чего ловил. Сделать это полагалось шпилькой, попав ею в ре­шетчатую прорезь дощечки. В случае удачи игрок зарабатывал очки (каж­дая фигурка означала определенное их количество). Если поймать дощеч­ку не удавалось, ход переходил следу­ющему участнику.

**урятский народ**, имеющий самобытную и богатую по содержанию культуру, прошел сложный путь исторического развития, красочно отразившийся в героическом эпосе, национальных традициях и ремеслах, прославляющих народ, живущий на берегах озера Байкал.

**Каких только игр не бывает на свете!**

о-бурятски игра называется наадан. Но у этого слова есть и другие значения, например, вечер, вечеринка, хороводный танец, а также постановка, спектакль, концерт, шутка, насмешка, потеха, спортивные игры – борьба, стрельба из лука, спортивные скачки.

Впрочем, в каждой игре есть всего понемногу — что-то от спектакля, что-то от танца, а обязательные их спутники — шутки и потеха.

**Игра «Верблюжонок и верблюд» (Ботогошохо)**

Эта забава напоминает русскую игру «Кошки-мышки». Играющие берут­ся за руки, образуют круг, впускают в него «верблюжонка» и стараются защитить его от «верблюда-самца», который в начале игры находится вне круга. «Верблюд» ловит «верблю­жонка», который, спасаясь от него, то забегает вкруг, то выбегает из него. Участники всячески стараются поме­шать «верблюду» прорваться в круг или вырваться из него. Игра продолжается до тех пор, пока «верблюд» не поймает «верблюжонка». После этого в игру вступает другая пара.

**Игра «Ястреб и утка» (Нашан ба нугахан хоер)**

Играют 10-20 детей и более, из ко­торых двое-трое вызываются быть «утками», а один, особенно ловкий, становится «ястребом». На рассто­янии 10-15 метров друг от друга на земле чертят два круга – «озе­ра» – диаметром 1-2 метра. Все остальные участники изображают заросли камыша. Они стоят по кру­гу, держась за руки. С одной сто­роны занимает место «ястреб», че­рез 10 метров от него «утки», такое же расстояние отделяет уток от «ка­мышей», а последних – от «озер». Игра осуществляется в несколько за­ходов. Каждый раз «ястреб» устремляется к «уткам», чтобы поймать или осалить их. «Утки» спасаются от него, убегая через «камыши» в «озера» или прячась за «камыши». Игроки-«камыши», мешая «ястребу» поймать «утку», раскачиваются, не сходя с места. Они не имеют права дотрагиваться до него руками. «Ястреб» может «раздвигать» туловищем стоящие рядом «камыши», но также без помощи рук. По условиям игры, если «ястреб» не схватил «утку», то она может еще раз попытаться выскочить из круга и помчаться к другому «озеру» или спрятаться за «камышами». Игра заканчивается, когда «ястреб» поймает всех «уток» или после 3-4 заходов, когда ему это сделать так и не удастся. Тогда «ястребом» становится другой игрок.

**Игра «Волк и табун» (Шоно ба адуун)**

Один или двое игроков выбираются «волками», остальные разделяются на два «табуна» во главе с « вожаками-жеребцами». У каждого «табуна» свой двор – расчерченный на земле пря­моугольник. «Лошади» перебегают из одного «двора» в другой, в это время «волки» их ловят. Заходить во «двор» «волки» не могут. Пойманные «лоша­ди» становятся «детьми волка» и по­могают ему ловить остальных.

**Игра «Тарбаган и волк» (Шоно ба тарбаг)**

Тарбаган — это вид сурка размером с кошку, с ценным мехом, водится в Степях Забайкалья. Все играющие, кроме одного – «волка», «тарбага­ны». Они имеют две норы на рассто­янии 50-70 метров друг от друга. Между ними, чуть в стороне, распо­лагается убежище «волка», который пытается поймать «тарбаганов», ког­да они перебегают из одной «норы» в другую. При этом «волку» кричат такие слова:

*Твоя нора земляная,*

*Моя нора золотая!*

*Твой сын ест сырое мясо.*

*Мой сын* — *цветы и травку!*

«Волк» гонится за «тарбаганами». Догнав кого-либо, дотрагивается до его спины. Такой игрок считается пойманным и выбывает из игры, а она продолжается до тех пор, пока «тар­баганы» не будут переловлены. После этого выбирается новый «волк».

**Игра «Гнать рукавицу» (Бээлэй тууха)**

Есть много игр, связанных с разны­ми предметами, которые одна коман­да прячет, другая – ищет. Вот одна из них. Участники в количестве 15 че­ловек и более садятся тесным кругом лицом к центру и незаметно передают друг другу за спинами рукавицу. Ко­му она попадает в руки, тот начина­ет раскачиваться из стороны в сторо­ну и напевать: «Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони». Водящий находится в центре круга. Услышав пение, он бросается в сторону поющего и пыта­ется найти рукавицу за спиной игро­ка. Но пока он приближается, пение и покачивание плавно перетекают по цепочке на другое место, это значит, что рукавица уже у другого участни­ка. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает дальше в любую сторону, продолжая выводить до конца музы­кальную фразу «Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони». Остальные игроки не начинают ее запевать, пока рукавица не попадет к ним в руки. Участник, на которого показал водящий, должен немедленно достать из-за спины ру­ки, не передавая дальше рукавицу, если она была в тот момент у него. Тот, кого поймали с рукавицей, становится водящим, и игра продолжается.

