Народные игры Республики Молдова

Сбей кушму (Дэ жос кушма)

Двое игроков, обвязавшись кушаками (широкий пояс), становятся друг против друга. Левой рукой берутся за кушак соперника, делая обманные движения правой рукой, стараются снять кушму (шапку) с головы противника.
Побеждает тот, кто сделает это первым.
Правила игры.
Левая рука должна находиться на кушаке соперника в течение всего времени игры. Снимать кушму с головы противника можно только правой рукой.
В игре участвуют две — четыре пары.

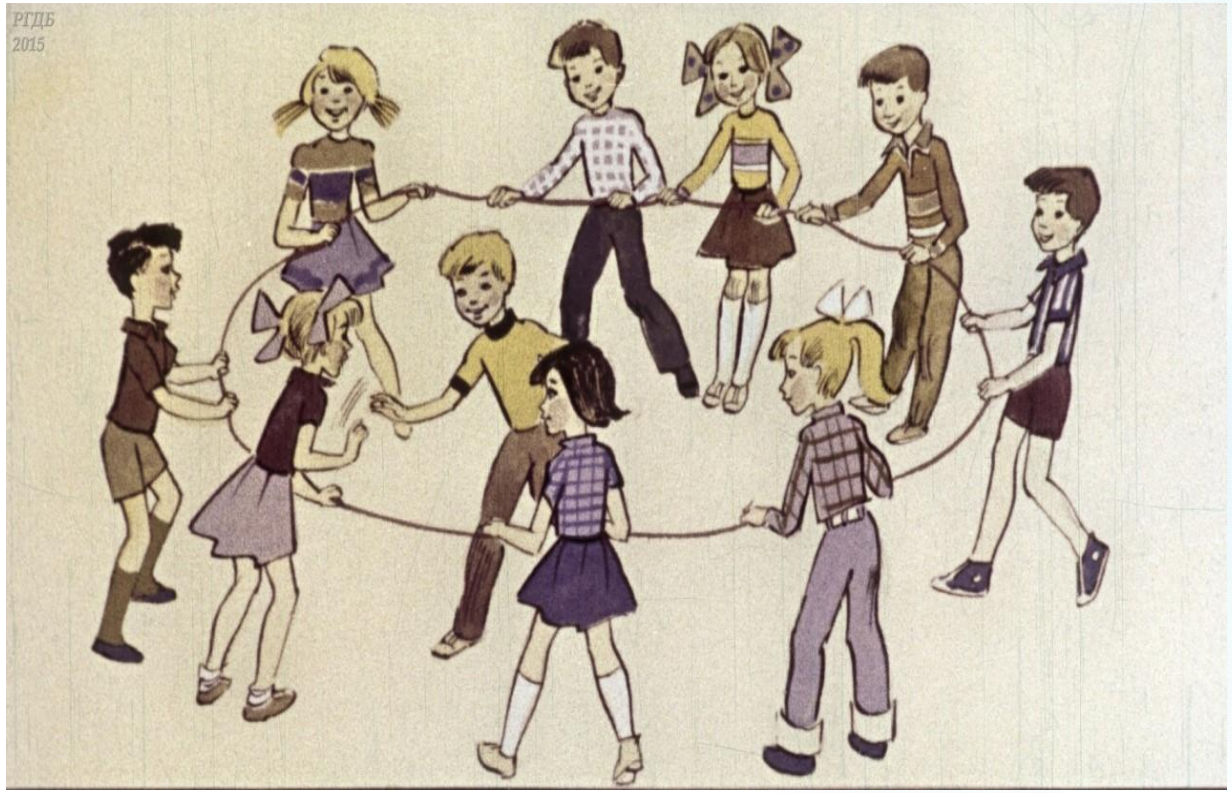
Пастух и стадо (Чобанул ши турма)

