



**АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ
НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

Изюминка

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи (изюминки), но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются, но номер каждого игрока должны знать только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.



Белый мяч и черный мяч

Для игры нужны два мяча белого и черного цвета (или любого другого цвета, но не одинаковых). Играющие делятся на две равные команды, в каждой из которых выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т.е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

День и ночь

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - "ночь", а команда девочек - "день". По команде "Ночь!" мальчики ловят девочек, по команде "День!" девочки ловят мальчиков. Осаленные переходят в команду соперника.



Дети и петух

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки, находящиеся в "домиках" (начерченных мелом кругах диаметром 1 м), в ответ:

- Петушок, петушок,
Золотой гребешок!

Что так рано встаешь,
Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если не получилось поймать ребят, то он опять изображает петуха.



Взятие платка

Дети рассаживаются по кругу. Один ребёнок бежит по кругу позади сидящих и кладёт свой платок за одним игроком. После этого ведущий спрашивает:

- "За кем находится платок?" - Если игрок не знает, что за ним платок, то его толкают в центр и друг на друга. Если он упадёт на другого игрока, то его освобождают, а другой вступает в игру вместо него. Таким образом все дети вступают в игру. Тот, кто окажется наиболее крепким и не выйдет в центр круга, тот и победит

Палочка-выручалочка

Играющие делятся на 2 команды, которые становятся в шеренги друг против друга. В середине чертится круг, в кругу - доска кладется на камень, на нижнюю часть доски-12 палочек. Один игрок 1 команды подходит к кругу и с расстояния 1-1.5 м кидает мяч так, чтобы палочки разлетелись. Пока 2 команда бежит за мячом, 1 команда собирает палочки на доску. Побеждает команда, которая справится быстрее. Если начинающий игру промахнулся и палочки не разлетелись, право начать игру передается другой команде.

Черный Паша

Из играющих выбирается пастух, собака и врун. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собаки сидят в засаде, овцы гуляют и, как будто едят траву. Вдруг врун зовет пастуха: "Зобан, ау, зобан!" Пастух отвечает: "Нэ дэ?" (что?). Врун: "Зобан-qardaю, тәnim дауэм Qara раюа de ki, bizim qara qouun sizә qazdә, onu ver!" (или так: " Братец пастух, мой дядя, Черный Паша говорит, что наша черная овца (называет ее приметы) к вам в отару попала, верни ее обратно") Пастух подводит вруна к отаре, тот неожиданно хватает одну из овец (хватает за руку одного из игроков) и убегает. Увидев это собаки (собаки) бегут за ним. Если врун с овцой добежит до своего дома, то собака возвращается в стадо.



Защищай товарища

Для игры нужен мяч (волейбольный). Выбирают двух водящих, остальные образуют круг. Мяч у игроков в кругу, один из водящих - цель нападения, другой его защищает, водящие встают в середину круга. Игроки бросают мяч в водящего, другой водящий (защитник) старается отбить мяч, не давая ему коснуться защищаемого. Запрещается бросать мяч в голову.

Если в водящего попал мяч, отскочивший от пола или от защитника, попадание не засчитывается.

Игра парными связками

Посередине площадки чертят круг диаметром 8-10 метров. Участники игры делятся на команды, каждая выбирает себе капитана. Одна команда разбивается на пары, пары берутся за руки. Эта команда (охотники-"ovzular") по сигналу начинает ловить игроков другой команды (птиц-"quelar"), накрывая их сцепленными руками, как сетью (руки разъединять нельзя!) Игроки другой команды бегают по кругу, увертываются, стараются проскользнуть под руками (за пределы круга выбежать нельзя!) Пойманные выходят из игры. Играют установленное время или пока всех не переловят. "Птицам" тоже не разрешается разъединять руки "охотников". Пары могут объединяться, образуя большую цепь.