



**МЕТОДИЧНСКАЯ КОПИЛКА ПРОЕКТА  
«ДЕТИ РАЗНЫХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ  
ГОВОРЯТ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ»**

Пермь, 2021 г.

Проект «Дети разных национальностей говорят на одном языке» был реализован в ходе пяти смен детского лагеря «Новое Поколение» во время летней оздоровительной кампании 2021 года. Проект реализован Пермским региональным отделением межрегиональной общественной организации «Содействие детскому отдыху» с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов».

Участниками смен стали дети и подростки от 7-ти до 16-ти лет, количество участников – более 2000 человек. Основная идея проекта – создание уникального пространства для ребят, с целью приобщения к культуре, традициям и быту народов Прикамья. В рамках работы ребята познакомились с обычаями и традициями следующих народов: башкир, евреев, коми-пермяков, русских, татар, узбеков.

В данном сборнике собраны истории некоторых народов Прикамья: башкиры, евреи, коми-пермяки, татары, русские; представлены национальные игры народов России и мира.

В подготовке сборника приняли участие: Гарипов Р. Р., Гарипова Н.А., Гришаева Д.О., Коньшина А. В., Соснович Т. В., Талипова Ю. Р.



## СОДЕРЖАНИЕ

Открытие фестиваля	
«Дети разных национальностей говорят на одном языке» .....	4
Народы Прикамья.	
Башкиры .....	6
Евреи .....	14
Коми-пермяки.....	20
Русские.....	27
Татары .....	36
Фестиваль национальных игр .....	47
Подвижные игры народов мира .....	50

# ОТКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ «ДЕТИ РАЗНЫХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ ГОВОРЯТ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ»

ФНГ «Я открываю мир»

*Выход командоров. Выход ведущих*

Вспоминай почаще о хорошем,  
Радостями полон белый свет.  
Замечай приветливых прохожих,  
Добрый взглядом одари в ответ.

Радуй душу музыкой, стихами,  
Сохраняй сердечные слова.  
Поделись их теплотой с друзьями.  
В дружбе скрыта сила волшебства.-

Улыбайся утром отражению,  
Собственному, в окнах, зеркалах.  
Похвали себя за настроение:  
Жить душевно, с радостью в глазах.

Если заскучаешь без причины,  
Вспомни про забытую мечту.  
Воплощай её, идя к вершине!  
Там найдёшь счастливую звезду.

В1 – Добрый день, дорогие друзья!

В2 – Мы приветствуем команды, прибывшие на самую яркую и насыщенную смену РЛ «НП»!

В1 – Смену-фестиваль:

*Вместе:* «Дети разных национальностей говорят на одном языке!»

В2 – Наша смена реализуется с использованием гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

В1 – Для открытия фестиваля и приветствия участников мы приглашаем директора детского лагеря «Новое Поколение» В.Н. Долгих.

*Слово Долгих В.Н.*

В1 – У каждого Фестиваля есть свой символ.

В2 – Наши ребята подготовили символы Фестиваля.

### **ФНГ «Тодес»**

#### ***Выступление символов Фестиваля***

В2 – Пермский край – заповедные горы,

В1 – Пермский край – вековая тайга,

В2 – Реки стекаются в Камское море,

В1 – По берегам – заливные луга,

В2 – Под землёй – рудники, сталактиты,

В1 – В земляничных угодьях леса,-

В2 – Сквозь расстояния, словно магнитом,

В1 – Тянет сурового края краса!

В2 – Уже сегодня стартует фестиваль «Я здесь родился».

В1 – Нас ждет знакомство с Пермским краем. Мы взглянем на наш край совершенно с другой стороны и узнаем о его возможностях, которые поджидают нас на каждом углу!

### **ФНГ Гимн «Пермского края»**

В1 – На свете живут разноцветные дети,

Живут на одной разноцветной планете,

И эта планета на все времена

У всех разноцветных всего лишь одна!

В2 – Давайте, ребята, назло непогодам

Обнимем планету своим хороводом!

Развеем над нею и тучи и дым,

В обиду её никому не дадим!

## **История народов Прикамья**

В Пермском крае на западных горных склонах Северного и Среднего Урала на площади 160 236 кв. км. проживает 2 632 122 человек. Здесь проживают издавна 125 самобытных этносов. Традиционно на землях Прикамья жили семь больших этносов, русские и удмурты, татары, коми-пермяки и манси, марийцы и башкиры, здесь органично соединились традиции тюркских, многих финно-угорских и исконных славянских народов. В добром соседстве проживают белорусы, евреи, немцы, украинцы и многие другие народы, которые развивают свою культуру и традиции на Пермской земле.

