

Лесничий (Вӑрман хуралҗилле)

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.).

Отгадай имя (Ятне пӗл)

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 убежать от водящего.



Жмурки (Суккӑр упалла)

В эту игру дети играли зимой в избе. По жребию выбирают жмурку (суккӑр упа). Можно использовать такой

жребий: один из играющих цветным карандашом отмечает один палец на руках, дети выбирают каждый по одному пальцу, кому достанется отмеченный палец – тот жмурка. Жмурку с завязанными глазами ставят у двери. Он стучит в дверь и говорит:

Тук-тук, тук в дверь! Тук-тук, тук, алӑк!
Мишенька проснулся Упа тухрӗ вӑранса
Орехи и ягоды собирать, Ҫырла – мӑйӑр пуҫтарма,
Мед пчелиный воровать. Хуртсен пыльне вӑрлама.
Кто на месте останется, Хускалмасӑр ан юлӑр,
Того постарается поймать! Атту эсир тытӑнӑр!

После этих слов жмурка отходит от двери с разведенными в сторону руками, стараясь поймать остальных игроков. Игроки дразнят Мишку, задевают его руками и убегают. Если медведь кого-нибудь поймает, то говорит:

Вот орех орешника,
Вот и мед, и ягодка!
Пойманный ребенок становится жмуркой.

МАДОУ «Детский сад № 58»

618417, Пермский край, г. Березники,
ул. В.Бирюковой, д.3

МАДОУ «Детский сад № 58»



Чувашские подвижные игры

Тел. 8(3424) 20 14 04 (доб 705)

Пермский край, г. Березники ул. В. Бирюкова д. 3

Чувашские подвижные игры

Луна и солнце (Уйăхна хĕвел)

На площадке чертят линию. Игроки делятся на две команды, выбирают капитанов и строятся за ними, крепко держа впереди стоящего за пояс. Команды тягаются в силе. Побеждает та команда, которая перетянет большее количество соперников через линию.

Пустая изба (Пушĕ пĕртле)

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.

Пекарь (Ъăкăр пĕсерекен)

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, оббежав его, взяли за руки.

Журавушка (Тăрналла)

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

Надень тухью (Тухъяна тăхăн)

Играющие встают в круг, не держась за руки. В центре круга лежит шапка – тухья. Звучит национальная чувашская мелодия. Дети выполняют элементарные движения чувашского танца, двигаясь под музыку. С окончанием музыки ведущий говорит: «Тухъяна тăхăн!». Каждый играющий старается первым поднять тухью и надеть на голову. Правила игры: нельзя выходить из круга раньше, чем водящий скажет: «Тухъяна тăхăн!».

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.

Слепой баран (Суккăр такалла)

По жребию выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

Дверь крепка и прочна,

Не пускает в дом она.

Тот, кто хорошо растет,

В эту дверь легко пройдет.

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

Правила игры. Водящий не подглядывает. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный становится водящим.

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