

Чувашские народные игры

(ИСТОЧНИК:

[http://nasledie.nbchr.ru/nasledie/literatura/folklor/igry/#cms
url](http://nasledie.nbchr.ru/nasledie/literatura/folklor/igry/#cms_url))

Екатеринбург

Чувашские народные игры

Воробьи и кошка



Количество играющих: от 4 до 25 человек.

Подготовка к игре. Чертят на земле круг диаметром в 5-7 шагов. В нем становится один из играющих кошка. Остальные играющие воробьи становятся вне круга, около его линии.

Игра. Воробьи перепрыгивают через линию круга и обратно, а кошка старается поймать кого-нибудь из выпрыгнувших или того, кто не успел еще выпрыгнуть совсем из круга.

Пойманный становится кошкой, а поймавший воробьем.

Правила.

1) Кошкой становится тот воробей, который пойман, или тот, кто не впрыгнул в круг, а вошел или вбежал, а также тот, кто вышел или выбежал из круга.

2) Если будет обусловлено перед игрой или во время нее, чтобы прыгать на обеих ногах или на правой, или на левой ноге, то всякий, прыгнувший иначе, считается запятанным.



Чувашские народные игры

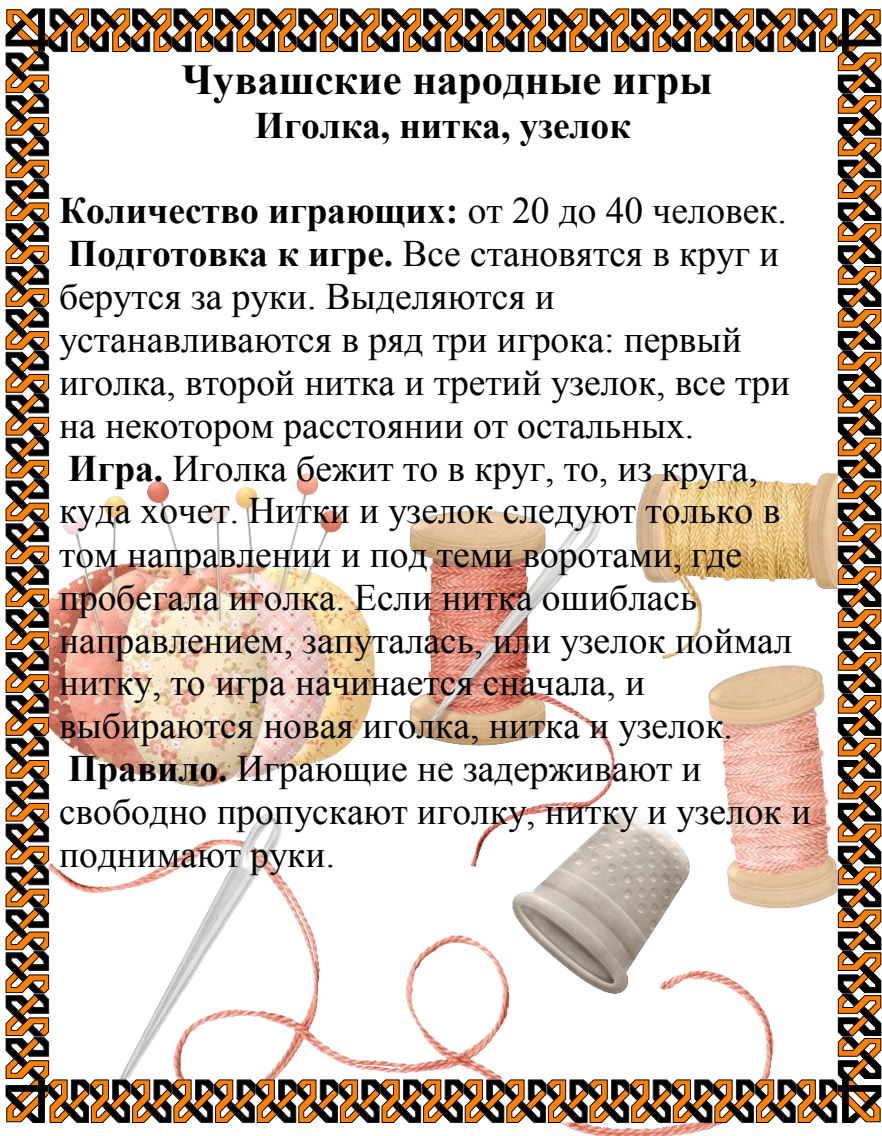
Иголлка, нитка, узелок

Количество играющих: от 20 до 40 человек.

Подготовка к игре. Все становятся в круг и берутся за руки. Выделяются и устанавливаются в ряд три игрока: первый иголлка, второй нитка и третий узелок, все три на некотором расстоянии от остальных.

Игра. Иголлка бежит то в круг, то, из круга, куда хочет. Нитки и узелок следуют только в том направлении и под теми воротами, где пробегала иголлка. Если нитка ошиблась направлением, запуталась, или узелок поймал нитку, то игра начинается сначала, и выбираются новая иголлка, нитка и узелок.

Правило. Играющие не задерживают и свободно пропускают иголлку, нитку и узелок и поднимают руки.



Чувашские народные игры

Хищник в море (Сёткан кайак тинесре)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные — рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2—3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.



Чувашские народные игры Рыбки (Пула)

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий — акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

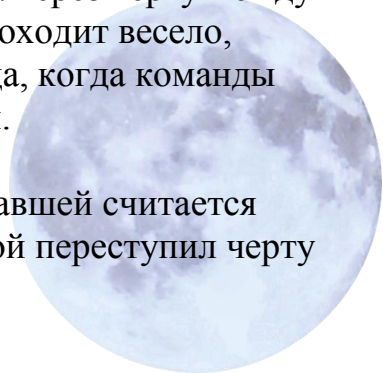
Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.



Чувашские народные игры Луна или солнце (Уйохпа хевель)

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны — игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.



Чувашские народные игры Расходитесь! (Сирелер!)

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» — и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три — пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.



Чувашские народные игры Летучая мышь (Сяра серей)

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные — вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.

Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получают определенное количество очков.



Чувашские народные игры Лесничий (Варман хуралсилле)-

Один из игроков выбирается лесничим.

Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы в гуляем,
Да и травку собираем,
Для козленка, для ягненка
И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

Правила игры. Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).



Чувашские народные игры Ручейки (Юхан шывсем)

- игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

Правила игры. Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»



Чувашские народные игры Пустая изба (Пуша пуртле)

- игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

Правила игры. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.



Чувашские народные игры

Отгадай имя (Ятне пел)-

один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

Медвежонок встал на лапы,
Зарычал на нас
косматый.

Медвежонок, ты,
медведь,
Перестань-ка ты реветь.

А попробуй нас поймать
И по голосу узнать.

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

Правила игры. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.



Чувашские народные игры Пекарь (Сакар песерекен)-

Среди игроков выбирается водящий- пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: « Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: « Сумеешь ли догнать?»

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

Правила игры. Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взяли за руки.



Чувашские народные игры Лошадки (лашасем)-

один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев.

Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают: « Кто хочет быть моей лошадкой?» Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

-Лошадь продается?

-Продается!

-Сколько стоит?

-Триста рублей.

И три копейки не дам.

Покупатель и хозяин бегут

по кругу навстречу друг

другу. Игрок, добежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

Правила игры. В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