### **БАШКИРЫ**

Пермские башкиры — этническая группа башкир, проживающая на территории Пермского края. Являются одним из автохтонных народов региона.

Язык представителей данной этнической группы относится к гайнинскому говору северо-западного диалекта башкирского языка

Гайна – один из 49 башкирских родов. Современные генетические исследования, проводившиеся среди башкир-гайнинцев, показали доминирование редкого для тюркских и, вообще, азиатских народов субклада R1b-U152, который более распространен среди населения Центральной, Западной и Южной Европы. Схожие гаплотипы также встречаются среди башкир родов Байлар и Кошсо. Как пишут ученые-исследователи, «анализ гаплотипов гайнинцев свидетельствует о явном „эффекте родоначальника”», у них «крайне низкий уровень [генетического] разнообразия». Это говорит об их этнической однородности.

В прошлом башкиры-гайнинцы населяли не только бассейны рек Тулва и Мулянка, но и Очер, Нытва, Юг и даже верхнее течение Камы в бывшем Соликамском уезде. С возникновением г. Уфы территория гайнинцев вошла в состав Уфимского уезда, охватившего весь исторический Башкортостан. Затем Уфимский уезд назывался Уфимской провинцией (с 1708 г.), с 1744 г. — Оренбургской губернией. Территориально Гайнинская волость с 1781 г. входит в состав Пермской губернии. С того момента башкирские населенные пункты находились под юрисдикцией Осинского и Пермского уездов Пермской губернии. Известный исследователь истории Пермского края А. Дмитриев в начале XX в. по этому поводу писал: «Южная окраина нынешней Пермской губернии некогда составляла северную часть Башкирии, обширной страны, занимавшей почти весь

Южный Урал и оба его склона от нижней Камы и средней Волги до верховьев Яика и Тобола».

В настоящее время большая часть гайнинских башкир расселена в бассейне р. Тулва в Бардымском районе Пермского края, отсюда их второе название – тулвинские башкиры. Здесь башкиры-гайнинцы основали более чем 40 поселений и проживают в них. В Перми башкир насчитывается около 10 000 чел. Кроме того, башкиры проживают в Пермском районе и прилегающих к Башкортостану Чернушинском (более 3 000 чел.) и Куединском (чуть менее 2 000 чел.) районах.

В деревне Кояново родился известный российский рудопромышленник, общественный и политический деятель Исмаил Тасимов. Именно он основал горное училище в Санкт-Петербурге. Барда – родина другого крупного рудопромышленника, старшины Гайнинской волости Осинской дороги, торговца, первого депутата Уложенной комиссии (1767-1769) из башкир Туктамыша Ишбулатова. Именно им был составлен наказ башкир Уфимской провинции, направленный на защиту вотчинных башкирских земель от дальнейшего расхищения феодальным государством, сохранение внутреннего самоуправления башкир и права мусульман на свободное вероисповедание.

Деревня Барда также являлась родиной Зиннатуллы Амирова, деда по матери классика татарской литературы великого Габдуллы Тукая.

В XX в. начались целенаправленные экспедиционные исследования, командировочные выезды в данный регион — с целью сбора фактического материала.

Так, в 1963 г. состоялась комплексная экспедиция к гайнинским башкирам. Участниками экспедиции было обследовано 15 деревень с башкирским населением Бардымского, Чернушинского районов Пермской области РСФСР (Удик (Елпачи-ха), Кугия, Кудымъяр, Кайын, Бакса, Барда, Кызыльъяр, Аржын, Аклыш, Конгук, Са-рыш, Султанай, Башаптус, Танып).

В предисловии к архивным материалам руководитель экспедиции Н. Д. Шункаров писал: «Башкиры, живущие на этой территории называют себя „гэйнэ башпорттары“, т. е. „гайнинские башкиры“. Гайнинцы делятся на четыре типа: Тол-гайна, Мул-гайна, Тор-гайна и Бисер-гайна. Кроме этих в долине реки Тол можно услышать названия Танып и Иректы. Среди родовых подразделений еще распространены ар, сир-меш, истяк».

