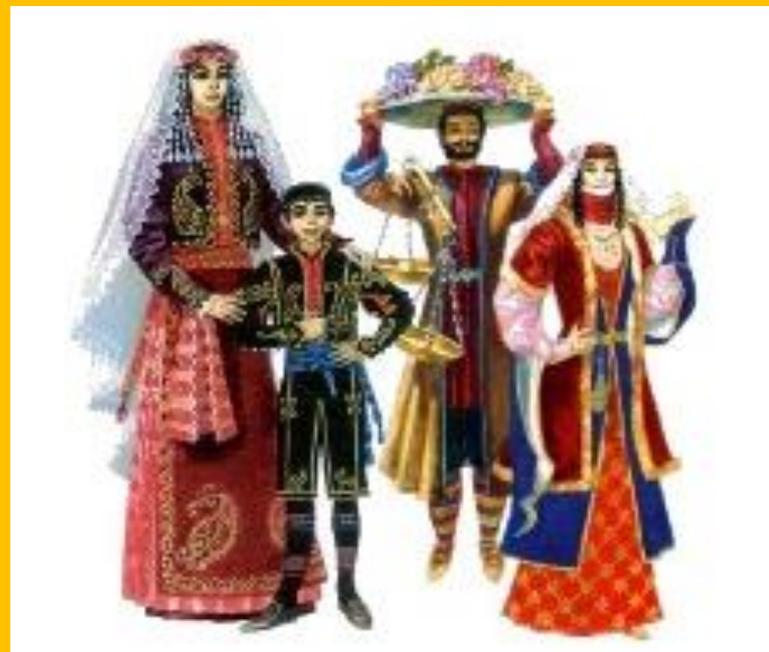




Армянские народные игры для детей



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.



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 удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.



Статуя (Карарцан)

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца, на 20 человек - четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов и игра продолжается.

Правила:

1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.
2. Убегающий, по инерции выскочивший за пределы поля, считается выбывшим из игры.



Козлик-козлик (Эц-эц)

У всех участников игры (играют от 8 до 16 человек) имеются палки длиной 1 м. Дети становятся шеренгой в центре площадки перед прямой линией. Один конец палки ставят на носок ноги, а другой придерживают указательным пальцем правой руки.

По сигналу ведущего игроки отрывают правую ногу от земли, отводят ее немного назад и с силой отбрасывают ею каждый свою палку. Чья палка упадет ближе, тот, очень быстро повторяя козлик-козлик (эц-эц), собирает все палки и передает ведущему. Игру играют два раза подряд.

Второму проигравшему завязывают глаза. Он, размахивая палкой, должен по сигналу пойти вперед и постараться сбить палку, воткнутую в землю на расстоянии 10 — 15 шагов от линии. При удаче он возвращается и продолжает игру. В случае проигрыша он соревнуется в беге с тем, чья палка была воткнута в землю.

Правила: Бросать палки можно только по сигналу. Проигравший соревнование в беге на время выбывает из игры.



Прятки (Ғапкоци)

Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребью 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, кото-

рая 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 (Өвивы)

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.



Беспокойный мяч (Анангист гндак)

В центре поля чертят большой круг диаметром 3-4 м. Играют две команды: одни - защитники, другие - нападающие. Защитники входят в круг, а нападающие окружают их за чертой, отойдя друг от друга на одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, они три раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время нападающие не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч.

После трех перебросов нападающие стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, защищается, т. е. ловит мяч или стремится удержать его в кругу. В случае удачной защиты играющие меняются ролями.

Правила: Если удар нападающих достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот нападающий, который бросил мяч.

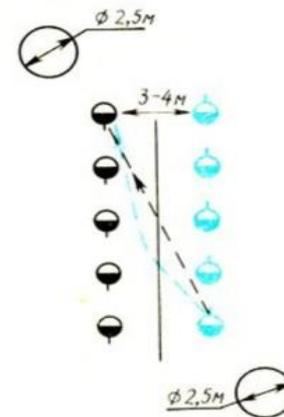


Взятие в плен (Герои)

После жеребьевки участники 2-х команд становятся в 2 шеренги на расстоянии 3—5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии 5-6 шагов круг диаметром 2,5 м -это убежище для пленников.

Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.

Правила: Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. Нельзя ударять выше локтя и толкать противника при преследовании.



Крепость (Берд)

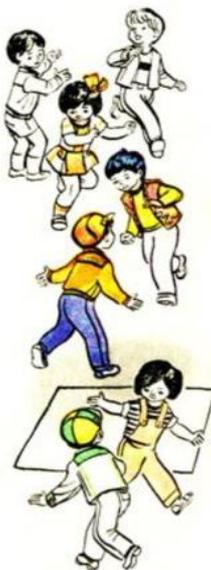
Игроки делятся на 2 команды. По жребию определяют, кто будет защищать крепость, а кто нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость считается завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие подходят к защитникам и отвлекают их, стремясь прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают. Нападающий, который прорвал цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

Правила: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но они очко не получают. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, 5).



Семь камней (Еот кар)

Игроки делятся на две команды. В центре площадки чертят круг диаметром 15—20 м, в кругу складывают башню из семи камней (семи плоских предметов). На расстоянии 3—5 м отмечают линию, за которой собираются члены первой команды. Начиная игру и остальные участники его команды поочередно стараются разрушить башню с помощью мяча. Вторая команда расходится по площадке, назначив сторожа у камней.

Если первым удастся разрушить башню, сторож обязан тут же поймать мяч и бросить игрокам из своей команды, чтобы они, передавая мяч друг другу, запятали мячом убегающих игроков. Последние, добежав до камней, быстро складывают их друг на друга. Выстроив башню, команда выигрывает. Игра начинается сначала.

Правила: По башне из камней игроки нападающей команды бьют поочередно. Нельзя бежать за игроком с мячом в руке. Мяч всегда передается. Тот, кого осалили мячом, выбывает из игры.

