

МАДОУ «Детский сад №5 «Камыр Батыр» общеразвивающего вида» г Нурлат РТ

## Чувашские народные игры



## Чăваш ача-пăча вăййисем

Воспитатель: высшей квалификационной категории  
Васькова З.А.



## “Сборник чувашских подвижные игр”

### **Хищник в море**

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 па 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.

### **Рыбки (Пула)**

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий-акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположным и линиями. Но сигнал у играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

**Правила игры.** Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять, осаленные не выбывают из игры.

### **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. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. 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. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

**Правила игры.** Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.



### **Расходитесь! (Сирелер!)**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!»-и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

**Правила игры.**

Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три-пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

### **Летучая мышь (Сяра серси)**

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 получат определенное количество очков.

### **Игра в мяч**

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т. д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

**Правила игры.** Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

### **Перетягивание на палках**

Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.



Правила игры. Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

### **Сокол и лиса**

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети-соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

### **Один лишний**

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры.

Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

### **Пятнашки**

Двое играющих кладут руки друг другу на плечи и, подпрыгивая, попеременно ударяют правой ногой о правую, а левой о левую ногу напарника. Игра ведется ритмично в виде танца.

Правила игры. Ритмичность движений, их мягкость соблюдать обязательно.



## Жеребьевки

1. Берут столько одинаковых палочек, сколько участников игры. На одной ставят метку. Все палочки кладут в коробку или ящичек, перемешивают. Затем игроки по очереди берут по одной палочке. Кто вытягивает жребий с условной меткой, тому и быть ведущим.

2. Один из игроков прячет за спиной жребий и говорит: «Кто угадает, тому и водить». К нему подходят двое игроков, жеребьевщик спрашивает: «Кто выбирает правую, а кто левую руку?» После ответов жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий.

3. Один из игроков берется за один конец палки или веревки, за ним второй, третий и т.д. Кому достанется противоположный конец палки или веревки, тому водить или начинать игру.

4. Игроки выстраиваются в ряд лицом к ведущему и вытягивают вперед руки ладонями вниз. Ведущий ходит перед игроками, рассказывает стихотворение, неожиданно останавливается и задевает руки игроков. Те, кто не успел спрятать руки становятся водящим.

### «Осы» («Сёпсасем»)

На одной стороне площадки чертят улей. Дети встают в цепочку друг за другом. Игроки идут, постепенно ускоряя темп, и говорят следующие слова:

З-з-з – осы,

З-з-з – осы.

Все летите в улей,

Все летите в улей!

Дети бегут на слова «Медведь идёт!»

«залетают» в улей.

З-з-з – сёпсасем,

З-з-з – сёпсасем.

Пурте в.ллене,

Пурте в.ллене!

(«Упа килет!»),

### «Птицы» («Кайакла»)

Игроки выбирают лису и птицу, остальные – птенцы. Птица учит птенцов летать. Птенцы повторяют движения за птицей. Птенцы, летая, говорят слова:

Не боюсь и не дрожу,

Смело крыльями взмахну –

И поэтому на землю

Никогда не упаду.

укместеп

Вирхенетеп сулелле!

Шикленместеп,

Четреместеп,

Саванпа сере



Неожиданно появляется лиса. Птица подаёт сигнал: «Лиса!» («Тиле!»). Птенцы приседают и замирают. Лиса внимательно наблюдает за игроками и забирает с собой тех, кто выдал себя движениями.

#### «Лошадки» («Лашалла»)

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадей и хозяев. Хозяева подходят к лошадям и спрашивают: «Кто хочет быть моей лошадкой?». Лошади выбирают себе хозяина. Потом игроки парами встают по кругу, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

— Лошадь продаётся?

– Лашине сутатан-и?

— Продаётся!

– Сутатап!

— Сколько стоит?

– Мен хак?

— Триста рублей.

– Вис сер тенке.

— И три копейки не дам.

– Висе пус та

намастан.

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

#### «Слепой медведь» («Суккар упала»)

По жребью выбирают водящего – слепого медведя. Ему завязывают глаза платком. Слепой медведь с разведёнными в стороны руками ловит игроков. Игроки дразнят водящего, задевая его руками, увёртываются от него, приседают, проходя мимо него на четвереньках. Пойманный игрок становится водящим.

#### «Разорви цепь» («Ал татмалла»)

Игроки делятся на две команды и, взявшись за руки, строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Игроки первой команды идут к игрокам второй команды, поют песню и возвращаются назад.

Чечи-чечи, чечерина,

Чечи-чечи, чечерина,

Минерук-Синерук!

Минерук-Синерук!

Ах, подружка... Нина!

Ах, танташам... Нинук!

(Ох, дружочек... Ваня!)

(Ах, танташам... Ванюк!)

Ты иди сюда играть!

Килсем кунта выляма!



Игрок второй команды, чьё имя было названо в песне, разбегается и старается грудью или плечом разорвать цепь первой команды. Если бегущему удастся разорвать цепь, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не разорвал цепь другой команды, то он сам остаётся в этой команде. Потом команды меняются местами. Побеждает команда, в которой окажется больше игроков.

