Таджикские народные игры

«СПАСЕНИЕ ПОЙМАННЫХ»

(Зиндакунах)

Считалкой выбираются три водящих. Они становятся на одной стороне площадки. Все остальные располагаются недалеко от них в ряд. По команде дети разбегаются в разные стороны, а водящие стремятся их поймать. Пойманные игроки берутся за руки и в центре площадки становятся в круг. Водящие продолжают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое непойманных, которые стремятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-либо из них. Если это удалось, то игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удается подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими становятся три непойманных игрока.



«БОЙ ПЕТУХОВ»
(Хурус чанг)

Обычный вариант этой распространенной
игры такой:
двое стоят в кругу на одной ноге, руки
держат за спиной и, подпрыгивая, начинают выталкивать
друг друга из круга.



«ИГРА В ЛОШАДКИ»
(Аспакбози)

Игра является подражанием взрослым в скачке на лошадях. Для игры нужны палки (лошадки).

Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15—20 м от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой держатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося чу, бегут к линии финиша.

Правила игры. Без команды нельзя начинать игру. Во время бега надо стараться не мешать друг другу. На стартовую линию дети возвращаются после объявления результатов скачки.



«ХОККЕЙ НА ТРАВЕ»
(Чавгонбози)

Это древняя таджикская игра, в нее играют и дети, и взрослые.

С двух сторон поля в центре отмечают ворота. Одного или двух игроков назначают вратарями. Остальные игроки с клюшками в руках располагаются на поле. По сигналу игроки, передавая друг другу мяч, клюшками, сделанными из веток тополя, пытаются загнать его в ворота. Вратари стараются не пропустить его. Если удается забить мяч в ворота, игра начинается сначала.

Правила игры. Нельзя образовывать толпу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой.



КАЗАХСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Подвижная казахская народная игра «Қазан» («Ямка»)

Цель: развивать у детей глазомер, ловкость.

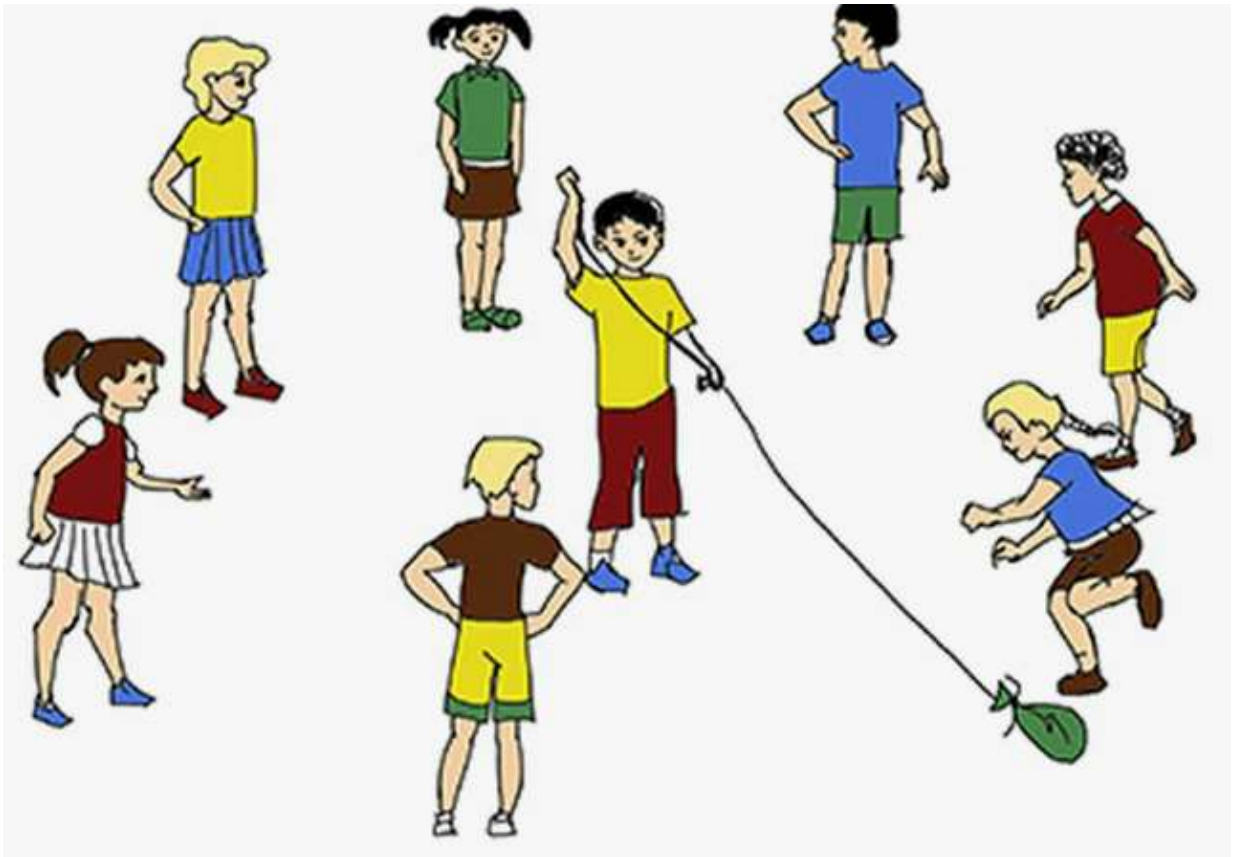
От линии, где стоят игроки, в 10, 15 и 20 шагах надо выкопать по одной ямке не очень широкой, около 20 см в диаметре. У каждого из ребят должно быть по три примерно одинаковых по размеру камешка. Необходимо забросить камешки в эти ямки, причем при попадании в ту или иную ямку начисляется и соответствующее количество очков 10, 15 и 20.



