

*«Осы» («Сапсасем»)*

На одной стороне площадки чертят улей. Дети встают в цепочку друг за другом. Игроки идут, постепенно ускоряя темп, и говорят следующие слова:

*З-з-з – осы, З-з-з – сапсасем,*

*З-з-з – осы. З-з-з – сапсасем.*

*Все летите в улей, Пурте веллене,*

*Все летите в улей! Пурте веллене!*

Дети бегут на слова «Медведь идёт!» («Упа килет!»), «залетают» в улей.



*«Сердитый телёнок»*

*(«Урна парулла»)*

Игроки встают в круг, берутся за руки и бегут по кругу. Тот из игроков, кто не удержится в цепи, становится сердитым телёнком. Остальные игроки разбегаются, а телёнок их ловит.



*«Расходись!» («Сирелер!»)*

Среди игроков выбирается водящий, остальные встают в круг и водят хоровод. Водящего выбирают считалкой:

Ты – идёшь, Ку – каять,

А ты – беги, Ку – чупать,

Ты – стоишь, Ку – юлать,

А ты – води. Ку – тытаканни пулать.

Водящий стоит в середине круга и неожиданно говорит:«Расходись!» («Сирелер!»). Игроки разбегаются, водящий их ловит. Водящий осаливает игроков касанием руки. Пойманный игрок становится водящим. Если водящий никого не поймает, то продолжает водить.



*«Птицы» («Кайакла»)*

Игроки выбирают лису и птицу, остальные – птенцы. Птица учит птенцов летать. Птенцы повторяют движения за птицей. Птенцы, летая, говорят слова:

Не боюсь и не дрожу, Вирхенетеп сулелле!

Смело крыльями взмахну – Шикленместеп,

И поэтому на землю Четреместеп,

Никогда не упаду. Саванпа сере укместеп

Неожиданно появляется лиса. Птица подаёт сигнал: «Лиса!» («Тиле!»). Птенцы приседают и замирают. Лиса внимательно наблюдает за игроками и забирает с собой тех, кто выдал себя движениями.



*«Деревце моё»*

*(«Йывасам, пулаш!»)*

На площадке расставляются кубы, на которых закреплены карточки с изображением лесных деревьев. Среди игроков выбирают водящего. По сигналу игроки убегают, водящий их ловит. Водящий осаливает игроков касанием руки. Игроки, убегая от водящего, подбегают и запрыгивают на кубы с изображением вечнозелёных деревьев: сосны, ели.



*«Морозище» («Шантмалла»)*

Среди игроков выбирают водящего – мороза. По сигналу водящего – «Заморожу!» («Шантатап!») игроки разбегаются по площадке. Водящий должен догнать их и «заморозить». Замороженным считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Замороженный игрок замирает и не двигается. Водящий охраняет замороженных игроков, не давая их разморозить. Разморозить игрока могут только неосаленные игроки, прикоснувшись к нему ладонями. Игра заканчивается, если будут пойманы все игроки.



*«Меня зовут Иванушка»*

*(«Эпе Ванюк ятла»)*

Среди игроков выбирают водящего – Ивана. Игрок встают в круг, водящий в середину. Игроки берутся за руки и идут по кругу, припевая:

Рады звери, птицы тоже, Саванассе чер чунсем,

Плакать нынче нам не гоже: Хепертессе кайаксем:

В небе солнышко сияет, Сулл тупее хевелле,

Поиграть нас приглашает. Ачасем телейле.

Все на улицу бегом, Тухар пурте урама

Поитраем всем двором. Пер-перинпе выляма.

Игроки разбегаются. Водящий их ловит. Осаленные игроки становятся водящим. Он громко говорит: «Я – Иван!»(«Эпе Ванюк ятла») и ловит игроков.



*«Лошадки» («Лашалла»)*

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадей и хозяев. Хозяева подходят к лошадям и спрашивают: «Кто хочет быть моей лошадкой?». Лошади выбирают себе хозяина. Потом игроки парами встают по кругу, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

- Лошадь продаётся? – Лашине сутатан-и?

