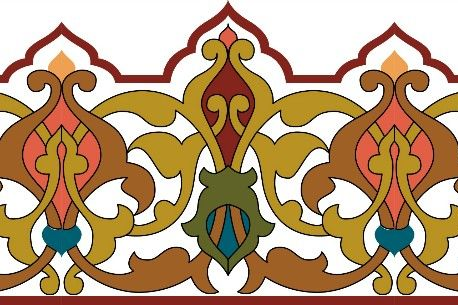
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №11



***Картотека***

***подвижных игр народов Сибири***

Составил: ст. воспитатель

Буйневич Елена Леонидовна

***ЗАТО Северск – 2021***

Подвижная игра – незаменимое средство пополнения человеком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. Глубокий смысл подвижных игр – в их полноценной роли в физической и духовной жизни, существующей в истории и культуре каждого народа. Подвижные игры являются одним из условий развития культуры человека. В них он осмысливает и познаёт окружающий мир, в них развивается его интеллект, фантазия, воображение, формируется социальные качества. Подвижные игры всегда являются творческой деятельностью, в которой проявляется естественная потребность человека в движении, необходимость найти решение двигательной задачи.

Подвижные игры народов Сибири не только развивали необходимые физические качества – ловкость, силу, выносливость, но и воспитывали характер – смелость, терпение, наблюдательность, что помогало выживать в суровых климатических условиях. В народных подвижных играх и состязаниях ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, национальные традиции, представления о чести, смелости, мужестве, стремления овладеть силой, ловкостью, выносливостью, быстротой, красотой движений, проявить смекалку, выдержку, творчество, волю, победить соперников.

Если проследить за возникновением, историей и развитием игр народов Сибири, то можно заметить, что сами игры возникали не на пустом месте, а прообразом для них служили реальные события как бытовые, природные, так и культурно-исторические.

***Картотека подвижных игр народов Сибири***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Игры, отражающие отношения человека и Природы*** | | |
| «Волки во рву» | славянская народная игра | |
| «Ручейки и озера» | хантыйская народная игра | |
| «Серый волк» - Соры буре | татарская народная игра | |
| «Льдинки, ветер и мороз» | хантыйская народная игра | |
| «Волки и овцы» | славянская народная игра | |
| «Солнце» – Хейро | хантыйская народная игра | |
| «Хромая лиса» | славянская народная игра | |
| «Лисички и курочки» - Тельки хам тавыклар | татарская народная игра | |
| «Спутанные кони» - Тышаулы атлар | татарская народная игра | |
| «Медведь и вожак» | славянская народная игра | |
| ***Игры, отражающие повседневные занятия и быт наших предков*** | | |
| «Невод» | | славянская народная игра |
| «Ловля оленей» | | хантыйская народная игра |
| «Удочка» | | славянская народная игра |
| «Олени и пастухи» | | хантыйская народная игра |
| «Продаем горшки» - Чулма куены | | татарская народная игра |
| «Каюр и собаки» | | хантыйская народная игра |
| «Птицелов» | | славянская народная игра |
| «Оленьи упряжки» | | хантыйская народная игра |
| «На новое стойбище» | | хантыйская народная игра |
| ***Игры по религиозно-культовым мотивам:*** | | |
| «Водяной» | | славянская народная игра |
| «Белый шаман» | | хантыйская народная игра |
| «Черти в аду» | | славянская народная игра |
| «Тимербай» | | татарская народная игра |
| «Дедушка-рожок» | | славянская народная игра |
| ***Игры на находчивость, быстроту и координацию:*** | | |
| «Горелки» | | славянская народная игра |
| «Ловишки» - Тотыш уены | | татарская народная игра |
| «Займи место» -Буш урын | | татарская народная игра |
| «Свайка» | | славянская народная игра |
| Игра «Жмурки» - Кузбайлау уены | | татарская народная игра |
| «12 палочек» | | славянская народная игра |
| «Жмурки» | | славянская народная игра |
| «Рыбаки и рыбки» | | хантыйская народная игра |
| ***Игры на силу и ловкость:*** | | |
| «Чехарда» | | славянская народная игра |
| «Скок-перескок» - Кучтем-куч | | татарская народная игра |
| «Дуга» | | славянская народная игра |
| Игра «Хлопушки» - Абакле | | татарская народная игра |
| «Бой петухов» | | славянская народная игра |
| ***Военные игры:*** | | |
| «Кулачный бой» | | славянская народная игра |
| «Перехватчики» - Куышу уены | | татарская народная игра |
| «Снежки» | | славянская народная игра |
| «Палочный бой» | | славянская народная игра |
| «Кто дальше бросит?» - Ыргыту уены | | татарская народная игра |
| «Казаки-разбойники» | | славянская народная игра |
| «Взятие крепости» | | славянская народная игра |

***Игры, отражающие отношения человека и Природы:***

**-Игра «Волки во рву» (славянская народная игра)**

На земле чертиться коридор, шириной около метра обозначающий ров. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во рву располагаются водящие, волки. Их немного, два или три и они не имеют права покидать ров. Остальные играющие – зайцы. Зайцы стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными волками. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или сам становится волком.

