



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

на территории г. Артёмовска Курагинского района



МБОУ Артёмовская СОШ №2 Строева Софья, Ермолаева Цветана, Мясникова Наталья
Руководитель: Клементьева А.В.

Оглавление

1. Введение

- + Русские народные подвижные игры
- + Украинские народные подвижные игры
- + Белорусские народные подвижные игры
- + Башкирские народные подвижные игры
- + Бурятские народные подвижные игры
- + Мордовские народные подвижные игры
- + Татарские народные подвижные игры
- + Тувинские народные подвижные игры
- + Удмуртские народные подвижные игры
- + Чувашские народные подвижные игры
- + Якутские народные подвижные игры
- + Немецкие народные подвижные игры
- + Хакаские народные подвижные игры
- + Цыганские подвижные игры
- + Казахские народные подвижные игры

2. Редакционная коллегия





Введение

Курагинский район – очень большой район Красноярского края.

Количество человек в Курагинском районе составляет 47.158!

Площадь этого района равна 24073 км².

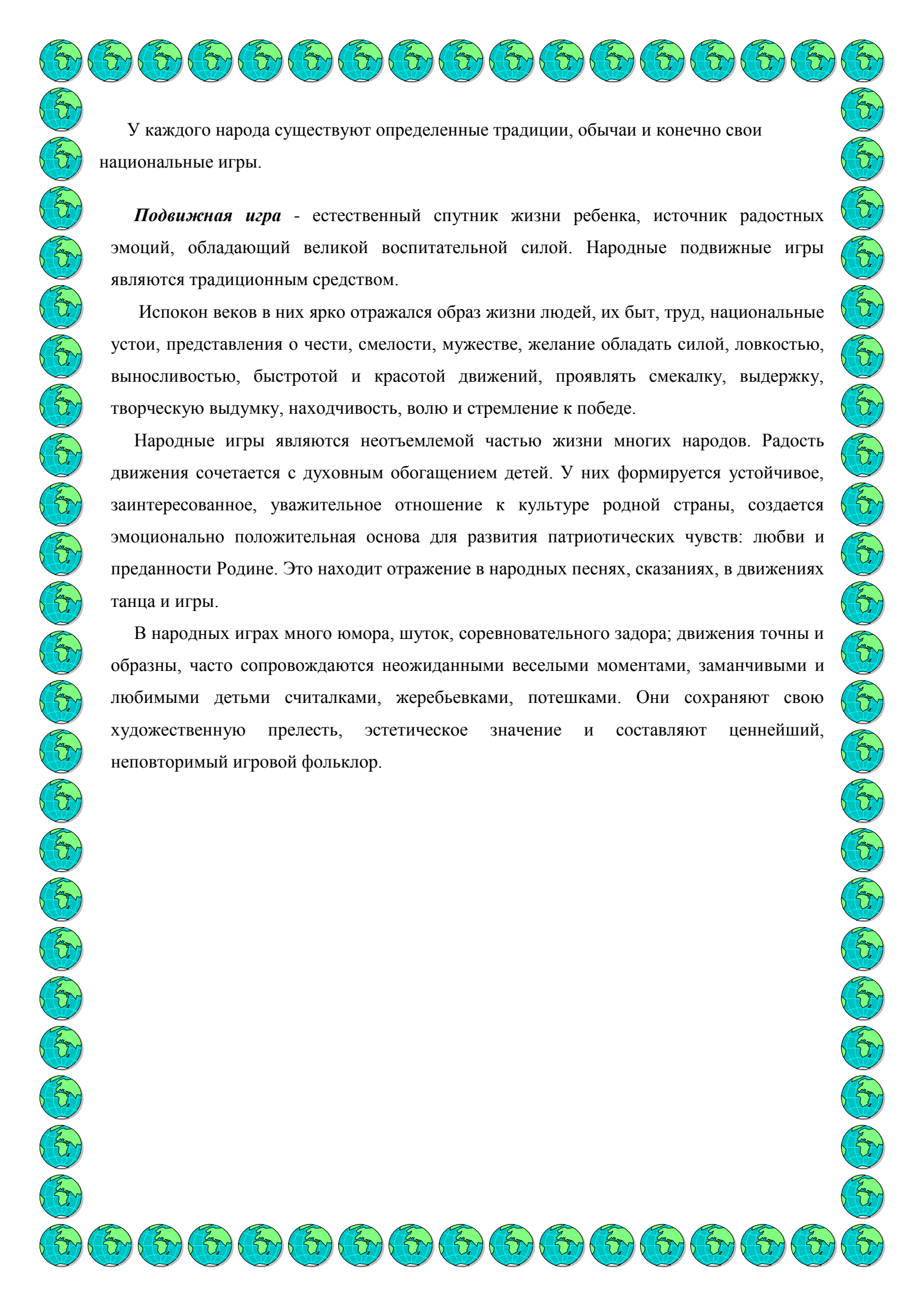
Административный центр — рабочий посёлок Курагино, в 486 км к югу от Красноярска.