Подвижная казахская народная игра
«Арқан ойын»
(«Перепрыгни через веревку»)

Цель: развивать у детей ловкость, умение прыгать и перепрыгивать через веревку.

На ровной площадке очерчивается круг с радиусом, равным длине веревки. С помощью считалки выбирается водящий. Водящий, стоя в центре круга. вращает веревку — примерно на уровне колен и при этом то замедляет, то убыстряет скорость ее вращения, стараясь задеть кого-либо из играющих. Задача играющих — вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается, ему и быть водящим в следующем туре.

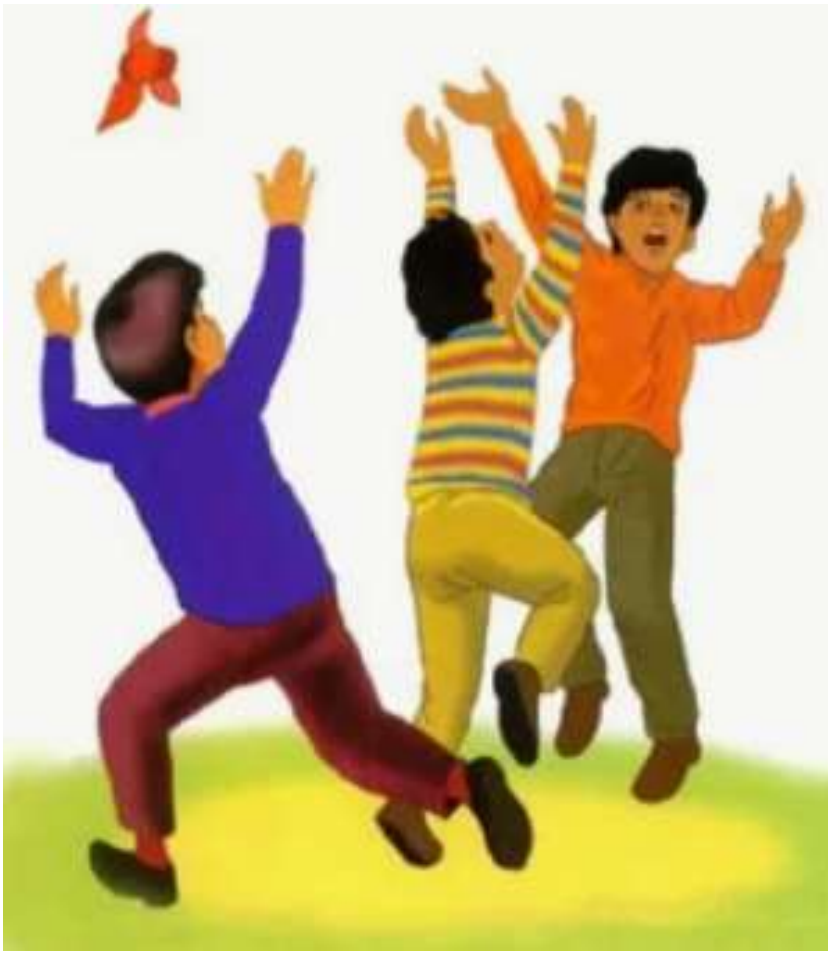


Подвижная казахская народная игра
«Орамал » («Платок»)

Цель: развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.



Подвижная казахская народная игра
«Тартып алу» («Кто перетянет»)

Цель: развивать у детей силовые навыки.

Дети делятся на две команды, примерно равные по силам, и встают лицом друг к другу по обе стороны черты. Затем берутся попарно за веревку. После сигнала играющие начинают перетягивать соперника на свою сторону. Побеждает та команда, которая больше соперников перетянет на свою сторону.



АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Перетягивание палки
(Педэ кашир)

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила: : выигрывает тот игрок, которому удается поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.



Цветы и ветерки
(Царик ев каминер)

В середине площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты, за ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Каждая команда — цветы и ветерки — стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников. Игру начинают цветы, заранее выбравшие себе имя — название цветка. **«Здравствуйте, ветерки!»** — говорят они. **«Здравствуйте, цветы!»** — отвечают ветерки. **«Ветерки, ветерки!** — обращаются к ним цветы.— **Угадайте наши имена!»**

Ветерки начинают перечислять названия цветов. И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту.

Правила: По числу пойманных определяются очки. После одной игры команды меняются ролями. Играя условное число раз, определяют победителя по сумме очков.



