

Дагестанские народные игры



Выбей из круга (Дёгерекден чыгъар. Горалдаса борч/изабе)

((Здесь и далее первое название дано на кумыкском языке, второе - на аварском)).

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3 - 4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек). Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти - по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки.

Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

Правила игры. Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

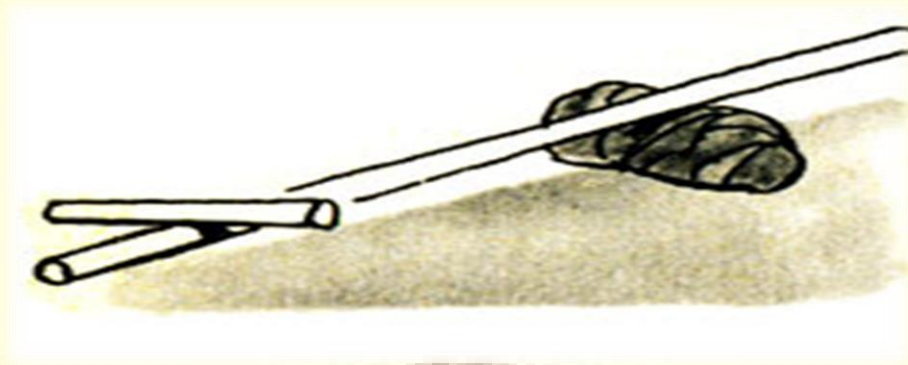


Палочка-стукалочка (Къакъма таякъ. Дигалогичи т/илчи)

Играющие (десять - двенадцать человек) образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки длиной 10 см. Для игры нужна еще одна большая палка длиной 50 см. Ведущего выбирают с помощью считалки, т. е. при круговом счете до десяти каждый десятый ребенок выходит из круга. Тот, кто останется последним, становится водящим. Он закрывает глаза, считает вслух до десяти, остальные дети в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне, так чтобы в воздух взлетели маленькие палочки. Водящий старается помешать игрокам сделать это. Если же кому-нибудь из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удастся выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

Правила игры. Чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из прятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.



***Надень папаху (Папахны гий.
Т/агъур лье)***

*Мальчик-джигит сидит на стуле.
На восемь - десять шагов от него
отводят водящего, поворачивают
лицом к джигиту, чтобы водящий
сориентировался, где тот сидит.*

*Водящему завязывают глаза,
поворачивают кругом, ют в руку
папаху. Он должен сделать
определенное количество шагов и
надеть папаху на джигита.*

*Остальные участники игры
считают вслух шаги водящего и
болеют за него. При повторении
игры на роль водящего и джигита
назначаются другие дети.*

*Правила игры. Водящий не
должен подсматривать;
играющие не должны помогать
водящему, подсказывать ему.*





***Подними платок
(Явлукъну гётер.
Квербац/борхе)***

*Игроки становятся в
круг, в центре его
кладут головной
платок. Звучит
национальная мелодия,
все танцуют
дагестанскую
лезгинку. С окончанием
музыки каждый
участник игры
старается первым
поднять платок.
Правила игры. Нельзя
тянуться за платком
и выходить из круга
раньше, чем
прекратится музыка.*

Цику-ция

Для игры нужны две палки: одна длиной 70 - 80 см, вторая - 15 - 20 см, диаметр обеих палок 2 см.

С помощью считалки двое детей определяют, кому начинать игру. Они чертят линию, на которую кладут большую палку. Участник, начавший игру, подбрасывает короткую палку вверх и ударяет по ней длинной палкой, чтобы она полетела как можно дальше. Длинную палку он снова кладет на линию.

Второй игрок имеет право поймать маленькую палку на лету. Если он поймает ее, то заменяет первого игрока. Если же не поймает, то должен взять маленькую палку, бросить ее так, чтобы попасть в длинную, которая лежит на линии. При попадании в палку второй игрок ведет игру так же, как и первый. В противном случае игру продолжает первый игрок, который получает 1 очко.