На одной стороне площадки с помощью скамейки или реек, положенных на тумбы, отгораживается место, где живут овцы,— овчарня. Из числа играющих пастуха выбирают считалкой: Шел баран По крутым Горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку,
Кто травку возьмет.
Гот вон пойдет!
Остальные играющие — овцы. Пастуху завязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит: «Овечки, овечки, вот и я пришел!» Овцы поочередно перепрыгивают через ограду, подходят к пастуху и спрашивают: «Пастух, пастух, сколько мне сделать шагов?» Каждый раз пастух называет какое-либо число в пределах десяти. Овцы отсчитывают соответствующее количество шагов и останавливаются. Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает: «Где мое стадо?» Все овцы отзываются: «Бе, бе, бе». Потом затихают. Пастух начинает искать овец — идет на их голоса, а овцы стоят на своих местах неподвижно. Когда пастух дотрагивается до кого-нибудь рукой, он говорит: «Овечка, овечка, кто ты?» Овца отвечает: «Бе, бе, бе». Пастух должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все овцы начинают блеять и кто-нибудь из них отводит пастуха к овчарне, а сам возвращается на свое место.
Пастух снова спрашивает: «Где мое стадо?» Игра продолжается до тех пор, пока он не узнает пойманную овечку. После этого он становится овцой, а овечка — пастухом.
Правила игры.
Отсчитывать надо столько шагов, сколько сказал пастух. Во время поиска овец игрокам нельзя сходить с места.

Барашек (Мелуц)

Играющие стоят в кругу, а барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:
Ты барашек серенький.
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.
Ты нас не бодай!
С нами поиграй!
Скорее догоняй!
По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.
Правила игры.
Разбегаться можно только после окончания слов.

Верёвочка



Содержание

Играющие становятся в круг и берут верёвку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться одного из играющих. Чтобы водящий не мог прикоснуться, играющие должны быстро отпустить верёвку и спрятать руки. Как только водящий отходит, они снова берутся за верёвку. Тот из играющих, чьей руки коснется водящий, сам становится водящим.

Правила

1. Верёвку обязательно надо держать двумя руками.
2. По ходу игры верёвка не должна падать на землю.

Водящий двигается только в одну сторону по кругу (например, по часовой стрелке)

Водящий может изменять направление своего движения и то ускорять его темп, по замедлять.

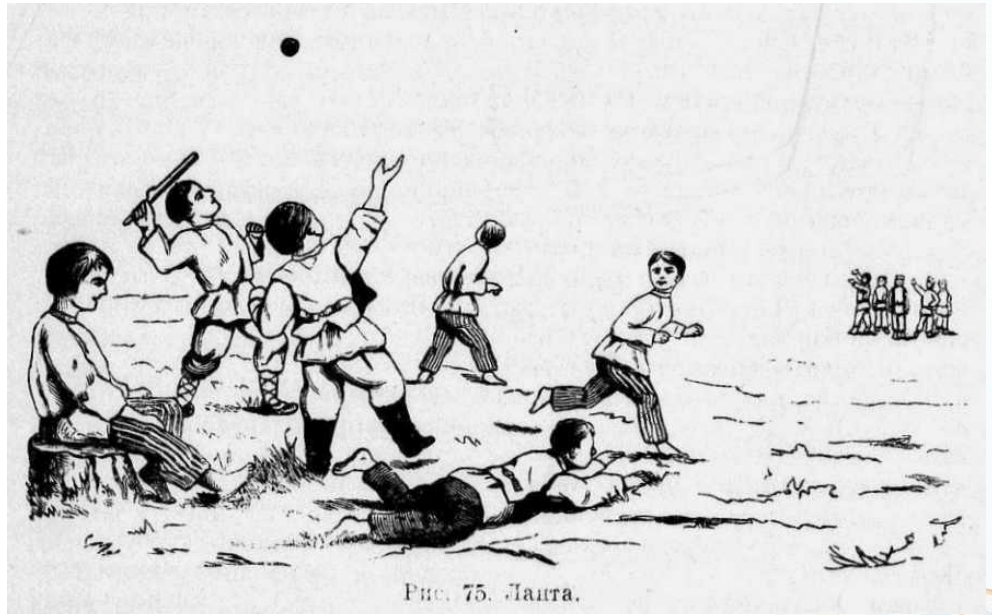


Рис. 75. Лапта.

