**ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

[**СПУТАННЫЕ КОНИ (ТЫШАУЛЫ АТЛАР)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/sputannye-koni-tyshauly-atlar)

На игровой площадке чертится линия. На расстоя­нии от нее (не более 20 м) устанавливаются флажки, стойки.

Играющие делятся на три-четыре команды и выст­раиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются об­ратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.

**Правила игры:**

* выигрывает команда, закончившая эстафету первой;
* прыгать следует правильно, отталкиваясь обоими но­гами одновременно, помогая руками.

[**УГАДАЙ И ДОГОНИ (ЧИТАНМЕ, БУЗМЕ)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/ugadaj-i-dogoni-chitanme-buzme)

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Во­дящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повяз­ку и догоняет убегающего. Если во­дящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

**Правила игры:**

* если имя названо правиль­но, игрок задевает водяще­го по плечу, давая понять, что нужно бежать;
* как только водящий пойма­ет игрока, он садится в ко­нец колонны, а пойманный игрок становится водящим.



[**СКОК-ПЕРЕСКОК (КУЧТЕМ-КУЧ)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/skok-pereskok-kuchtem-kuch)

На игровой площадке чертят круг диаметром 15— 25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30— 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останет­ся без места, становится водящим.

**Правила игры:**

* нельзя выталкивать друг друга из кружков;
* двое играющих не должны находиться в одном кружке;
* при смене мест кружок считается за тем, кто рань­ше вступил в него.

[**ПРОДАЁМ ГОРШКИ (ЧУЛМАК УЕНЫ)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/prodayom-gorshki-chulmak-ueny)

Играющие разделяются на две группы: дети-горш­ки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спи­ной. Водящий стоит за кругом.



Водящий подходит к одному из хозяев горшка и на­чинает разговор:

* **«Эй, дружок, продай горшок!»**
* **Покупай!**
* **Сколько дать тебе рублей?**
* **Три отдай.**

Водящий три раза (или столько, за сколько согла­сился продать горшок его хозяин, но не более трех руб­лей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кру­гу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот зани­мает это место, а отставший становится водящим.

**Правила игры:**

* бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
* бегущие не имеют права задевать других игро­ков;
* водящий может начинать бег в любом направле­нии. Если он начал бег влево, запятнанный дол­жен бежать вправо.

 **ТИМЕРБАЙ**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он встает в центре круга. Водящий говорит:

* **Пять детей у Тимербая,**
* **Дружно, весело играют.**
* **В речке быстрой искупались,**
* **Нашалились, наплескались,**
* **Хорошенечко отмылись**
* **И красиво нарядились.**
* **И ни есть, ни пить не стали,**
* **В лес под вечер прибежали,**
* **Друг на друга поглядели,**
* **Сделали вот так!**

С последними словами «вот так» водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем место водящего занимает кто-то другой.

**Примечание:** движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т.д.).

**УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

# [ХЛЕБЕЦ (ХЛИБЧИК)](http://azbuka-igr.ru/world_game/ukrainskie/xlebec-xlibchik)

Все желающие играть, взявшись за руки, становят­ся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется «хлибчиком».

—  Пеку-пеку хлибчик, — выкрикивает хлибчик.—  А выпечешь? — спрашивает задняя пара.—  Выпеку!—  А убежишь?—  Посмотрю!

С этими словами два задних игрока бегут в противо­положных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если ему это удается, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же по­рядке.

**Правила игры:** последняя пара может бежать толь­ко после окончания переклички.

# [ВЫСОКИЙ ДУБ](http://azbuka-igr.ru/world_game/ukrainskie/vysokij-dub)

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. 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, идет бить, а кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати детей.

**Правила игры:**

* при ловле мяча нельзя отталкивать друг друга;
* ребенок, поймавший мяч, получает право следу­ющим бить мяч.

# ПРЕЛА-ГОРЕЛА

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.

[**ИВАНКА**](http://azbuka-igr.ru/world_game/belorusskie/ivanka)

На игровой площадке чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Осталь­ные — лебеди.
Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик— поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из лесу иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается с начала.

**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.

# ПРОСО (ПРОСА)

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

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

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

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

# У МАЗАЛЯ

Участники игры выбирают Мазаля. Все остальные отходят от Мазаля и договариваются, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

* **Здравствуй, дедушка Мазаль–**
* **С длинной белой бородой,**
* **С карими глазами,**
* **С белыми усами!**
* **Здравствуйте, детки!**
* **Где вы были?**
* **Что делали?**
* **Где мы были, вам не скажем,**
* **А что делали – покажем!**

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

**Правила игры**. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

# ХЛОП, ХЛОП, УБЕГАЙ! (ЛЯСЬ. ЛЯСЬ. УЦЯКАЙ!)

Играющие ходят по площадке – собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т.д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего:

* Хлоп, хлоп, убегай!
* Тебя кони стопчут.
* А я коней не боюсь,
* По дороге прокачусь –

несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

**Правила игры**. Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

**ЛИСКИ**

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

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

После этого они  бегут  в  противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, ли сом — игрок, который остался. **Правила игры.** Бегать разрешается только по внешней стороне круга.

**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 те пор, пока в кругу не останется трое игрою Они объявляются победителями.

**Правила игры.** Бегущим по кругу игрока не разрешается разъединять руки. Из двух игроков,  нарушивших  правило,  выходит  и 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 - конюшнкх 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.

**Правила игры.** Разбегаться можно только после окончания слов.

**АЗЕРБАНЖАНСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

## ОТДАЙ ПЛАТОЧЕК (ДЭСМАЛЫ ВЕР)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

**Правила игры.** Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

## ДЕНЬ И НОЧЬ (ГЕДЖА ЕЕ ГЮНДУЗ)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек - «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

**Правила игры.** Осаленные переходят в команду соперника.

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

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

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

**Правила игры.** Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукарекания. Ловить детей в их домике нельзя.

**ЧЕЧЕНСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

## УТУШКА (БОБЕШК)

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой:

* **Быстрей, быстрей, утятки,**
* **Быстрей, быстрей, дикие перышки.**

Утята выстраиваются друг за другом вслед за утушкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). Играть могут от десяти до двенадцати человек.

**Правила игры.** Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

# ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## ХИЩНИК В МОРЕ (СЁТКАН КАЙАК ТИНЭСРЭ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2- 3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

**Правила игры.** Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

 **

**АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

## ПАСТУХ (ОВИВЫ)

Из числа играющих выбираются пастух и волк, остальные - овцы. Чертится линия-ручеек, по одну сторону от которого собираются пастух и овцы, по другую сторону сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

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

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

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

## ПОХИТИТЕЛИ ОГНЯ (КРАК ПАХЦНОЦИ)

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

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

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

**