- Продаётся! – Сутатап!

- Сколько стоит? – Мен хак?

- Триста рублей. – Вис сер тенке.

- И три копейки не дам. – Висе пус та памастап.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.



*«Слепой медведь»*

*(«Суккар упала»)*

По жребию выбирают водящего – слепого медведя. Ему завязывают глаза платком. Слепой медведь с разведёнными в стороны руками ловит игроков. Игроки дразнят водящего, задевая его руками, увёртываются от него, приседают, проходя мимо него на четвереньках. Пойманный игрок становится водящим.

*P.S. Такие же правила в игре «Баба Яга» («Вупар»).*



*«Лиса и гуси»*

*(«Тилепе хурсем»)*

Среди игроков выбирают лису, остальные – гуси. Гуси выходят на лужайку пощипать травку, ходят гусиным шагом. Неожиданно появляется лиса и гуси с криком «га-га-га» собираются в кружок.

Лиса: «Сейчас я вас съем!» (Эп сире сисе яратап!)

Гуси: «Не ешь нас!» (Ан тив пире!)

Лиса: «Съем!» (Сиетеп!)

Гуси: «Послушай, какую песню мы поём: «Га-га-га!» (Пирен юрра итлесе пах: «ки-как!»)

Гуси поют песню и улетают. Лиса их ловит. Пойманный игрок становится лисой.



*«Резвые белки»*

*(«Сивеч пакшасем»)сы"*

Один из игроков выбирается собакой, остальные – белки. Белки стоят на кубах или гимнастических скамейках. Игроки спрыгивают с кубов и бегают по площадке. Водящий их ловит. Пойманный игрок становится водящим.



*«Узнай меня»*

*(«Палласа ил»)*

Среди игроков выбирается водящий, остальные встают в круг. Водящий садится в середину круга, на него накидывается лёгкое покрывало. Один из игроков подходит к водящему и, похлопывая по спине, спрашивает: «Кто стучит?» Потом игрок становится на своё место в кругу, и все вместе говорят: «Узнай меня, узнай меня!» Если водящий узнает игрока по голосу, то меняется с ним ролями.



*«Разорви цепь»*

*(«Ал татмалла»)*

Игроки делятся на две команды и, взявшись за руки, строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Игроки первой команды идут к игрокам второй команды, поют песню и возвращаются назад.

Чечи-чечи, чечерина, Чечи-чечи, чечерина,

Минерук-Синерук! Минерук-Синерук!

Ах, подружка…Нинук! Ах, танташам…Нинук!

(Ох, дружочек…Ванюк!) (Ах, танташам…Ванюк!)

Ты иди сюда играть! Килсем кунта выляма!

Игрок второй команды, чьё имя было названо в песне, разбегается и старается грудью или плечом разорвать цепь первой команды. Если бегущему удаётся разорвать цепь, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не разорвал цепь другой команды, то он сам остаётся в этой команде. Потом команды меняются местами. Побеждает команда, в которой окажется больше игроков.



*«Перепрыгни»*

*(«Сиксе кас»)*

Выбирают считалочкой двух водящих. Они садятся друг против друга, вытягивают вперёд ноги, соприкасая ступни. Игроки по очереди прыгают через ноги водящих. Водящие пятнают игроков в момент прыжка. Пятная игрока, водящие касаются рукой его спины. При этом они не должны сгибать ноги в коленях. Побеждает игрок, которого водящие ни разу не запятнали.



*«Огородник»*

*(«Пахчасасем»).*

Чертят две линии на расстоянии 6-8 м друг от друга – огород, на который нападают гусеницы (небольшие палочки). Выбирают водящего – ястреба, остальные – птицы и птенцы. Ястреб с одной стороны огорода, гнёзда птиц (обручи) – с другой. В гнёздах по 3-4 птицы. Птицы прилетают на огород и собирают гусениц. По сигналу ведущего «Ястреб!» («Хурчка») ястреб нападает, птицы разлетаются по гнёздам. Пойманный становится ястребом. Побеждает тот, в чьём гнезде наибольшее количество гусениц.



