

«Мордовские народные игры» (Картотека игр)

«Раю – раю»

Цель: развивать у детей командный дух, силовые качества.

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю – раю. Пропускаю,

А последних оставляю.

Сама мать пройдёт

И детей проведёт.

В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: щит или стрела? Мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

«Платочки»

Руцяняса (*мокша*)

Пацинесэ (*эрзя*)

Цель: развивать у детей ловкость, внимание.

«В платочки» играли маленькие девочки и мальчики зимой в избах. В эту игру можно играть и в группе, и в зале. Играющих можно набрать до 10 человек, чтобы водящий мог запомнить их имена. Дети называют себя разными именами: «колокольчики», «цветок», зайчик» и т. д. и вслух называют свои имена водящему. Потом завязывают ему глаза платком так, чтобы он ничего не мог видеть. Тот, после произношения какого-нибудь приговора или считалки говорит, что он пойдёт играть, начинает ловить играющих. Когда поймает, должен узнать его – назвать имя, выбранное игроком. Затем водит тот, чьё имя угадано.

Правила игры:

Если водящий долго не может поймать кого-нибудь, то игроки должны подать ему голос. Игроки не должны прятаться друг за другом и не убегать за пределы условленных границ.

«Курочки»

Сараскаса (*мокша*)

Саразкинесэ (*эрзя*)

Цель: развивать у детей внимание, ловкость

«В курочек» играли мальчики и девочки весной и летом. Дети постарше сажали на лужайку в кружок маленьких детей, которые считались «курочками». У каждого игрока своя «курочка», только у одного нет. Он ходит по кругу и решает, у кого взять «курочку». Потом подходит к кому-либо и трогает голову его «курочку».

«Хозяин» и тот, кто ищет «курочку», сразу же наперегонки пускаются бежать по кругу. Кто из них прибежит первым, то и становится «хозяином» «курочки», а оставшийся водит.

Правила игры. Водящий бежит по внутреннему кругу, а «хозяин» «курочки» - по внешнему, но остановиться нужно именно за курочку.

«Зайчики»

«Нумолняса» (мокша)

«Нумолкинесэ» (эрзя)

Цель: совершенствовать навык бега.

«В зайчиков» играют весной, летом и осенью мальчики и девочки вместе. Один игрок становится «собачкой», остальные - «зайчиками». «Собачка» отходит в сторону за условленную черту, а «зайчики» разбегаются по всей площадке. «Собачка» начинает ловить «зайчиков», а они при её приближении садятся на корточки. Пока «зайчики» сидят, их ловить нельзя. Как только они начинают бегать «собачка» устремляется за ними. Кого «собачка» поймает, тот тоже начинает ловить «зайчиков». Когда все «зайцы» будут пойманы игра начнётся сначала.

Правила игры. Чтобы дети не путали «собачек» и «зайцев», нужно ребёнку, кто стал «собачкой» крикнуть: «Я тоже собачка». Или водящий говорит, что тот или та стали «собачками».

«Волки»

«Врьгазкс» (мокша, «верьгизнесэ» (эрзя)

Летом соберутся на улице пять-шесть маленьких мальчиков и девочек и говорят: «Давайте врьгазкс налхксема!» (Давайте в «волков» играть!). К примеру, Петя говорит: «Минь Вася мархта карматма врьгазкс, а тинь – ломать» (Мы с Васей будем «волками», а вы – людьми).

Вася с Петей отходят в сторону и ложатся за куст, а остальные выбирают место для «дома».

Выбрали место, взяли «серпы» и пошли в поле «жать». Идут все рядом по лугу, наклоняются и взмахивают руками - «жнут». Приблизились к «волкам». «Волки» выскакивают из-за «куста» и кидаются на «жнецов» (ловят их). «Жнецы» с криками: «Вай, врьгаст, врьгаст!» (Ой, волки, волки) бегут домой.

«Волки» ловят только одного. Немного переждав, «люди» опять выходят «жать», «волки» опять начинают их ловить.

Играют до тех пор, пока «волки» не переловят всех «жнецов».

Правила игры. «Волки» должны прятаться в одном месте.

«Ключи»

«Панжемаса» (мокша)

«Панжомнесэ» (эрзя)

В игре могут принимать только 5 человек. Дети садятся по углам комнаты или на земле вычерченного квадрата, а пятый стоит посередине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

- Щакай, (щеняй, панжематне тонь кядьсот? (Дядя, тётя, ключи у тебя)

Тот отвечает, указывает на соседа:

- Щаказень (*щенязень*) кизефтьк. (Дядю, тётю спроси).

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советуется:

- Кунчкаса вешентть. (*Посередине поищи*).

Идущий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают, и меняются местами. Водящий старается занять чьё-либо место. Кто-то опять остаётся без места, и игра возобновляется.

Перебегать можно в любой угол. Если ребёнок долго находится в роли водящего, то он может дотронуться до одного игрока и встать на его место. Этот игрок будет искать «ключи» от дома.

«Круги»

«Кругса» (мокша)

«Кругсо» (эрзя)

Игра «В круги» напоминает игру «В слепую старуху». Дети берутся за руки, образуют круг, ходят и приговаривают.

