

# ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Известно более 300 детских чувашских игр. В большинстве игр девочки и мальчики играли вместе. Во время игр чувашские дети обычно пели, играли на музыкальных инструментах. Часто дети сами придумывали песни, музыку и считалки.

В древности все детские игры были полезны для здоровья ребенка, большинство из них проходило на свежем воздухе, во дворе или на улице, только в очень холодное время или во время сильных дождей дети играли дома .

Зимой дети катались на лыжах, санках. Расчищали пруд от снега и устраивали «фигурное катание» на самодельных деревянных коньках.

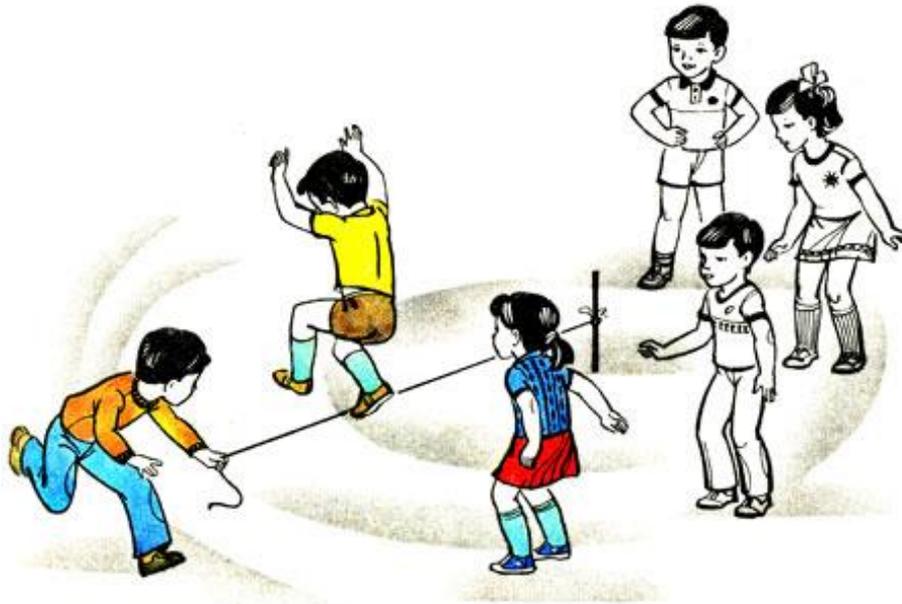


## Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, 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.



## Кого вам? (Тили-рам?)

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 - 15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам, кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.



## Луна или солнце

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. 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.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту



## Летучая мышь

- Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки. Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные — вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.
- Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получают определенное количество очков.



## Иголка, нитка, узелок

Количество играющих: от 20 до 40 человек.

Подготовка к игре. Все становятся в круг и берутся за руки. Выделяются и устанавливаются в ряд три игрока: первый иглолка, второй нитка и третий узелок, все три на некотором расстоянии от остальных.

Игра. Иголка бежит то в круг, то, из круга, куда хочет. Нитки и узелок следуют только в том направлении и под теми воротами, где пробегала иглолка. Если нитка ошиблась направлением, запуталась, или узелок поймал нитку, то игра начинается сначала, и выбираются новая иглолка, нитка и узелок.

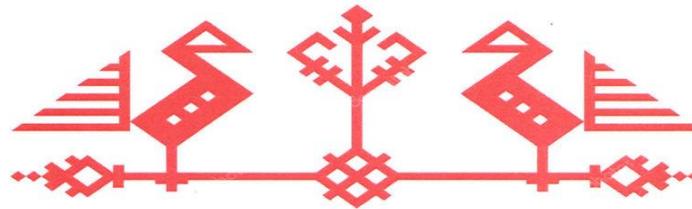
Правило. Играющие не задерживают и свободно пропускают иглолку, нитку и узелок и поднимают руки.



## Чувашские народные подвижные игры Батыра

### 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.



Детский сад №134 Жемчужинка