На сегодняшний день в Курагинском районе 68 населённых пунктов в составе 6 городских и 16 сельских поселений. А также в нем проживает очень много национальностей. У каждой национальности есть веселые подвижные игры. Но ведь, как уже сказано, Курагинский район большой, и поэтому мы решили исследовать маленькой городок Артемовск. В нем также много народностей.

Артемовск основан в 1700 году как поселение Ольховка; название по р. Ольховка с зарослями ольховника в её долине. В 1835 упоминается как рудничный посёлок Ольховский. Развивался в связи с началом добычи золота. 23 января 1931 года получил статус рабочего посёлка под названием Ольховка. Городом стал в 1939 году, назван в честь революционера Артёма (Фёдора Сергеева).

Посетив городской совет города Артемовска, мы узнали, что на сегодняшний день в данном населенном пункте проживает 2124 человека (на 1 января 2014 года) человек. На территории нашего поселения проживают:

- ✓ Русские
- ✓ Украинцы
- ✓ Белорусы
- ✓ Башкиры
- ✓ Буряты
- ✓ Мордвы
- ✓ Татары
- ✓ Тувинцы
- ✓ Удмурты
- ✓ Чуваши
- ✓ Якуты
- ✓ Немцы
- ✓ Хакасы
- ✓ Цыгане
- ✓ Казахи



У каждого народа существуют определенные традиции, обычаи и конечно свои национальные игры.

Подвижная игра - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством.

Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Народные игры являются неотъемлемой частью жизни многих народов. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине. Это находит отражение в народных песнях, сказаниях, в движениях танца и игры.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Русские народные подвижные игры



Русские — восточнославянский этнос, самый многочисленный коренной народ России (по данным Всероссийской переписи 2010 года составляет более 80 % населения), самый многочисленный народ Европы. Есть также крупные диаспоры на Украине, в Казахстане, США, Белоруссии и других государствах. Всего в мире насчитывается около 133 миллионов русских. В основном не относят себя ни к какой религии, также существенна доля людей, исповедующих православие. Национальный язык русский.

«Кубарь»

Кубарь был известен еще древним грекам. В Древней Руси игры с кубарем были, по-видимому, одними из самых распространенных (при раскопках в Новгороде найдено на сравнительно небольшой территории: в слоях X в. — 52 кубаря, XI в. — 36, XII в. — 38, XIII в. — 54, XIV в. — 188 и т. д.) (Б. А. Колчин, 1971 г.). Интересно отметить, что уже в X в. кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней.



Простейшие кубари вытесывались топором и ножом (а позднее и на токарном станке) из деревянного цилиндра диаметром от 4 до 8,5 см и высотой от 5 до 11 см путем стесывания его нижнего конца до формы конуса. Иногда кубарям придавалась более затейливая форма:

с перехватом примерно на середине его высоты или вырезался желобок (кубарь в этом случае носил название «точка»).

Обязательной принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка длиной 50—80 см, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения.

Играют дети школьного возраста, собравшись по 2—10 человек, иногда в одиночку.

Описание.

Кубарь запускается по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой. Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоня кубарь по условленному направлению,

часто извилистому, лавируя между различными преградами (камни, палки, канавки и т. д.) или преодолевая препятствие (небольшие бугорки, лужи, кучки песка, снега и т. п.). Начинающие игроки удовлетворяются простым состязанием в том, у кого кубарь дольше прокрутится без подхлестывания кнутиком или при определенном минимуме подхлестываний. Когда этим овладеют в совершенстве, начинают устраивать поединки между кубарями, заставляя их сталкиваться, пока один не повалится на бок. Можно попытаться гонять одним кнутиком сразу несколько кубарей или заставить кубарь делать в воздухе сальто и т. д.

Количество всевозможных игр и забав с кубарем почти безгранично. Когда, например, научили гонять кубари группу современных городских школьников, они вскоре начали устраивать игры, напоминающие хоккей, где шайбой служил вращающийся кубарь, клюшками — кну-тики, а целью было загнать кубарь в ворота соперника.