Ученый-филолог и фольклорист А. Н. Киреев записал несколько легенд и преданий о происхождении башкир-гай-нинцев, родоначальниками которых являются братья Айна (Эйнэ) и Гайна (Гзйнз), предстающие в виде культурных героев, демиургов: «В районе реки Тол (Тулва) появляются два брата Гайна ^эйнэ)

и Айна (Эйнэ). В одних вариантах они спускаются с неба, а в других — едут из снежных стран. Едут эти братья на священном олене. И вдруг олень останавливается, топает ногой. Братья обнаруживают на этом месте огонь, спрятанный злой хозяйкой Тулава („тул" — огонь, „ава" — хозяйка). Братья вступают в борьбу с хозяйкой огня. Один из них погибает. А другой, по имени Гайна, победив хозяйку огня, высвобождает огонь из-под земли и, вложив его в мешок, сделанный из оленьей кожи, переправляется на южный берег реки Тол, где основывает свой яйляу, свои иль, и становится зачинателем рода Гайна ^эйнэ)».

В некоторых вариантах братья добывают из-под земли Солнце. В мировом фольклоре этиологический мотив возникновения Солнца считается древнейшим. Есть варианты, где братья находят воду, спрятанную в подземелье, и освобождают ее. Отсюда возникает река Тол (Тулва), и сами они получают название тулвинцев или тулбуйцев.

В материалах экспедиции богато представлены все известные жанры башкирского фольклора. Ярко выраженной особенностью устно-поэтического творчества Пермского края того времени является устойчивость эпических традиций. Учеными-полевыми зафиксировано 16 сказок, большинство сюжетов которых относятся к бытовым («Зирэк егет», «КетеҮсе батша», «Хан менэн ярлы тсызы», <^гэй инэ» и т. д.). Архивные материалы показывают, что у гайнинских башкир доминирует жанр песни. Наряду с широко известными протяжными песнями распространены короткие по форме и быстрые по темпу исполнения песни без названий. Такие песни в народе называются тврлв йырҫар ('разные песни'), так как их можно исполнить под любую мелодию.

Фольклористами XX в. также зафиксировано множество топонимических и исторических преданий. Изучая архивные материалы, можно обнаружить обилие текстов жанра сецлэҮ (свадебных причитаний). Особенностью фольклорных материалов является развитие «письменной поэзии» (дэфтэр поэзия^г), благодаря которой в памяти населения хранятся уникальные образцы песен, стихов-посвящений, байтов и мунажатов.

У гайнинцев бытуют локальные особенности свадебного обряда. Так, например, родителей невесты (жениха) в дом заносят на руках, оказывая особый почет и уважение. Также жениха подбрасывают на постель, заранее приготовленный тестем. По условиям обряда, сколько слоев постели, столько дней будет длиться свадьба. Родители жениха в дом невесты приносят гуль-бадию (баш. гвлбэҫиэ) — свадебный пирог с многослойной начинкой. Каждый слой должен состоять из различных ягод: малины, смородины, изюма и т. д. Сколько слоев в пироге — столько ночей должны переночевать сватья в этом доме. Пирог должен делить уважаемый человек рода, которого после одаривают полотенцем



или рубахой. Пирог делится на четыре части: одну часть сваты обратно везут домой — для угощения соседей, вторая часть остается у стороны невесты, а две остальные части раздаются гостям свадьбы. На свадьбе все должны попробовать этот пирог. И это главное блюдо свадьбы приглашенные гости должны обязательно выкупить.

На второй день после свадьбы снохи невесты готовят обрядовую баню. При отсутствии честности невесты, жених в бане оставлял продырявленную монету. Осуждать за это действие его никто не имел права. После свадьбы родители жениха приглашают в гости новоиспеченных сватов. Этот обычай называют Ытыкка сакырыу (досл. 'приглашение к отломленному куску').

В башкирском фольклоре широко распространен обряд «выкупа ребенка», который проводили люди, у которых умирали дети. Обычно во время выкупа ребенка «продавали» через оконный проем, но в данном регионе обряд проводится в виде имитации родов. Для его проведения обращаются к многодетным женщинам. Например, как рассказывает информант: «Эта женщина приготовила стол, купила моему ребенку новую рубаху, и сама одела длинное платье с широким подолом и застежками спереди. Когда мы пришли к ней домой, она взяла ребенка в руки, засунула его через грудь в платье и высунула из-под подола, как бы показывая, что она сама родила этого ребенка. Затем надела на него новую рубаху и сказала: „Теперь ты мой ребенок!“». После чаепития мы поблагодарили женщину.

Отличительной особенностью фольклора гайнинцев является распространение способов гаданий молодых девушек на замужество. Например, 6 апреля они называют тын тыцлаган кис (букв. 'вечер про-слушки дыхания'). В этот вечер молодые украдкой подслушивают возле окон людей (соседей, односельчан), и по услышанному предсказывают свое будущее.