Детали: Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

**-Игра «Ручейки и озера» (хантыйская народная игра)**

Игроки стоят в пяти — семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

**Правила игры:** Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

**-Игра «Серый волк» - Соры буре (татарская народная игра)**

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на 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 убегающим можно только до черты дома.

**-Игра «Льдинки, ветер и мороз» (хантыйская народная игра)**

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинка,

Прозрачные льдинки,

Сверкают, звенят

Дзинь, дзинь …

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят дзинь, дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

**Правила игры**: выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков.

**-Игра «Волки и овцы» (славянская народная игра)**

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 — 4 шага в ширину и называемые загонами. Играющие назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец. Пространство между загонами, называется полем. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство — логовище волка. После этого овцы размещаются в одном из загонов, а сам пастух становится в поле вблизи загона. Волк, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое логовище. Пастух старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка. Пойманные волком становятся его помощниками. Помощники не могут «ловить» овец, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в загон. После очередной поимки волк вновь обращается к пастуху со словами: «гони стадо в поле», и игра продолжается. Число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

Детали: Волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному. Волк может ловить овец лишь в поле.

**-Игра «Солнце» – Хейро (хантыйская народная игра)**

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

**Правила игры:** все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

**-Игра «Хромая лиса» (славянская народная игра)**

Один игрок выбирается на роль хромой лисы. Остальные игроки становятся утками. На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – птичий двор, в который входят все, кроме хромой лисы. По сигналу утки бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается запятнать кого-нибудь из разбегающихся уток, т.е. прикоснуться к ней рукой. Когда лисе это удается — она и присоединяется к уткам, а пойманная утка становится новой лисой.

Детали: Утки не имеют права покидать птичий двор. Лиса ловит их, обязательно прыгая на одной ноге.

**-Игра «Лисички и курочки» - Тельки хам тавыклар (татарская народная игра)**

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.

**-Игра «Спутанные кони» - Тышаулы атлар (татарская народная игра)**

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). =выигрывает команда, закончившая эстафету первой; прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая.

**-Игра «Медведь и вожак» (славянская народная игра)**

Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра. Одного из участников назначают медведем, другого вожаком. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному вожаком, игра начинается, и все бросаются на медведя, стараясь запятнать его. Вожак, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов. Если вожаку это удается, запятнанный им игрок становится медведем. А в том же случае, если медведь получит вышеуказанное количество ударов, и вожак не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится медведем, а нанесший последний удар – вожаком.

Детали: Пятнающие медведя должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими. В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: вожака и медведя – остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока вожак не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль медведя.

***Игры, отражающие повседневные занятия и быт наших предков:***

### -Игра «Невод» (славянская народная игра)

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя невод. Их задача – поймать как можно больше плавающих рыб, т.е. остальных игроков. Задача рыб – не попасться в невод. Если рыбка оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

Детали: Рыбки не имеют права рвать невод, т.е. расцеплять руки у водящих

**-Игра «Ловля оленей» (хантыйская народная игра)**

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

**Правила игры**: Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

### -Игра «Удочка» (славянская народная игра)

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком – удочку. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

Детали: Вращение веревки должно производится не выше уровня колен.

**-Игра «Олени и пастухи» (хантыйская народная игра)**

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

**Правила игры:** бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

### -Игра «Птицелов» (славянская народная игра)

Играющие определяют одного игрока, который становится птицеловом. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся птицами. Птицы встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,  
На зеленом дубочке.  
Птички весело поют,  
Ай! Птицелов идет!  
Он в неволю нас возьмет,  
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится птицеловом. Если птицелов ошибается – игра продолжается в тех же ролях.

Детали: Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**-Игра «Каюр и собаки» (хантыйская народная игра)**

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

**Правила игры:** бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

**-Игра «Продаем горшки» - Чулма куены (татарская народная игра)**

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.

