

Хищник в море (Сёткан кайак тинэсре)

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. Вербка должна быть постоянно натянута.



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.

Правила игры: 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.

1) Кошкой становится тот воробей, который пойман, или тот, кто не выпрыгнул 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 запятнанным.

Указание. При большом количестве играющих вводится правило, чтобы всякий раз, как кто-нибудь пойман, все воробьи должны встать вне круга и уже тогда продолжать перепрыгивание.

Летучая мышь (Сяра серси)

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.



Иголка, 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 иглолка, второй нитка и третий узелок, все три на некотором расстоянии от остальных.

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

Правила игры. Играющие не задерживают и свободно пропускают иголку, нитку и узелок и поднимают руки.

Кого вам? (Тили-рам?)

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 - 15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.



ПАМЯТКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Чувашицкие
народные
игры