**Игра «Поиски шила» (Шубэгэшэхэ)**

Играющие садятся на корточки вплотную друг за другом. В сторо­не, как бы у себя в юрте, находится «слепая баба» с «дочерью». Один из игроков отправляется к «слепой ба­бе» и просит у нее шило и иглу, что­бы вынуть занозу у черного верблю­да. Между ними происходит диалог. Игрок спрашивает:

— Где брод?

Ему указывают. Он продолжает:

— А каков брод?

— Черной собаке до колен, а жел­той до голени.

«Путник» делает вид, что перехо­дит реку вброд. У юрты он справля­ется: «Злая ли собака?». «Баба» по­сылает «дочь» унять собаку. Перед порогом «путник» останавливается:

— Какова высота порога?

— Невинному по пояс, виновато­му по темя, – отвечает «баба».

Пришедший входит; его прини­мают как гостя и угощают. Между тем он объявляет цель своего при­хода. «Слепая баба» не прочь дать шило и иглу, но прежде просит поис­кать у нее в голове. Тот соглашается и, коснувшись волос участницы, за­являет, что голова у нее вся в язвах, и убегает с шилом и иглой. «Старуха» идет за своими вещами. Она выпра­шивает их сначала у первого в ряду, но тот указывает на следующего, ко­торый, в свою очередь, просит спра­виться у сзади сидящего и т. д. «Ста­руха» ни с чем отправляется домой и с горя ложится спать. Тем време­нем кто-нибудь из сидящих игроков приходит к ней в дом и уводит тайком ее «дочь».

«Старуха» просыпается и идет на поиски «дочери». Она находит ее среди сидящих и пытается вызволить. Но игроки обхватывают друг друга, и впереди сидящий участник преграж­дает ей дорогу, тогда как остальные ему помогают. «Старуха» не может освободить «дочь» и оставляет свои попытки, чем игра и заканчивается. Игра носит театрализованный харак­тер, главное в ней – полицедейство­вать, повозиться и потолкаться.

**Игра «Спрятать кольцо» (Бэхэлиг нюуха)**

Играющие делятся на две равные по численности команды и избирают ве­дущего. Он поочередно отдает коль­цо одной из команд, участник которой должен положить его в рот. Игроки другой команды в момент передачи кольца стоят, отвернувшись, чтобы не видеть, у кого оно. Их задача – это угадать. Если они ошибаются, то поют песню. Следующий раз кольцо прячет другая команда. Игра продол­жается до тех пор, пока у одной из ко­манд не истощится запас песен. Если одна из сторон не может спеть песню, она отдает другой одного своего игро­ка. Выигрывает команда, которая со­берет всех игроков.

**Игра «Спрятать шапку» (Малгай нюуха)**

Игроки усаживаются в круг, лицом к центру. Один из них берет шапку, обходит круг с внешней стороны и не­заметно за кем-нибудь ее оставляет. Тот, у кого за спиной она оказалась, должен догнать водящего и ударить его шапкой. Если он не успеет этого сделать, то лишается места и становится водящим. Но если он не заме­тит шапку за спиной и даст водящему возможность сделать круг и вернуть­ся, то последний наказывается удара­ми шапкой и становится водящим.

**Игра «Кушак» (Бэхээр)**

Играющие – юноши и подростки – разбиваются на две равные по количеству и по силе команды. Для игры берут длинный бурятский пояс из тя­желого китайского шелка и завязыва­ют его многочисленными узлами так, чтобы получился тугой шар, из кото­рого свисает один свободный конец. Иногда для веса в пояс могут завер­нуть какой-нибудь твердый предмет. Игрок берет этот шар за свобод­ный конец и с разбега, как можно сильнее бросает в сторону противо­положной команды, туда, где стоят заведомо слабые игроки. Цель по­следних – поймать шар на лету, что означает выигрыш. Если шар упадет на землю – это проигрыш, за который надо отдать противникам одного игрока. Состязание продолжается до тех пор, пока одна из команд не опу­стеет. Тяжелый шар, отправленный сильным игроком, поймать довольно трудно. Зазевавшийся участник ри­скует получить чувствительный удар по голове или лицу. Старики-буря­ты считают, что эта игра относится к числу военных состязаний, наряду со стрельбой из лука.