Отгадай, чей голосок,

Становися во кружок,

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать торопись.

Эти слова адресуются стоящему в центре круга игроку с плотно завязанными глазами. Когда дети кончат приговаривать, они перестают ходить, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по головному убору, длине волос и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

Правила игры. После каждого узнавания игрока, дети снова становятся в круг, игра начинается сначала.

«Ворона»

«Варсинякс» (мокша)

«Варакакс» (эрзя)

Выбирается «ворона», «наседка», остальные - «цыплята».

«Цыплята» ходят по лугу за «наседкой», держась за подол друг друга. Им навстречу выходит ворона» и говорит:

- Нарвай, а нарвай,
Дай тейне фкя лефкскяцень.
- Вай, варси аф максан, аф максан!
- Ну, мон сембе лефкскятнень салсесайне!

Перевод:

- Наседка, а наседка,
Дайка мне одного цыплёнка.
- Ой, ворона, не дам, не дам!
- Ну, я всех цыплят твоих перетаскаю!

И начинает ловить «цыплят». «Наседка», раскинув руки, старается не допустить её к «цыплятам». «Ворона», делая круги, всё ловит «цыплят» и отводит их в сторону. Когда всех переловит, игра начинается заново.

Правила игры. «Ворона» должна ловить тех цыплят, которые находятся в конце или в середине «очереди», но не сшибать «наседку» и не просовывать руки под её крылья.

«Горшочки»

«Сяканяса» (мокша)

«Чакишнесэ» (эзря)

В эту игру играют разновозрастные дети. Каждый игрок выбирает себе «горшочек» - маленького мальчика или девочку. Сажают детей в круг, а сами встают за их спинами. Один игрок, тот, который остаётся без «горшочка» (в игре нечётное количество детей, подходит к одному из стоящих детей и спрашивает: «Мисак сяканяцень?» («Продашь горшок?»). Тот отвечает: «Мисан» («Продам»). После этого они оба дотрагиваются руками до «горшка» и бегут по кругу в разные стороны. Кто успеет добежать первым до «горшка» и прикоснуться до его головы, тот становится его «хозяином». Игрок, оставшийся без «горшка», начинает водить.

Правила игры. Оба игрока бегут по внешней стороне круга. Добежавший обязательно должен становиться за спиной «горшочка».

«Редька»

«Шапаряксса» (мокша)

«Кшуманнесэ» эзря)

Один из игроков выбирается или назначается «стариком», посеявшим редьку, а все остальные, за исключением одного, друг за другом садятся к нему на колени. Стоять остаётся лишь один. Он подходит к «стариком» и говорит:

- Атяй, а атяй дай фкя шапаряксцень.
- Тонць мес ашеть виде?
- Перезе аш.
- Ну, таргак фкя.

Перевод:

- Дедушка, а дедушка, дай мне одну редьку.
- Сам почему не сеял?
- Огорода нет.
- Ну, вытащи одну.

Водящий берёт одного игрока (*из сидящих*) и отводит в сторону. Потом опять подходит к «старик» и говорит:

- Дедушка, а дедушка, дай одну редьку.
- Вчера давал, куда дел?
- Вымыл, вытер, на стол положил, прибежала боярская собака – украла!
- Ну, вытащи одну.

Вытаскивает ещё одного игрока, отводит в сторону и опять идёт к «старик» и говорит:

- Дедушка, а дедушка, дай одну редьку.
- Вчера давал, позавчера давал, куда дел?
- Вымыл, вытер, на стол положил, прибежала боярская собака – украла!
- Ну, вытащи одну.

Вытаскивает ещё одного игрока, отводит в сторону и опять идёт к «старик» и просит вытащить одну «редьку». И так до тех пор, пока на коленях у «старика» останется лишь один ребёнок, которого обычно удаётся освободить с большим трудом.

«Гуси и волк»

«Мацинякс и врьгазкс» (*мокша*)

«Галынесэ и вергизекс» (*эрзя*)

Дети выбирают «хозяина» и «волка», а остальные становятся «гусями». «Волк» прячется под «горой» - уходит в сторону. «Гуси» с «хозяином» находятся «дома», а потом отправляются в «поле» или на «луг» щипать травку. «Волк» замечает «гусей» и начинает подкрадываться к ним. «Хозяин» в это время кричит:

- Мацинят, куду сада. Врьгазсь ащи пандонять ала. (*Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой*).

«Гуси» его спрашивают:

- Месенди тоса врьгазсь? (*Что там делает волк*)

Хозяин отвечает:

- Тол кръвястсь, тинь ёратядязь рястамс. Врьгазть эзда ласькода эсь прянянтень ванфтода! (Костёр развёл, вас жарить собирается. Как хотите, убегите, но себя поберегите.)

После этого «гуси» бегут «домой», а «волк» начинает их ловить. Когда он всех гусей переловит игра начинается сначала.

Правила игры. При продолжении игры «волком» становится или первый пойманный «гусь», или последний, как договорятся играющие.