В русских селах кое-где кубари гоняют точно так, как и тысячу лет назад. Отличительной чертой русских игр с кубарем является то, что они проводятся чаще всего зимой — кубарь гоняют по гладкому льду.

Правила у каждой разновидности игры «Кубарь» свои. В одних случаях ограничивается по договоренности число подхлестываний кубаря (участники соревнуются, у кого при этом кубарь дольше прокрутится), в других это не учитывается, а результаты игры определяются только по движению кубаря — какие действия успеет выполнить с ним игрок, пока кубарь не упадет.

Горелки



Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

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!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. 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 горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Украинские народные подвижные игры



Украинцы — восточнославянский народ. Проживают преимущественно на Украине, есть также крупные диаспоры в России, США, Канаде и др. государствах. Среди славянских народов является третьим по численности после русских и поляков. Украинцами также называют граждан Украины, когда имеется в виду не этнический контекст, а контекст гражданства

БАРАН

Играет двое или трое, иногда больше. У стенки кидают мяч о землю с такой силой, чтобы он отскочил от неё. Ударился о стенку, и тогда его ловят. Ловят одной или двумя руками. Первый из игроков ловит пока не промахнется. Тогда передает мяч другому. Когда мяч обойдет всех игроков, первый опять бросает мяч и ведет счет пойманным мячом из того числа, на котором ему впервые повезло. Кто первый досчитает до условленного в начале игры числа, тот выиграл.

ЛИСИЦА И ЗАЯЦ

Дети встают попарно в разных концах площадки лицом друг к другу, взявшись за руки. Одного выбирают зайцем, другого - лисицей. Заяц прячется от лисицы, спешит к какой-то паре и становится спиной к одному из играющих. Тот становится зайцем и убегает, и точно также хочет стать в середину другой пары. Тем временем лисица пытается его поймать. Пойманный становится лисицей, а лисица - зайцем, и игра продолжается.

ПУСТОЕ МЕСТО

Играют дети школьного возраста. Стают в круг, держась за руки. Один бежит кругом, к кому-то дотрагивается и бежит быстро на то же место. Игрок, к которому дотронулись, бежит в противоположную сторону на своё место. Кто из них быстрее прибежит, тот и станет. Кто остался без места, к кому дотрагивается и бежит, чтоб стать на пустое место.

РЕКА

Двое садятся один к одному ногами, слаживают носки ног. Третий бежит через эту "речку". Когда его поймают, он садится, а тот, кто его поймал, сам бежит, и игра продолжается.

У ФАНТА

Пастухи садятся в круг, потом одного назначают судьей, а второго для того, чтоб ходил между играющих и в шапку собирал все что даст. Когда всех обойдет, то шапку с вещами отдает судье. Судья берет из шапки какую-нибудь вещь и тому, кто положил её туда приказывает, что он должен выполнить. Загадывать он может всё что захочет, спорить с ним нельзя, а тот должен выполнять. И так переберет все вещи, и каждый должен что-то выполнить.

Белорусские народные подвижные игры



Белорусы (белор. беларусы) — восточнославянский народ, этнос, нация. Общая численность — около 9,4 млн человек. Проживают преимущественно на территории Республики Беларусь, где являются доминирующей национальностью (83,7 % в 2009 г.). Значительное число белорусов населяют смежные с Белоруссией территории России, Польши, Украины, Латвии и Литвы, где являются национальным меньшинством. Белорусы также широко расселились по территории бывшего СССР, а также мигрировали в ряд стран за его пределами.

Иванка

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

Мельница (Млын)

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

Колечко (Пярсцёнак)

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду, всем колечко нам клади.

Ручки крепче зажимайте да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры. После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

Башкирские народные подвижные игры



Башкиры (башк. башк орттар) — тюркоязычный народ, проживающий на территории Республики Башкортостан и одноимённой исторической области. Автохтонный (коренной) народ Южного Урала и Приуралья.

Численность в мире — около 2 миллионов человек. В России по данным Всероссийской переписи населения 2010 года проживает 1 584 554 башкир.

Юрта (Тирмэ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

**Мы, веселые ребята,
Соберемся все в кружок.
Поиграем, и попляшем,
И помчимся на лужок.**

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.



