

Чувашские народные игры

Журавушка (Тарналла)

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.

Пекарь (Ъӑкӑр пӑсерекен)

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.



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 (Суккӑр 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 должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.

Лесничий (Вӑрман хуралсилӗ)

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.).

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!»

Пустая изба (Пушă пуртлĕ)

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.

Отгадай имя (Ятне пĕл)

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.

Источник: www.nsportal.ru