Богатый пласт пермского народного творчества также составляют малые жанры фольклора: заклички, приговоры, загадки, пословицы, поговорки.

Несмотря на угасание некоторых традиционных жанров (эпос, сказки, свадебные причитания), поныне бытуют обряды, песни, баиты, мунажаты, игры и паремические жанры. Собранный фольклористами-полевыми интересный материал показывает устойчивое сохранение башкирского народного творчества в этом регионе.

### *Башкирские национальные игры*

#### **1. Букэн кайыш (Поймай воробья поясом)**

Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,  
Утки улетели, гуси улетели.  
Соловьи пропели.

Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

## **2. Кугарсэн (Голуби)**

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур - гур, голуби

Для всех нас одно гнездо».

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

## **3. Эна мянян еп (Иголка и нитка)**

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

## **4. Бесэй менэн сыскан (Кот и мыши)**

Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот

открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

«Котик вышел погулять,  
Серых мышек поймать.  
Сейчас догоню, схвачу и проглочу»

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

## **5. Буре менэн куян (Волк и зайцы)**

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц  
В гости к нам пришел.  
Ушки - длинные.  
Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

## **6. Курай (Дудочка)**

Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок, он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Услышали наш курай,  
Собрались мы все сюда.  
Наигравшись с кураистом,  
Разбежались кто куда.  
Хай, хай, хай, хай

На зеленом, на лугу  
Мы попляшем под курай,  
Дети разбегаются враспынную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:  
«Ты, курай задорный, веселей играй.  
Тех, кто лучше пляшет, выбирай»  
Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

### 7. Му́йуш алыш (Уголки)

По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

### 8. Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает:

— Вы, друзья, куда спешите?

— В лес дремучий мы идем

— Что вы делать там хотите?

— Там малины наберем

— Вам зачем малина, дети?

— Мы варенье приготовим

— Если волк в лесу вас встретит?

— Серый волк нас не догонит!

После переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, говорят:

— Соберу я ягоды, и сварю варенье,

— Милой моей бабушке будет угощенье

— Здесь малины много, всю и не собрать,

— А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя высказывать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать.



*Мастер-класс по игре на башкирских национальных инструментах.  
Мастер-класс по национальным башкирским нарядам.*

## ЕВРЕИ

Первая запись о евреях, ставших постоянными жителями Перми, относится к 1823 году. С 1827 года по указу Николая I евреев в возрасте с 9 до 15 лет стали брать в рекруты. Совершеннолетних - на действительную службу, малолеток – в школы кантонистов. За счёт них в основном и увеличивалось еврейское население города. В 1910 году в Перми проживало 1600 евреев, которые составляли 2,6 % от общего населения города. К 1920 году евреев было уже 2600 человек (4%). В начале 20-х годов в городе работала еврейская начальная школа, учебные мастерские, различные еврейские культурно-просветительские организации, библиотека, народный театр. В 1939-40-ом годах еврейское население Перми пополнилось ссыльными из западных областей Украины, Белоруссии, Бессарабии и беженцами из Польши, оккупированной немцами. В 1941-45-ом годах на Урал было эвакуировано множество промышленных предприятий, театров и пр. Еврейское население вновь пополнилось. В конце 50-х Пермь стала привлекательной для еврейской молодёжи, желавшей получить высшее образование, поскольку, в отличие от центра и запада страны, здесь практически отсутствовала дискриминация при приёме в ВУЗы. К 1959-му году численность евреев Перми достигла 8800 человек (1,4% от всего населения), в 1975 – 7500 (0,9%). В начале 90-ых началась массовая репатриация. Это привело к уменьшению количества евреев приблизительно до 3000 человек (0,3%). В 1989 году начинается возрождение еврейской общинной жизни Перми: Арон и Броха Бурштейны организуют еврейский культурный центр «Менора», на базе которого воссоздаётся Пермская еврейская община, объединившая все еврейские организации, возникшие в Перми к тому времени. С 1990 года ПЕО возглавил Михаил Немировский. А в 1996 году, с принятием закона о национально-культурных автономиях, на базе ПЕО учреждена Пермская региональная еврейская национально-культурная автономия. В стране, где ещё недавно еврей отличался от нееврея лишь записью в паспорте, в последние годы появились сотни еврейских организаций.