Кто первым наберет 5 очков, тот и выигрывает.

Выигравший ударяет короткую палку длинной 3 раза, стараясь, чтобы короткая палка отлетела дальше от линии. С того места, куда короткая палка упала после трех ударов, проигравший должен допрыгать до линии на одной ноге, произнося поговорку: *цику-ция, цику-ция...*

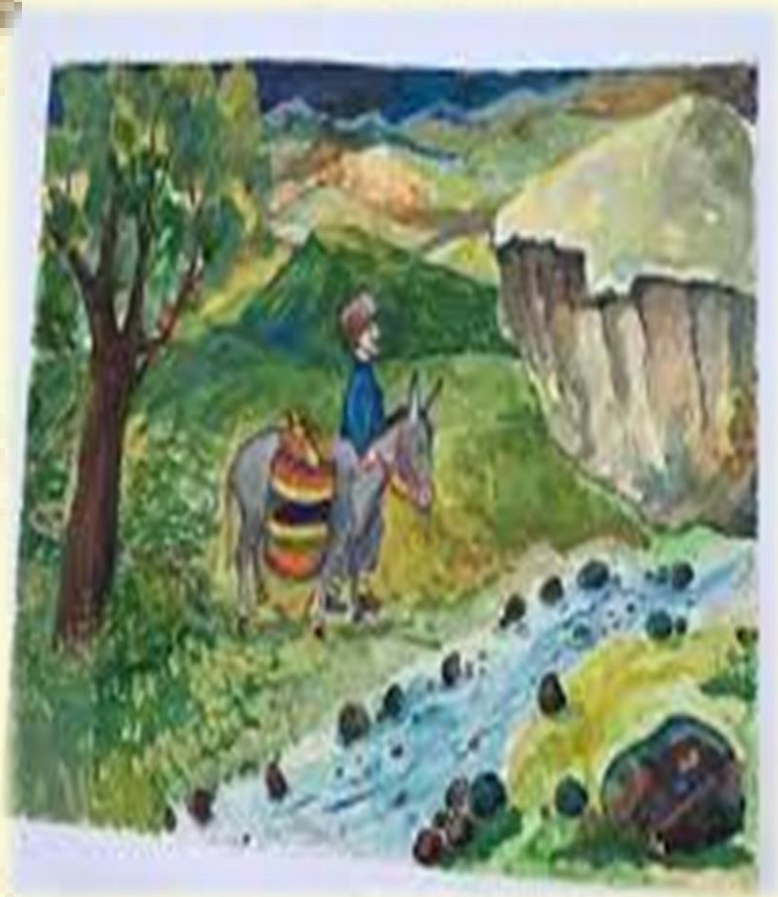
Правила игры. В том случае, если расстояние до короткой палки окажется очень большим, можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.



Слепой медведь (Сокъур аюв. Бецаб ци)

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего - медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим. Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.





***Бег к реке (Татавулгъа багъып
чабыв. Г/орухъе рекери)***

*На расстоянии 10 - 15 м от реки
чертится линия, вдоль которой
выстраиваются играющие. По
сигналу водящего игроки бегут
реке, достают со дна ее камень и,
бегом возвращаясь назад, отдают
камень водящему. Водящий
определяет первые три места.*

Игра продолжается.

*Правила игры. Водящий может
удлинять или сокращать
дистанцию, давать различные
задания.*

Достань шапку (Папахны ал. Т/агъур боев)

Игроки делятся на две команды, по десяти человек в каждой. На расстоянии 10 - 15 м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары - в полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.



Под буркой (Штактуэпль)

Играющие делятся на две команды по пять-восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укryвшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20 - 30 м. По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2 - 3 м до бурки ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости - проходите. Добро пожаловать!» - говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого тамада, не снимая бурки пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы Обманичики! Медведь - это... (имя игрока), а волк... (имя игрока)». Если пришедших узнали, они сразу убегают а охрана их догоняет. Кого охрана осалит тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке.

Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с. одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто - медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убежать.

КОНЕЦ