

«Чувашские народные игры» (Картотека игр)

Луна и солнце (Уйӑхна хӗвел)

Цель: развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал.

На площадке чертят линию. Игроки делятся на две команды, выбирают капитанов и строятся за ними, крепко держа впереди стоящего за пояс. Команды тягаются в силе. Побеждает та команда, которая перетянет большее количество соперников через линию.

Пустая изба (Пушӑ пӗртле)

Цель: Упражнять детей в беге, развивать двигательные навыки, ловкость.

Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

Правила игры. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

Журавушка (Тӑрналла)

Цель: тренировать детей в беге.

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,

Не забыл ли домик матушки?

Журавлик поет в ответ:

Не забыл я, но сегодня

На гороховом на поле

Меня сторож подловил,

Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

Пекарь (Ҫӑкӑр пӗсерекен)

Цель: тренировать детей в беге, работе в команде.

водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: « Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: « Сумеешь ли догнать?»

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

Правила игры. Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взяли за руки.

Лошадки (Лашасем)

Цель: развивать у детей внимание, мышление, креативность и творческие способности.

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.

Слепой баран (Суккър такалла)

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

По жребью выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

Дверь крепка и прочна,

Не пускает в дом она.

Тот, кто хорошо растет,

В эту дверь легко пройдет.

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой. Пойманный игрок становится водящим.

Лесничий (Върман хуралсилле)

Цель: развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

*Славно мы в гуляем,
Да и травку собираем,
Для козленка, для ягненка
И для бурого теленка.*

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

Правила игры. Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).

Ручейки (Юхан шывсем)

Цель: развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях

Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

Правила игры. Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»

Отгадай имя (Ятне пёл)

Цель: Учить детей на ощупь определять играющего; развивать зрительную память.

Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

*Медвежонок встал на лапы,
Зарычал на нас косматый.
Медвежонок, ты, медведь,
Перестань-ка ты реветь.
А попробуй нас поймать
И по голосу узнать.*

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

Правила игры. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.

Надень тухью (Тухьяна тӑхӑн)

Цель: развивать у детей внимание, быстроту реакции, тренировать в беге.

Играющие встают в круг, не держась за руки. В центре круга лежит шапка – тухья. Звучит национальная чувашская мелодия. Дети выполняют элементарные движения чувашского танца, двигаясь под музыку. С окончанием музыки ведущий говорит: «Тухьяна тӑхӑн!». Каждый играющий старается первым поднять тухью и надеть на голову. Правила игры: нельзя выходить из круга раньше, чем водящий скажет: «Тухьяна тӑхӑн!».

Жмурки (Суккӑр упалла)

Цель: развивать у детей внимание, умение определять на ощупь.

В эту игру дети играли зимой в избе. По жребию выбирают жмурку (суккӑр упа). Можно использовать такой жребий: один из играющих цветным карандашом отмечает один палец на руках, дети выбирают каждый по одному пальцу, кому достанется отмеченный палец – тот жмурка. Жмурку с завязанными глазами ставят у двери. Он стучит в дверь и говорит:

Тук-тук, тук в дверь!	Тук-тук, тук, алӑк!
Мишенька проснулся	Упа тухрӑ вӑранса
Орехи и ягоды собирать,	Ўырла – мӑйӑр пуҫтарма,
Мед пчелиный воровать.	Хуртсен пыльне вӑрлама.
Кто на месте останется,	Хускалмасӑр ан юлӑр,
Того постарается поймать!	Атту эсир тытӑнӑр!

После этих слов жмурка отходит от двери с разведенными в сторону руками, стараясь поймать остальных игроков. Игроки дразнят Мишку, задевают его руками и убегают. Если медведь кого-нибудь поймает, то говорит:

Вот орех орешника,
Вот и мед, и ягодка!
Пойманный ребенок становится жмуркой.