**Игры народов Урала**

Издавна, стараясь подражать взрослым, дети показывали разные жизненные ситуации в играх. Коллективная игра актуальна и сегодня, так как оказывает большое влияние на формирование таких качеств характера, как смелость, выдержка, самодисциплина. Представленные игры народов Урала интересны и современным детям. Они помогут организовать учащихся во внеурочное время и в летнем оздоровительном лагере.

**Ловля оленей (Коръясос куталом) – игра народов коми**

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники – олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч считается пойманным. После четырёх, пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

*Правила игры.* Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

**Стрельба из лука – игра народов ханты, манси**

Выбирается дерево с широкой кроной (сосна). Один из игроков стреляет в крону дерева так, чтобы стрела застряла в ветвях. После этого участники игры по очереди стараются выстрелами сбить стрелу на землю. Побеждает тот игрок, который первым сбивает стрелу.

Игра развивает силу рук, ловкость, глазомер, воспитывает выдержку и настойчивость.

*Правила игры.* В выстрелах нужно соблюдать очередность, чтобы определить победителя.

**Водяной (Ву мурт) – удмуртская игра**

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

*Правила игры.* Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

**Игра с платочком (Кышетэн шудон) – удмуртская игра**

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

*Правила игры.* Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

**Раю-Раю – мордовская игра**

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю-раю, пропускаю,

А последних оставляю.

Сама мать пройдёт

И детей проведёт.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шёпотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – *щит*, другой – *стрела*). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: *щи*т или *стрела*. Мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

*Правила игры*. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**Биляша – марийская игра**

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «*Биляша*!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперёд правую руку. Подбежавший берёт кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удаётся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится её пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

*Правила игры.* Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдёргивать вытянутую вперёд руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на своё место в команде.

**Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр) – башкирская игра**

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенёчки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

*Правила игры.* Пеньки не должны вставать с мест.

**Ловишки (Тотыш уены) – татарская игра**

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоём, затем втроём, вчетвером и т. д. Они ловят бегающих, пока не поймают всех.

*Правила игры*. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

**Бабки – русская игра**

Эта игра с некоторыми изменениями бытует среди русских около полутора тысяч лет. На Среднем Урале она известна ещё под другим названием – *кон, пристен, сака.*

Для игры заготавливают бабки – кости надкопытных суставов ног коров, свиней, овец. Русские Среднего Урала предпочитали коровьи бабки, как более крупные: в них можно попасть с расстояния до 30 м.

Начинают игру с установки *кона* – в центре игровой площадки каждый играющий ставит по паре бабок. Их поочерёдно сбивают *битком*, который для большей тяжести заливается свинцом.

*Правила игры.* Тот, кто поставил бабки последним, первым начинает бить. Иногда очерёдность играющих определяют другими способами: по жребию, считалке, уговору. Сбитые бабки подбираются, а биток остаётся на месте падения. Когда бросят все битки, но ещё останутся не сбитые бабки, то добивают бабки битком, упавшим дальше других. После того, как собьют все бабки, игра повторяется.

**Стрельба – старинная русская игра**

Мишенью служила шкура козла или барана. Целясь из лука в такую мишень, дети воображали себя охотниками. В зависимости от возраста стрелка устанавливалось расстояние до мишени. Побеждал тот, кто попадал в мишень большее число раз при одинаковом для всех количестве стрел. Учитывалась и точность попадания. Наилучшими считались попадания в грудную часть шкуры.

*Правила игры.* Стреляли строго по очереди под наблюдением судьи.

Традиционной наградой были кожаные ремни.

**Литература**

Детские подвижные игры народов СССР (Пособие для воспитателя дет. сада / Сост. А.В. Кенеман; под ред. Т.Н. Осокиной. – М.: Просвещение, 1989.

Чагин Г.Н. Народы и культуры Урала в XIX-XXвв. / Уч. пособие для уч-ся 10-11 кл. ОУ. – Екатеринбург: ИД «Сократ», 2002.