Юрта (Тирмэ)

Бурятские народные подвижные игры



Буряты подразделяются на ряд субэтносов — булагаты, эхириты, хоринцы, хонгодоры, селенгинские буряты (сартулы, цонголы, табангуты), хамниганы, а также по территориальному признаку, т.е. западных, восточных, шэнэхэнских. Бурят, живущих в Восточной части Бурятии и Забайкальском крае, называют восточными.

Табун (Хурэгадуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

Бабки-лодыжки (Шагай наадан)

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд Друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.

2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе.

3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.

4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпанную на столе.

Правила игры. Следует точно соблюдать приемы игры.

Мордовские народные подвижные игры



Мордв́а — финно-угорский народ, который делится на два субэтноса — мокша и эрзя.. Говорят на мокшанском и эрзянском языках, относящихся к мордовской подгруппе. Этнографические группы: эрзян — шокша, мокшан — каратаи. Проживают в Российской Федерации, около трети — в Мордовии, а также в сопредельных областях — Нижегородской, Пензенской, Тамбовской, Рязанской, Самарской, Московской. Относятся к

коренному населению Центральной России. Суффикс *-ва* присоединён уже русским языком и носит оттенок собирательности (также как в этнонимах *литва*, *татарва*). Фасмер также приводит ругательство *мордв́а*, относимое к евреям и детям, и слово *мордв́ан*, употребляемое в значении «проказник», указывая на созвучие *смордовать*.

Котел (Котелсоналксема.Котелсоналхсема)

(*Названия игр даны на языке народностей эрзя и мокша*)).

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять - двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50 - 60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2 - 3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается. **Правила игры.** Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

Круговой (Мяченькунсема.Топсаналксема)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами. **Правила игры.** Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.



Татарские народные подвижные игры



Татары — тюркоязычный народ, живущий в центральных областях европейской части России, в Поволжье, Приуралье, в Сибири, Казахстане, Средней Азии, СУАР и на Дальнем Востоке.

Продаем горшки (Чулмакуены)

Играющие делятся на две группы. Дети-горшки, усевшись на траву, каждым горшком хозяин горшка, руки у Водящий стоит за спиною. Водящий подходит к одному из горшков и начинает разговор: - горшок!



разделяются на две встав на колени или образуют круг. За спиной стоит игрок - него за спиной. Водящий подходит к хозяину горшка и говорит: Эй, дружок, продай

- **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 оббегают 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.

Скок-перескок (Кучтем-куч)

На земле чертят 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.

Тувинские народные подвижные игры

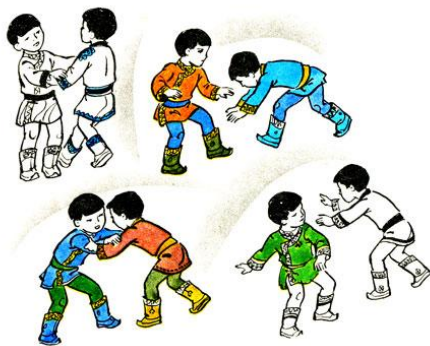


Тувинцы (самоназвание тыва) - один из тюркоязычных народов, составляющий основное население Тувы; значительное число (около 20 тыс.) тувинцев проживает в Монгольской Народной Республике. Общая численность тувинцев - примерно 311 тыс. человек. Тувинский язык относится к уйгурской группе тюркских языков

Стрельба в мишень (Кары адары)

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится пенек (стульчик, любой деревянный предмет). На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха или шерсти овцы, так, чтобы при попадании в него тупой стрелой или мячом он откатился. На расстоянии 4 - 5 м от пенька чертится линия. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число попаданий. **Правила игры.** Поражение цели производить из лука или мячом строго от черты.

Борьба (Хуреш)



Все выстраиваются кому как удобно и передвигаются по площадке, исполняя танец орла, а затем кланяются и идут обратно в танце. Затем борцы делятся на две равные группы и усаживаются на видном месте. Борются попарно, выставляя от каждой команды по борцу. По окончании борьбы каждая пара исполняет танец орла (руки разводят в стороны и прыжками с одной стороны на другую продвигаются вперед). Перед

игрой борцы друг другу кланяются в знак уважения и начинают борьбу. Существует много основных приемов, но дети исполняют наиболее легкие:

1. Тевери - удар ногой (подсечка).
2. Катай кагары - удар ногой по обеим ногам (сильная подсечка с отрывом от земли).
3. Буттаары - хватать за ногу.
4. Чая-гудары - боковой прием.
5. Тары кылаары - круговой прием (вращение).