**-Игра «Оленьи упряжки» (хантыйская народная игра)**

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

**Правила игры**: Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

**-Игра «На новое стойбище» (хантыйская народная игра)**

Играющие становятся парами. В паре один — олень, другой — каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новые стойбища». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов-тундровиков звук кхх-кхх. Останавливаются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.

***Игры по религиозно-культовым мотивам:***

### -Игра «Водяной» (славянская народная игра)

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,  
Что сидишь ты под водой?  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.

Круг останавливается и водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного — определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

Детали: Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

### -Игра «Белый шаман» (хантыйская народная игра)

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

**Правила игры:** если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

### -Игра «Черти в аду» (славянская народная игра)

Эта игра – разновидность пятнашек . На земле чертят параллельные линии на расстоянии 2 метров, и называется это пространство Адом. Внутри него бегают двое водящих, взявшись за руки — черти. Все остальные участники стоят по разные стороны Ада и стараются перебежать через него на другую сторону. Тех, кого запятнали, тоже становятся чертями.

Детали: Чертям запрещено отпускать руки друг-друга.

**-Игра «Тимербай» (татарская народная игра)**

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.).

**-Игра «Дедушка-рожок» (славянская народная игра)**

В наше время игра известна под названием «колдунчики». Выбранному по жребию водящему, в данном случае дедушке-рожку (колдуну), отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени. Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома – на расстояние 15-25 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем.

Дедушка-рожок из своего дома спрашивает:

— Кто меня боится?  
— Никто! — отвечают игроки, перебегая через поле, и дразня водящего:  
— Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!  
Тому надо поймать игроков и отвести их в свой дом. Такие игроки считаются заколдованными и покидать дом не могут.

***Игры на находчивость, быстроту и координацию:***

### -Игра «Горелки» (славянская народная игра)

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии пары шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев приговаривают:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звезды горят,  
Журавли кричат:  
— Гу, гу, убегу!  
Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!

«Горелки» – очень характерная для русского менталитета игра. Неторопливым и неповоротливым в ней делать нечего.

После последних слов, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны к ее началу. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь водит. И игра повторяется. Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Детали: Горелка не имеет права оглядываться и может догонять убегающих только тогда, когда они пробегут мимо него.

**-Игра «Ловишки» - Тотыш уены (татарская народная игра)**

По сигналу все играющие разбегаются по 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.

**-Игра «Займи место» -Буш урын (татарская народная игра)**

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.

### -Игра «Свайка» (славянская народная игра)

### Толковые словари так описывают эту славянскую игру: «русская народная игра: метание острого стержня (также называется свайка) с шарообразным концом в кольцо, лежащее на земле».

Нам же больше известен другой вариант игры, называемый «земли» или «ножички».

На земле рисуется круг и делится по числу игроков на равные. И начинаются война за «прирезание» земель. Ходят по очереди. Ходящий игрок, стоя на своей доле земли кидает ножик в круг так, что бы он воткнулся на территории любого из соседей. Если бросок удачен, то сделавший его игрок проводит по направлению ширины лезвия ножа на земле черту до границы своей земли. Новая территория отходит в его владение. Если бросок не удается или игрок оступается при попытке прочертить границу – то попытка броска переходит следующему по очереди игроку. Если у играющего остается настолько мало земли, что он не может на ней устоять – то он выбывает из игры, а остаток его территории переходит к ближайшему соседу. Побеждает то, кому удалось захватить все земли.

Детали: Если нож воткнулся вне очерченного круга или в свою территорию, попытка считается неудачный и ход передается следующему игроку. В настоящую «свайку» можно поиграть и сейчас. Если места знать.

**-Игра «Жмурки» - Кузбайлау уены (татарская народная игра)**

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.

### -Игра «12 палочек» (славянская народная игра)

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.

Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры.

Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к качелям и вновь разбить палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся.

Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим. Детали: Водящий подбирает и укладывает палочки обратно на качели строго по одной.

### -Игра «Жмурки» (славянская народная игра)

С помощью считалки выбирают водящего – жмурку. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

— Кот, кот, на чем стоишь?  
— На квашне.  
— Что в квашне?  
— Квас.  
— Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманный меняется ролями с водящим.

Детали: Жмурке запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку. «Жмурки» были популярны не только на Руси. Германские дети тоже с удовольствием бегали с завязанными глазами, стараясь поймать разбегающихся друзей.