*«Дети ветра»*

*(«Сил ачисем»)*

Игроки встают в круг. Один из игроков выбирается ведущим, остальные – дети ветра. Ведущий выходит в середину круга и подаёт различные сигналы. Игроки выполняют соответствующие им движения.

«Северный ветер» (Сил сурсертрен) – игроки поворачиваются к ведущему спиной. «Южный ветер» (Сил кантартан) – лицом. «Метелица» (Юр вестерет) – кружатся вокруг себя. «Слабый ветер» (Сил тамалче) – покачиваются на ногах вперёд-назад. «Тихая погода» (Сил шапланче) – не шевелятся.



*«Нитка, иголка, узелок»*

*(«Иеппи, сиппи, тевви»)*

Среди игроков выбирают иголку, нитку и узелок. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. Иголка, нитка и узелок бегают по кругу, вбегая и выбегая из него. При этом они бегают исключительно друг за другом. Игроки, не задерживая, пропускают в круг и выпускают из круга иголку, нитку и узелок. Если нитка или узелок отстали от иголки, то выбывают из игры.



*«Богатырь»*

*(«Паттарсем»)*

Игроки разбиваются на пары. На земле чертят круг диаметром 3-4 м. Игроки становятся в его середину и берутся за палки. По сигналу ведущего игроки выталкивают друг друга из круга, с силой нажимая на палку. Игрок, наступивший на линию круга или вытолкнутый из круга, считается проигравшим.



*«Море волнуется»*

*(«Тинес хумханать»)*

Среди игроков выбирают ведущего. Остальные стоят в обручах. Ведущий ходит вокруг игроков и приговаривает: «Море волнуется» («Тинес хумханать»). При этом он касается рукой игроков. Игроки, до которых он дотронулся, идут за ним, повторяя все его движения. Неожиданно ведущий говорит: «Море успокоилось» («Тинес лапланче») – и занимает любой из обручей. Остальные игроки тоже занимают свободные домики. Игрок, оставшийся без домика, становится ведущим.



*«Работники» («Есченсем»)*

Среди игроков выбирают водящего – деда, остальные – работники. Игроки отходят в сторону и договариваются о том, о какой работе они спросят у деда. Затем подходят к нему и говорят:

- Здравствуй, дед! – Сывлах сунатпар, асатте!

- Здравствуйте. - Сывлах сунатап.

Где вы были? Эсир аста пулса?

- На работе. – Есре.

- Что делали? – Мен еслерер?

Игроки движениями рассказывают о трудовых действиях в поле. Дед угадывает, что означают эти движения и ловит игроков. Пойманный игрок становится водящим.

**

*«Зайчики»*

*(«Мулкачсем»)*

Среди игроков выбирается водящий – охотник, остальные – зайцы. На земле чертят квадрат – домик зайцев. Зайцы выбегают на полянку пощипать травку. Охотник их ловит. Водящий осаливает игроков касанием руки. Зайцы прячутся от охотника в доме. Пойманный игрок становится водящим.



*«Колобок»*

*(«Йава»)*

Среди игроков выбирают водящего – лису. Игроки садятся на пол и перекатывают мяч по кругу. Мяч можно передавать в любом направлении. В центре круга сидит лиса и ловит мяч. Если лиса перехватит мяч, то меняется ролями с игроком, у которого он находится.

**

*«Стадо»*

*(«Кетулле»)*

Среди игроков выбирают пастуха и волка, остальные – овцы. На одной стороне площадки дом волка, на другой – овец. Пастух выгоняет овец на лужок. Они бегают, резвятся на лугу, щиплют травку. Волк нападает на стадо и ловит овец. Пастух подаёт сигнал: «Волк!» («Кашкар»). Овцы убегают домой, пастух их защищает. Пастух расставляет руки в стороны и встаёт между волком и овцой.