Земля, вода, огонь, воздух (Хох, джюр, крак, от)

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» — названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.

Правила: Ошибающийся не играет.



Прятки (Гапкоци)

Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать.

Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - «город», куда должны прибежать игроки.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: **«Мы находимся...** (называет местонахождение)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город».



Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

Правила: при повторении игры, все игроки меняются ролями.

Пастух (Овивы)

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: **«Я волк горный, унесу!»** Пастух отвечает: **«А я пастух смелый, не отдам».** После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила: волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»; овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Русская игра «Золотые ворота»

Выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные игроки берутся за руки, встают в хоровод и проходят под воротами. Игроки - «ворота» напевают:

Золотые ворота,
Проходите, господа.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас!

Пойманные встают вместе с «воротами». Игра заканчивается, когда всех игроков поймают. Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Хоровод нельзя разрывать. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.



Русская игра «Жмурки»

Жмурку, выбранного жеребьевкой, ставят в центре игровой площадки и завязывают глаза, а он поворачивается несколько раз. Затем следует диалог: «Где стоишь?» — «На мосту». — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас». Участники игры расходятся по комнате, жмурка идет их искать.

Пока жмурка ищет, никто не сходит со своего места, но все могут приседать, вставать на колени, чтобы перехитрить жмурку.

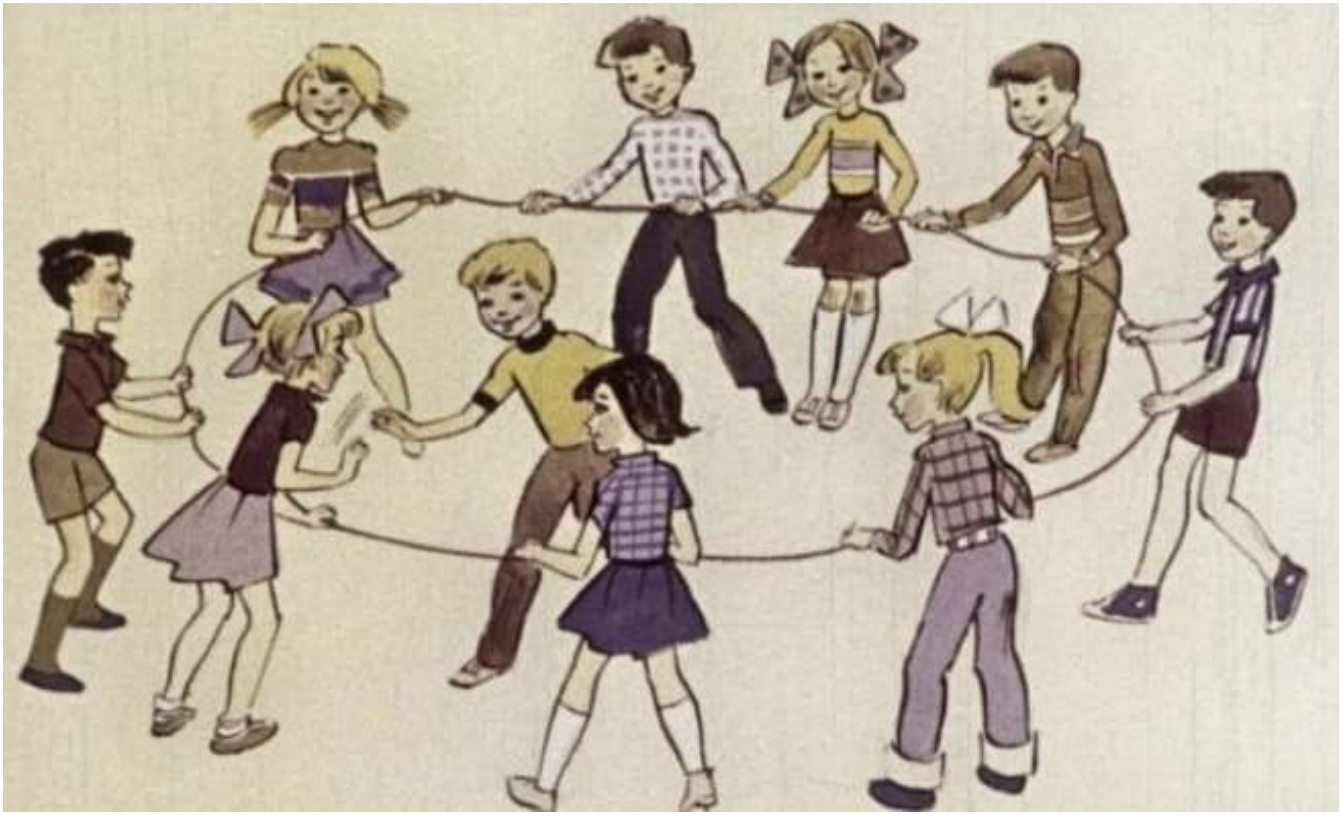
Участник, названный по имени, становится жмуркой.



Русская игра «Веревочка»

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг, и игра продолжается дальше.



Русская игра «Удочка»

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становиться в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игрок в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.
1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадается на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