Палочка (Де-а бецишорул)

Это один из вариантов известной у многих народов игры «Лапта», популярной и в Молдавии. Он удобен тем, что игра может проходить при участии всего 3 человек. Начинают играть в нее с 6-7 лет, наиболее распространена она среди мальчиков 12-15 лет. Играют на ровной площадке 30х40 м. Требуются теннисный мяч и бита - круглая палка длиной 60-70 см и диаметром 3 см.

Описание. На площадке чертят две параллельные линии длиной по 30 м (линию подачи и линию возврата), расположенные в 40 м одна от другой. Играющие выбирают (по жребию) водящего, который идет в поле ловить мяч, бьющего, который посылает мяч в «поле», и накидывающего, который подбрасывает мяч бьющему. Бьющий направляет ударом биты мяч в «поле» так, чтобы его не поймал водящий, и бежит до линии возврата и обратно. Водящий старается поймать мяч на лету. Если это ему удалось, он меняется с бьющим местами, не удалось - поднимает мяч с земли и старается осалить им перебегающего. Осаленный перебегающий становится водящим, роль бьющего переходит к накидывающему, а его заменяет бывший водящий. Если же бивший по мячу не был осален при перебегании, то он получит 1 запасное очко, что позволяет ему при осаливании во время бега следующий раз остаться бьющим. Игра продолжается до тех пор, пока все бьющие не побывают водящими.

Правила.

1.Главное отличие этой игры от наиболее распространенных видов «Лапты» в том, что после удара необходимо перебежать «поле» туда и обратно без остановки, не ожидая на противоположной стороне удобного момента.

2.Бивший по мячу должен перебегать «поле» в любом случае, даже если он промахнулся.

Знамя (Де-а стягул)

Игры с борьбой двух команд за знамя распространены во многих республиках. У молдавских ребят есть свои любимые разновидности этой игры. Здесь приводится одна из наиболее распространенных. Участвуют в ней 10-20 мальчиков 11-15 лет.

Описание. Играющие делятся на две команды путем сговаривания. При этом следят, чтобы в каждой паре сговорившиеся были равными по силам. На площадке проводится линия длиной 20 м. На одном ее конце втыкается в землю «знамя» - флажок на крепком древке длиной 30-40 см, на другом конце проводится перпендикулярно линия старта, вдоль которой (с разных сторон от середины) выстраиваются в шеренгу обе команды. Выбирается судья, который становится недалеко от флажка. По его сигналу обе команды бегут к флажку. Команда, игрок которой первым схватил флажок, выигрывает. Но если за древко флажка схватились одновременно игроки двух команд, то команда-победитель выявляется путем перетягивания: соперники (которые сговаривались перед началом игры) перетягивают друг друга за руки через линию. Побеждает команда, перетянувшая всех (или большинство) игроков команды соперника на свою сторону. Играют обычно несколько раз подряд.

Правила.

1.Игрок считается перетянутым, если переступил через линию обеими ногами.

2.При перетягивании можно брать соперника только за руки.

Платок («Де-а батиста»)

Содержание

Дети встают в круг (можно присесть, если в помещении). Водящий с платочком идёт за кругом, произнося слова: *«Огонь горит, вода кипит, кому платочек подарить?»*, кладёт его на плечо одному из играющих и убегает по кругу , чтобы занять место выбранного игрока. Тот, кому платочек положили, берёт его в руку и бежит за водящим, чтоб его «засалить». Если игрок с платком догнал водящего, он занимает своё место в кругу и тот опять остаётся водящим, а если нет – становится водящим и идет по кругу со словами: *«Огонь горит, вода кипит, кому платочек подарить?»* (слова можно повторять несколько раз).

Правила

1. Дети не должны бегать через круг.
2.Во время бега не задевать руками стоящих, а стоящие не должны задерживать бегущих.
3. Не поворачиваться тогда, когда водящий ходит с платком.

Перешагивание через ноги (Пэшитул песте пичдаре)

Мальчики и девочки 7-15 лет охотно проводят эту игру на школьных вечерах, на улицах возле домов, в пионерских лагерях. В ней участвуют 8-12 человек. Для игры требуется несколько скамеек, установленных по кругу.

