*«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.

*«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.

*«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.

*«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.

*«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.

*«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.

*«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.

*«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.