### 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 остаётся в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната

### Лесничий (Върман хуралсиллэ)

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят: Славно мы гуляем, Да и травку собираем, для козленка, для ягненка и для бурого теленка. Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

#### Правила игры

Осаленный игрок отдаёт лесничему свою вещь и остаётся 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)**

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!»

#### **Голова и хвост.**

Игроки встают друг за другом. Первый в колонне игрок – голова, последний – хвост. Голова ловит хвост.

Правила игры Голова ловит хвост за условленное время, например, за три минуты. Если голова поймает хвост, то последний игрок становится первым. Если голова не поймает хвост, то выбывает из игры. Водящим становится игрок, стоящий в колонне вслед за головой. Игроки в цепочке должны крепко держать друг друга за пояс.

### **Пустая изба (Пушй пуртлѐ)**

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.

### **Слепой баран (Суккӑр такалла)**

По жребию 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. 4 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.

### **Волк и жеребята**

Из группы играющих выбираются волк, две- три лошади, а остальные дети изображают жеребят. Лошадки огораживают чертою поле — пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк. Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошадки распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

Правила игры.

**Волк ловит жеребят** только за пределами пастбища.

**Стрельба в цель с кружением.** Берется картонный диск диаметром 20—25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3—5 м от него ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом и бросить его в диск (цель). Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста или тумбочки большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

Правила игры.

Следует заранее договариваться, сколько раз надо обойти круг. Бросать в цель точно с определенного расстояния.



**Статья на тему:**  
**«Чувашские подвижные игры в физическом развитии детей»**

Народные игры имеют важное значение в формировании этнического самосознания личности. Именно в играх воспитывается любовь и уважение к постижению богатства национальной культуры. Особенность чувашских подвижных игр состоит в том, что игра – это прежде всего действие, сопровождающееся с забавами и весельем. Само чувашское слово «игра» (вйй) произошло от «силы» (вйй), что означает, что игра без силы трудно дается. Потому у чувашей гласит такая поговорка: «без силы и игры нет» (Вййсър вйй та щук).

Игра-это не только приятное времяпровождение, она также способствует физической закалке детей, умственному их развитию, становлению духовно-нравственной культуры. В игре у детей проявляются ловкость, сила, смекалка, сообразительность, сила, уверенность, внимание и т.д. Уже в игре наблюдаются у детей определенные склонности к той или иной трудовой деятельности. Игры часто сопровождают исторические и культурные ценности чувашского народа. В подвижных играх мы видим быт, труд, национальные устои, представление о мироздании, времени и пространства. Это подтверждают и названия игр: «В лошадки» (Лашалла) – что свидетельствует об участии чувашей в военных походах; «В курицу» (Чӓхӓлла), «В быка» (Вӓкӓрла) – о хозяйстве, в частности о животных и птицах, чувашей; «В царя» (Патшалла), «Царь-победитель» (ӓмпӓлле) – отражают жизненный уклад чувашского народа в период монархической власти в Российском государстве. В играх дети часто подражают взрослым, их труду, деятельности, жизни. В связи с этим дети начинают интересоваться трудом, что готовило их к практической деятельности. Например, известны такие игры: «Что делаешь?» (Мен тӓван?), «Вытягивание брюквы» (Кӓшман кӓлармалла) и др. Почти все подвижные игры рассчитаны на участие в них группы детей, что заставляет каждого участника в равной степени подчиняться воле всех играющих. Так, существует много разновидностей игр на испытание коллективной силы. Команды игроков формируются по ходу игры, завершающим этапом которой является борьба за перетягивание игроков из одной команды в другую. При этом перетянутый игрок борется уже за ту



команду, которая его перетянула. Это такие игры, как «Луна или солнце» (Уйӑх или хӗвел), «Дочку замуж выдаю» (Хӗр памалла) и др. Большинство подвижных игр не требует специально оборудованного места и материала, за исключением игр на развитие меткости и глазомера. В их числе следует назвать «Кули» (Кули), «В муху» (Шӑналла) – разновидность городков, «Игры с ножичком» (Пекӗлле), «В бабки» (Ашӑк) и др. В чувашских народных играх много песен и потешек, веселых считалок, жеребьевого. Они сохранили свою художественную самобытность и составляют ценный фольклор. Во многих игровых премодиях и речитативах наблюдаются малопонятные слова. Считают, что это детские слова, или средства древнего языка, смысл которых утрачен. Многие чувашские игры сформировались под влиянием народов-соседей, в частности русских. Русское устное народное творчество было намного ближе чувашской культуре и лучше и проще понималось чувашским народом. Подвижные игры «Жмурки», «прятки», а также песенки «А мы просо сеяли, сеяли», «Каравай» исполнялись наравне с исконно национальными. Чувашские народные игры доступны детям дошкольного возраста. Их можно с успехом проводить во время прогулок.

1. Махалова И.В., Николаева Е.И. Солнышко сияет, играть нас приглашает. Фольклорные физкультурные занятия и праздники в детском саду: Учебно-методическое пособие. – Чебоксары: Новое время, 2006.
2. Махалова И.В., Николаева Е.И. Воспитание здорового ребенка на традициях чувашского народа: Учебно-методическое пособие. – Чебоксары, 2003.