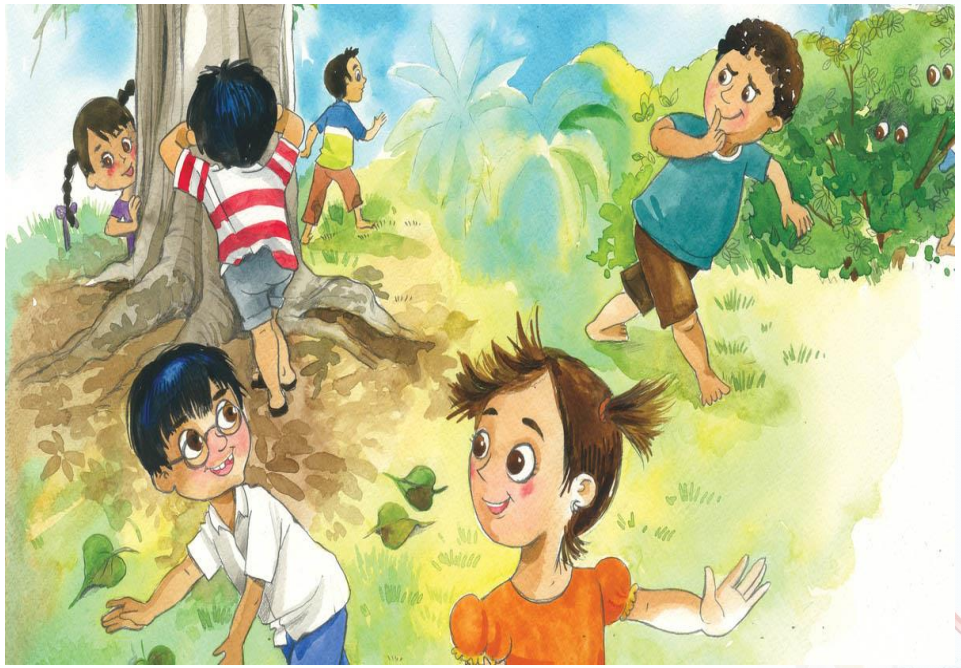
Описание. Выбирают (по желанию) водящего. Ему предлагают запомнить, кто где сидит, затем завязывают глаза. Сидящие вытягивают вперед ноги на высоте 20-40 см от земли.

Задача водящего - пройти по кругу, перешагивая через вытянутые ноги. Иногда играющие подшучивают над ним: опустив ноги, наблюдают, как он шагает через отсутствующее препятствие. Побеждает тот, кто перешагнет через все ноги, ни разу за них не задев.

Правила.

1.Водящий может вытянуть вперед руки, чтобы не натолкнуться на участников игры, но не имеет права опускать руки вниз, чтобы нащупать вытянутые ноги.

2.Играющим не разрешается поднимать ноги выше 20-40 см.



Восцулик

(*Название не переводится*)

Девочки и мальчики 10-15 лет любят эту своеобразную игру. В ней участвуют 8-10 человек. Место для игры: рощица, кустарник на берегу озера и др.

Описание. Играющие образуют круг и, начиная с самого высокого из участников, рассчитываются по порядку номеров. Десятый по счету водит.

Водящий, закрыв глаза, считает вслух до 50-ти. В это время все прячутся, затем он идет искать спрятавшихся. Первый, кого найдет водящий, помогает ему в поисках второго - «восцулика». Как только «восцулик» найден, все выходят из своих укрытий и образуют круг. «Восцулик» с завязанными глазами становится в центр круга. Находящиеся в кругу меняются местами и, стараясь изменить голос, говорят «Угадай!» Не сходя с места, они могут нагибаться, приседать. «Восцулик» должен найти любого из играющих и на ощупь опознать. Угадал - получает очко. У него 3 попытки. Потом игра начинается сначала. Новым водящим становится первый пойманный и узнанный игрок. Если «восцулик» никого не узнал, то нового выбирают по считалке. Побеждает тот, кто наберет условленное количество очков.

Правила.

1.Спрятавшимся игрокам не разрешается менять места своего укрытия.

2.Игрокам не разрешается сходить с того места, на котором произнесено слово «угадай» (до произнесения этого слова можно передвигаться).