**-Игра «Рыбаки и рыбки» (хантыйская народная игра)**

На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

**Правила игры**: Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

***Игры на силу и ловкость:***

### -Игра «Чехарда» (славянская народная игра)

Один из игроков выбирается на роль козла. Оставшиеся по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через козла, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место козла, а бывший козел идет прыгать. Для сложности вместо одного козла можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку.

Детали: Козлу запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.

Вот такую «полосу препятствий» из спин товарищей приходится преодолевать при игре в «чехарду».

**-Игра «Скок-перескок» - Кучтем-куч (татарская народная игра)**

На земле чертится 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 старается 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.

### -Игра «Дуга» (славянская народная игра)

Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.

**- Игра «Хлопушки» - Абакле (татарская народная игра)**

На 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

Я бегу, 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.

### -Игра «Бой петухов» (славянская народная игра)

Чертится круг диаметром 1,5-2,0 метра, в который заходят два участника игры и располагаются на расстоянии полшага друг от друга. Оба сгибают одну ногу, придерживая ее рукой сзади за стопу, другая рука за спиной. Суть игры заключается в том, что, прыгая на одной ноге и, толкая соперника плечом, вывести его из равновесия и вытолкнуть из круга.

***Военные игры:***

### Игра «Кулачный бой» (славянская народная игра)

Для многих читателей будет удивительным, но в кулачных боях на Руси участвовали и дети. Конечно, они бились не с взрослыми, а между собой, «для затравки».

В одном из видов подобных славянских игр главное место занимало контактное противоборство «бойцов». Допускались удары кулаками (обычно из поражаемой зоны исключались лицо и пах), захваты тела и одежды соперников и приемы борьбы. Играющие делились на две команды. Столкновение обеих партий проходило на открытом пространстве, и в итоге надо было захватить противника в плен или обратить в бегство, что делало игру похожей на традиционные кулачные бои взрослых. «Бойцы», упавшие или поваленные на землю, считались «убитыми» и выбывали из игры.

**-Игра «Перехватчики» - Куышу уены (татарская народная игра)**

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 имеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать

Раз, два, три, четыре, пять

Ни за что ней 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.

### -Игра «Снежки» (славянская народная игра)

Как один из вариантов этого вида игры в войну можно рассматривать игру в «снежки», когда одна команда мальчишек состязалась с другой в кидании друг в друга комками снега. Играть могли до тех пор, пока одна из команд не признавала свое поражение, не выдержав обстрела противника. Либо оговаривались какие-либо дополнительные правила. Например, игрок, пораженный снежком, мог считаться «убитым» или «раненым» и выбывал из дальнейшей игры. Или продолжал в ней участвовать (в случае «ранения»), но с ограничениями. Тяжесть «ранения» определялась местом попадания снежка. Раненый в ногу мог передвигаться теперь, только скача на здоровой ноге и т.д.

### -Игра «Палочный бой» (славянская народная игра)

В еще одной разновидности игры в войну соперники фехтовали деревянным оружием: «шпагами», «мечами», палками. Правила «ранений» в этой игре были сходны с правилами «снежков». Выключались из игры и «пленные», захваченные соперничающей партией. Категорически запрещалось умышленно поражать «оружием», голову, шею и пах. Противоборство велось до тех пор, пока все играющие одной из сторон не были «убиты», «ранены тяжело», «взяты в плен» или обращены в бегство.

**-Игра «Кто дальше бросит?» - Ыргыту уены (татарская народная игра)**

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.

### -Игра «Казаки-разбойники» (славянская народная игра)

При игре в еще одну распространенную военную игру – «казаки-разбойники», одна из команд («разбойники») должна была прятаться, а вторая («казаки») ее искать и преследовать. «Разбойники» в ходе игры стремилась разными способами запутать противника, усложнить ему поиск. При встрече обеих команд или их отдельных представителей условия игры предусматривали как прямое рукопашное противоборство, так и бой деревянным оружием, «перестрелку», «взятие в плен».

### -Игра «Взятие крепости» (славянская народная игра)

Последний, рассматриваемый в этой статье вид игры в «войнушку» требовал предварительных приготовлений. Каждая соперничающая сторона возводила неподалеку друг от друга укрепления, «крепости». Материалы для них могли быть самые разные зимой – снег и куски льда, летом дерево: доски, ветки, бревна. Команды обстреливали друг друга снежками, льдинами, мешочками с песком или травой, либо предпринимали «штыковые» атаки на укрепления противника, в ходе которых допускались рукопашный бой и фехтование палками. Победившая партия старалась, как правило, разрушить «крепость» противника.