**Татарские народные игры для детей**

|  |
| --- |
| **Продаем горшки**  Играющие разделяются на две группы. Дети- горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. 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 горшка, 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 начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.    **Серый волк**  Одного из играющих выбирают серым волком. Присев па корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие на­ходятся на противоположной стороне. Расстоя­ние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спра­шивает (дети хором отвечают):  —      Вы, друзья, куда спешите?  —      В лес дремучий мы идем.  —      Что вы делать там хотите?  —      Там малины наберем.  —      Вам зачем малина, дети?  —      Мы варенье приготовим.  —      Если волк в лесу вас встретит?  —      Серый волк нас не догонит!  После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:  Соберу я ягоды и сварю варенье.  Милой моей бабушке будет угощенье.  Здесь малины много, всю и не собрать,  А волков, медведей вовсе не видать!  После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.  Правила игры.  Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.  **Скок-перескок**  На земле чертят большой круг диаметром 15 25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30 35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.  Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (круж­ками), прыгая на одной ноге. Водящий ста-, рается занять место одного из играющих, пры­гая также на одной ноге. Тот, кто останется  без места, становится водящим.  Правила игры.  Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.  **Хлопушки**  Па противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.  Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:  Хлоп да хлоп — сигнал такой:  убегу, а ты за мной!  С этими словами водящий легко хлопает ко­го-нибудь по ладони. Водящий и запятнан­ный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом го­роде, а отставший становится водящим.  Правила игры.  Пока водящий не кос­нулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.  **Займи место**  Одного из участников игры выбирают водя­щим, а остальные играющие, образуя круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:  Как сорока стрекочу,  Никого в дом не пущу.  Как гусыня гогочу,  Тебя хлопну по плечу  Беги!  Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обе­жавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.  Правила игры.  Круг должен сразу оста­новиться при слове беги. Бежать разре­шается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.  **Ловишки**  По сигналу все играющие разбегаются но площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он пой­мает, становится его помощником. Взяв­шись за руки, вдвоем, затем втроем, 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.  **Жмурки**  Чертят большой круг, внутри него на одина­ковом расстоянии друг от друга делают ям­ки-норки по числу участников игры. Опре­деляют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий прибли­жается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водя­щий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой гла­за!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают не­сколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается даль­ше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.  Правила игры.  Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной сто­роне круга.  **Перехватчики**  На противоположных концах площадки от­мечаются линиями два дома. Играющие рас­полагаются в одном из них в шеренгу. В се­редине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:  Мы умеем быстро бегать.  Любим прыгать и скакать.  Раз, два. три, четыре, пять.  Ни за что нас не поймать!  После окончания этих слов все бегут врассып­ную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра про­должается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.  Правила игры.  Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.  **Тимербай**  Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он стано­вится 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 водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.  Правила игры.  Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно ис­пользовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).  **Лисички и курочки**  На одном конце площадки находятся в ку­рятнике куры и петухи. На противополож­ном — стоит лисичка.  Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кри­чат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из иг­роков.  Правила игры.  Если водящему не удается запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.  **Угадай и догони**  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 отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водя­щий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать. Правила игры.  В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колон­ны, а пойманный становится водящим. В иг­ре устанавливается строгая очередность.  **Кто первый?**  Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ста­вится флажок, обозначающий конец дистан­ции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, гот считается победителем,  Правила игры.  Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.  **Кто дальше бросит?**  Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре пло­щадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флаж­ка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший ме­татель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.  Правила игры.  Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.  Мяч по кругу  Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают пере­брасывать по кругу от одного игрока к дру­гому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.  Правила игры.  Передача мяча выпол­няется путем броска с поворотом. Ловя­щий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.  **Спутанные кони**  Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. За­тем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.  Правила игры.  Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева). |