Правила игры. При выполнении последнего приема выигрывает тот, кто первым коснется любой части тела, кроме коленей. Каждый игрок имеет право использовать любой прием. Для борьбы желательно иметь спортивный камзол с рукавами (с национальным орнаментом) и трусы. Победа встречается детьми радостно, какая бы команда ни выиграла, дети хлопают в ладоши, раздаются радостные крики. Победитель встает, традиционно похлопывает себя по бедрам, небольшими прыжками обегает вокруг побежденного и уходит на место.

Удмуртские народные подвижные игры



Удмурты (ранее — вотяки; удм. удмурт, удморт, мн.ч. удмуртъёс) — финно-угорский народ, проживающий в Удмуртской Республике, а также в соседних регионах. Говорят на русском и удмуртском языках (последний относится к финно-угорской группе уральской семьи). Внутри своей языковой группы удмуртский язык вместе с коми-пермяцким и коми-зырянским составляет пермскую подгруппу. По переписи 2010 года в России проживало 552 тысяч удмуртов, в том числе в самой Удмуртии — 410 тысяч. Кроме того, удмурты живут в Казахстане, Украине, Белоруссии, Узбекистане, Австралии. Основная религия — православие, в сельской местности включающее остатки дохристианских верований.

Водяной (Вумурт)

Очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Охота на лося (Лосьёстыкутон)



Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосяных рогов (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т. е. большее число раз набросил аркан.

Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до десяти очков.

Чувашские народные подвижные игры



Чува́ши́ (чуваш. чăвашсем) — народ тюркского происхождения, основное население Чувашской Республики (Россия). Численность около 1,5 млн, из них в России 1 млн. 435 тысяч (согласно результатам переписи 2010 года). В Чувашии проживает примерно половина всех чувашей, живущих в России, остальные проживают практически во всех регионах России, а небольшая часть — за пределами Российской Федерации, наибольшие группы в Казахстане, Узбекистане и на Украине.

Хищник в море (Сётканкайактинэсрэ)



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.

Луна или солнце (Уйюпахэвель)



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.

Якутские народные подвижные игры



Яку́ты (среди местного населения распространено произношение — якуты́; самоназвание — якут.саха; мн. ч. сахалар) — народ, коренное население Якутии. Много монголизмов (примерно 30 % слов монгольского происхождения), также имеется около 10 % слов неизвестного происхождения, в более позднее время присоединились русизмы. По результатам Всероссийской переписи населения 2010 года в России проживало 478,1 тыс. якутов, главным образом, в Якутии (466,5 тыс.), а также в Иркутской, Магаданской областях, Хабаровском и Красноярском краях. Якуты являются наиболее многочисленным (49,9 % населения) народом в Якутии (второй по численности — русские — 37,8 %) и самым крупным из коренных народов Сибири в границах РФ.

Волк и жеребята (Боро у очнакулуннар)

Из группы играющих выбирают волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле - пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк. Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошадки распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

Правила игры. Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

Один лишний (Биирордук)



Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пусть меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

Немецкие народные подвижные игры



Не́мцы (нем. Deutsche) — народ, произошедший от древних германцев, основное население Германии, Австрии и Лихтенштейна. Общая численность около 140 миллионов. Язык — немецкий. В актах археографической экспедиции за 1588 год этноним «немец» распространяется на англичан, шотландцев, брабантцев, венецианцев, голландцев, пруссов и другие народы Европы. Корень используется во многих славянских языках для обозначения государства немцев, их самоназвания и названия их языка: немец/немски — в болгарском, німецька/німець — в украинском,

немескú/немсина — в словацком, и т. д. Одна из теорий происхождения такого названия указывает на германское племя неметов.

ПОЖАРНАЯ КОМАНДА

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана).

Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Игра «Topfschlagen»

Topfschlagen (перевод: попал в банке) — традиционная немецкая детская игра очень популярная в Германии. Для игры, один ребенок с завязанными глазами берет столовую ложку. Приз (как правило, конфета или маленькая игрушка) оставляет внутри горшка и помещается на пол комнаты. Ребенок с завязанными глазами перемещается по комнате на руках и коленях, и пытается найти «банк» (горшочек). Другие дети кричат и подсказывают ему направления движения. Когда ребенок попадает в банк, он имеет право забрать приз. Дети по очереди с завязанными глазами играют в эту игру.