*«Рыбак» («Пулас»)*

Среди игроков выбирают водящего – рыбака. Остальные – рыбки, им за пояс прикрепляется ленточка, на конце которой висит плоская фигурка рыбы. Рыба должна лежать на полу. По сигналу игроки разбегаются, а водящий их ловит. Водящий ловит игроков, наступая ногой на плоскую фигуру рыбы.

**

*«Луна и солнце»*

*(«Уйахпа хевел»)*

На площадке чертят линию. Игроки делятся на две команды, выбирают капитанов и строятся за ними, крепко держа впереди стоящего за пояс. Команды тягаются в силе. Побеждает та команда, которая перетянет большее количество соперников через линию.



*«Водяной медведь»*

*(«Шыв упи»)*

Чертят круг диаметром 3 м – озеро. Из игроков выбирают водяного медведя. Он встаёт в круг и наблюдает за игроками, которые бегают, забегая и выбегая из круга. Водяной медведь ловит игроков, не выходя из круга. Ведущий осаливает игроков касанием руки. Водяной медведь бегает только внутри круга. Пойманный встаёт в круг и помогает водящему ловить игроков.

**

*«Лепёшка» («Пашалу»)*

Выбирают лепёшку и водящего. Остальные встают в круг. Лепёшка убегает, водящий её ловит. Они бегают между игроками, по кругу, пересекая его. Лепёшка, убегая от водящего, встаёт перед любым игроком. Игрок становится лепёшкой и убегает от водящего. Если водящий поймает лепёшку, то они меняются ролями.



*«Пастухи и овцы»*

*(«Кетуссемпе сурахсем»)*

Среди игроков выбирают 2-3 пастуха и 2-3 овцы. Остальные встают в круг, берутся за руки и поднимают их вверх. Овцы находятся внутри круга, они выбегают из него и снова забегают. Пастухи ловят овец, когда те выбегают из круга. Если пастухи поймают всех овец, то они меняются с ними ролями.

**

*«Платочек» («Тутарла»)*

Игроки встают в круг и берутся за руки. Ведущий ходит за кругом и незаметно кладёт платок на плечо одного из игроков. Игрок догоняет ведущего. Игроки бегают по кругу, вбегая и выбегая из него. Остальные участники игры открывают круг, поднимая руки вверх, или закрывают круг, опуская их вниз. Если игрок догонит ведущего за условленное время, то они меняются ролями. Если не догонит, то отдаёт ему платок и игра продолжается.



*«Голова и хвост»*

*(«Пуспа хуре»)*

Игроки встают друг за другом. Первый в колонне – голова, последний – хвост. Голова ловит хвост. Если голова поймает хвост, то последний игрок становится первым. Если голова не поймает хвост, то выбывает из игры. Водящим становится игрок, стоящий в колонне вслед за головой.

**

*«Мяч – соседу»*

*(«Мечеке куршене пар»)*

Один из игроков выбирается ведущим. Остальные встают в круг. Игроки передают мяч по кругу. Водящий стоит за кругом и стремится коснуться мяча. Водящий не должен заходить в круг. Если водящий коснётся мяча, то меняется ролями с игроком, у которого он находится.



*«Лес волнуется»*

*(«Варман хумханать»)*

Дети стоят в домиках-обручах по кругу. Ведущий дотрагивается до каждого ребёнка и говорит:«Лес волнуется» («Варман хумханать»). Игроки выпрыгивают из домиков и выстраиваются в колонну за ведущим, идут за ним по кругу. Воспитатель даёт команды: «Ветер слабый», «Ветер сильный», Буря начинается», «Деревья качаются». Дети произвольно выполняют их. После команды: «Дождь пошёл!» дети занимают домики. Одному участнику домика не хватит, он выбывает из игры.

**

*«Чистое поле» («Таса уй»)*

На площадке натягивают верёвку на высоте 1-1,5 м. Игроки делятся на две команды и встают по обе стороны на расстоянии 8-10 м лицом друг к другу. У каждого игрока по одному мячу. По сигналу игроки перебрасывают мячи на сторону противника. По повторному сигналу игроки прекращают игру и подсчитывают количество мячей на своей территории. Побеждает команда, на территории которой оказалось меньше мячей.