**Игра «Отгадывание» (Таалсаха)**

**В** Бурятии существует много вариан­тов игры в бабки (кости). Здесь они называются **шагай.**

Участники делят бабки поровну и прячут по нескольку штук в ладо­нях. Число игроков зависит от количе­ства бабок, обычно это 5-10 человек. Участники по очереди пытаются отга­дать число спрятанных бабок и после этого разжимают кулаки. Угадавший забирает бабки противника. В про­цессе игры из нее выбывают участники, которые проиграли все свои бабки. Игра идет до тех пор, пока все бабки не окажутся у одного участника. По­сле этого начинается следующий тур.

**Игра «Сбить бабки щелчком» (Шагай няхалалга)**

Сначала участники определяют, кто первым начнет игру. Для этого все по очереди подбрасывают свои баб­ки. Первым становится тот, у кого больше бабок упало выпуклой сто­роной вверх. Суть игры заключается в том, чтобы, щелкая средним паль­цем по бабке, сбить другую бабку, лежащую в одинаковой с ней пози­ции, то есть такой же стороной вверх. Бабка-бита, летя к цели, не должна задевать другие бабки, не может кос­нуться остальных и бабка-цель. Она считается правильно сбитой, если ее сбивает бабка, находящаяся с ней в одинаковой позиции. В этом случае бабка-цель становится добычей игро­ка. Когда все бабки в одном коне будут выбиты, определяют, у кого их меньше, и данное количество каждый выставляет на следующий тур. После этого опять определяется очередность, и игра продолжается до тех пор, пока все бабки не перейдут к одному из участников.

**Игра «Иголка, нитка, узелок» (Зуув, утахан, заигилаа)**

Играющие становятся в круг. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Они движутся друг за другом, держась за руки: то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей, и «иголкой», «ниткой», «узелком» выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро и правильно.

**арачай** – народ, живущий у подошвы Эльбруса, отличается своей верностью, красотой и храбростью. *Лев Толстой*

**Смекалка не хуже силы**

азличные игры и состязания сопровождали карачаевцев с первых лет жизни и до старости. Детям они помогали освоить необходимые навыки и умения, а для взрослых были отдыхом после напряженной работы.

**Пятнашки – тапжёнгер**

Группа детей из 6-10 человек играла на определенной площадке. Один из играющих старался догнать кого-то из товарищей и «пятнал» его со словами «тап жёнгер» — «найди товарища». «Запятнанный» устремлялся «в поисках товарища», а остальные пытались увернуться.

Игры нередко начинались с жеребьевки, при этом карачаевские дети обращались к считалкам:

*Пятнадцать, пятнадцать,*

 *пятнадцать,*

*Я посчитаю – пятнадцать.*

*Ты посчитаешь – пятнадцать.*

*Считай иль не считай, а все же –*

*Пятнадцать, пятнадцать,*

 *пятнадцать.*

Жеребьевки проводились и с помощью палки (ее могла заменить соломинка, стебель растения, ремень). Участники игры поочередно брались за палку. Тот, чья рука оказывалась на верхушке, становился ведущим. Это нередко сопровождалось считалкой:

*— Салам алейкум!*

*— Алейкум салам!*

*— Куда идешь?*

*— В темный лес.*

*— Зачем идешь?*

*— В поисках прута*

 *для кнутовища.*

*— Найдешь пару –*

 *один себе возьмешь.*

*Другой мне отдашь.*

**Альчики**

В альчики (ашык оюн) карачаев­цы играли с 4-5 лет и до глубокой старости. Эта затея помогала выра­ботать меткость и силу удара. Альчи­ки (ашык) – кости мелкого рогатого скота, установленные в кругу, – выби­вались с определенного расстояния би­той – альчиком, – залитой свинцом.

**Мамины чуреки (хлеб в виде лепешки)**

Эта забава (ею развлекались в ос­новном мальчики) требовала внима­ния и готовности выдержать неожи­данный толчок: мальчик незаметно подкрадывался к другу и бил его под коленки, приговаривая: «Крепкие ли чуреки выпекает твоя мать?»

**Травяной мяч**

Мальчики охотно гоняли по лугу самодельные мячи – деревянные, из тряпок, из войлока, из сыромятной кожи и т.д. Обычно в мяч играли с помощью деревянных палок с крюч­кообразным концом. Разновидно­стью этой игры была игра «ночной мяч»: играли в нее обычно пастухи, у которых днем не было свободного времени. Мяч в этом случае делали из особо приготовленного лишайника; его поджигали, и он долго тлел и был хорошо виден в темноте.

**Используемая литература:**

1. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР. –
М.: Просвещение, 1989.
2. Былеева Л.В., Григорьев В.М. Игры народов СССР. – М.: Физкультура и спорт, 1985.
3. Якуб С.К. Вспомним забытые игры. – М.: Детская литература, 1988.
4. Куклы в народных костюмах. Журнал. ООО «Де Агостини», Россия.
5. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2000.
6. Афанасьев, С.П. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: ИМЦ "Вариант", 1993.
7. Букатов, В.М., Ершова, А.П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения: Книга для учителя. – М.: Издательство "Первое сентября", 2000.
8. Фришман, И.И. Выигрывает тот, кто играет! – Н. Новгород: Педагогические технологии, 2001.