Хакасские народные подвижные игры



Хакасы (самоназвание тадар, устаревшие Минусинские татары, Абаканские (Енисейские) татары, Ачинские татары) – тюркский народ России, проживающий в южной Сибири на левобережье Хакасско-минусинской котловины. Традиционная религия – шаманизм, в 19 веке многие были крещены в православие (в некоторых случаях насильственно).

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»). Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча» или «сторож». Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Алахуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если он не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Цыганские подвижные игры



Цыгане — одно из самых многочисленных этнических меньшинств в Европе, слой этнического населения общего индийского происхождения. Распространенное самоназвание — ром, рома, хотя используются и другие этнонимы: синти, мануш («люди»), кале. В качестве обобщающего названия на политическом уровне для всех европейских цыган используется обозначение рома (англ. *Roms, Romanies*). В России, по переписи 2010 года, проживает около 220 тысяч цыган.

Перелетные птицы

Все игроки называются какой-либо птицей, при условии, что двух одинаковых птиц в игре быть не должно. Играющие размещаются в комнате по кругу, оставляя середину ее свободной. Один из участников игры — водящий. Место его — в середине круга. Водящему завязывают глаза. Он жмурка. Жмурка вызывает двух каких-либо птиц, которые, по его предположениям, находятся в противоположных концах комнаты. Вызванные должны поменяться местами. Совершая перелет, то есть передвигаясь, они могут прибегать к различным уловкам и уверткам: приседать, ползать, отвлекать жмурку ложными маневрами, тем самым помогая друг другу. Если перелет совершен ими благополучно, они извещают об этом жмурку, хлопая в ладоши, и тот вызывает двух других птиц. Так продолжается до тех пор, пока жмурка не поймает кого-нибудь. В этом случае пойманный становится жмуркой, а прежний водящий занимает освободившееся место в кругу, тут же объявляя себя какой-либо птицей.

Слон

В этой игре участвуют две команды мальчиков в среднем по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу, впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда — **слон**. Вторая команда должна **взобраться** на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны **слонового хвоста**, разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока — **слона**, делает как можно больший прыжок на **слоновью спину**. Он должен прыгнуть так, чтобы не упасть со **слона** и даже не коснуться ногами земли. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды **наездников**. Если кто-то из них не удержался и свалился со **слона**, то игра прекращается и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно и никто не упал, то **слон** должен пройти с наездниками 8 – 10 метров. Если это **слону** удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами. Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команде.

Казахские народные подвижные игры



Каза́хи (каз. *қазақтар* /qɑ zɑ qɑ tɑ r/; ед. *қазақ* /qɑ zɑ q/) — тюркский народ, основное население Казахстана. Казахи также издавна проживают в смежных с Казахстаном районах Китая, России, Узбекистана, Туркмении и на западе Монголии. Язык — казахский, входящий тюркской группы языков. С древности этническая картина территории нынешнего Казахстана была разнообразной, что оставило свой след в этногенезе казахов, являющихся потомками древних тюрков Тюркского Каганата.

Антропологически казахи принадлежат к южносибирской малой расе, переходной между большими монголоидной и европеоидной расами. На

всей протяженности расселения казахи довольно гомогенны по описательным и измерительным расовым признакам. В среднем эпикантус у казахов встречается до 21,7 % у женщин и 34,6 % у мужчин.



Игра «кыз-куу» — «Догони девушку». Игра, в прошлом входила в свадебный обряд. Задача жениха тогда наверняка состояла в том, чтобы, догнав на коне впереди скачущую верхом невесту, показать не только быстроту, ловкость, но и подтвердить свою любовь, свое право на нее. При неудаче такого права он лишался. Более поздняя по времени спортивная игра «кыз-куу», вероятно, — прямое отражение этого обряда. Между прочим, самыми своеобразными и в то же

время почему-то забытыми в наши дни являются игры, связанные со сватовством и свадьбой, ценность которых состоит не только в том, что в них наиболее полно проявляется духовная культура народа, ярко раскрываются его фантазия, тонкий юмор, но и в том, что посредством игр свадебный обряд превращался в удивительное представление, в своего рода театр, где на суд зрителей выставлялась изобретательность одной и изворотливость другой стороны, которые волею судеб должны стать родственниками. Само собой разумеется, что во всех этих обрядах с играми народ хотел видеть своих джигитов смелыми, сильными и ловкими.

Редакционная коллегия



Мясникова Наталья Васильевна

Ермолаева Цветана Геннадьевна

Строева Софья Сергеевна

Клементьева Анна Викторовна