### *Еврейский детский сад «Лаудер Маргалит»*

Работает с сентября 2003 года по специально разработанной программе под патронажем фонда «Лаудер». Программа сада интегрирована в лучшие стандарты российского образования и одновременно включает в себя этнокомпонент (дети в игровой форме изучают иврит, еврейскую историю и традицию). Группа оснащена развивающими играми на иврите, замечательными игрушками, имеется экологический уголок. Уют, познавательность, душевное тепло – таковы впечатления от посещения этого детского сада. У детского сада

хорошая физиотерапевтическая база, проводятся занятия по психокоррекции, действует витаминная программа «Мультитабс». Руководитель программы Кисельгоф Полина Семёновна.

#### *Молодежный клуб*

Клуб проводит еженедельные встречи субботы (кабалат шабат), участвует в подготовке и проведении еврейских праздников, проводит молодёжные семинары, психологические практикумы, дискуссии и т.д. Летом члены клуба выходят на уборку территории еврейского участка Егошихинского кладбища. Молодёжный клуб участвует в организации и проведении международного летнего лагеря молодёжных лидеров. Члены клуба выезжают на Всероссийские и международные молодёжные семинары в разные города России, ближнего и дальнего зарубежья. Молодежные лидеры Тонконогая Анна, Клоц Юрий Клоц.

#### *Воскресная школа*

Первые учебные классы еврейской воскресной школы начали работать ещё в 1986 году. С 1992 года школа была включена в систему воскресных школ при посольстве Израиля, а 1998 года - при Еврейском Агентстве в России. В школе детей обучают еврейской традиции, языку, истории евреев, музыке, танцам. При Центральной пермской синагоге (где базируется воскресная школа) функционирует компьютерный класс. Компьютерный класс в Перми Выпускники школы принимают активное участие в жизни общины и работе молодежного клуба. Те же, кто уехал в Израиль, легче остальных осваиваются в новых условиях. Руководитель школы Гребнева Елена Викторовна.

#### *Клуб любителей книги*

Евреев называют Народом Книги. Ведь в основе нашей религии и традиции лежит ТОРА. Библиотека в синагоге сегодня насчитывает более 2000 томов. Это литература по иудаике и истории еврейского народа, книги еврейских писателей, в том числе переведённые с английского, иврита и пр. В библиотеке проводятся обзоры поступлений новой литературы, организуются выставки книг, выезжающие в районы Перми и города края. Работает литературный лекторий. Проводятся презентации книг еврейских авторов. Руководитель программы Балонов Илья Моисеевич.

### *Программа «Музей»*

Это направление нашей деятельности заключается в сборе и систематизации материалов по истории евреев в Перми, информации об известных евреях, внесших вклад в развитие города, его промышленности, науки, здравоохранения, педагогики, политики, искусства, культуры. Составлена картотека, включающая на сегодняшний день более 200 имён. Собираются фотографии, мемуары, вырезки из газет, статьи из книг, архивные данные, воспоминания родных, друзей, сотрудников. Много интересных материалов музея опубликовано в общинной газете «Йом-Йом». Музей размещается при Центральной пермской синагоге.

### *Работа в социуме*

ПРЕНКА совместно с другими национальными центрами ведёт большую работу в рамках Краевой целевой программы развития и гармонизации межнациональных отношений. Практически каждый год наши организации выигрывают гранты социально значимых проектов и успешно их реализуют. Недавние успешные проекты: «Интерактивная свадьба», «Семейные гостиные», «Автобус Дружбы и Добра», «3D Дворию», «Кулинарный клуб АРУХА» и др.

### **Мастер-класс «ХАМСА»**

ХАМСА – это защитный амулет в форме ладони, которым пользуются разные народы. Слово «хамса» имеет древние корни и значит «пять». Как правило, хамса бывает симметричной, с большими пальцами с двух сторон, а не копирует анатомическую форму ладони. Появилась Хамса еще до возникновения религий.

В современном иврите хамсу называют ещё «Яд мазаль», что означает «Рука счастья».





Хамса также известна как «ЯД ХА-ХАМЕШ» («Рука пяти») или «Рука Мирьям», по имени старшей сестры Моисея и Аарона. Хамсу также связывают с пятью книгами Торы.

Хамсу используют для защиты от сглаза. Это символ удачи и помощи.

Ее вешают у входа в дом, в машине, носят на браслетах и в виде кулонов и брелков. Часто в центре хамсы помещаются другие символы, защищающие от сглаза – изображение рыб, глаза или Звезды Давида.

Хамса может быть любого размера и изготовлена из любых материалов, с использованием любых украшений - главное, чтобы сохранялась её форма.

Считается, что синий, а особенно голубой цвет также защищает от дурного глаза.

В иудаизме хамсы часто украшают молитвами для защиты, такими как «Шма Исраэль», «Биркат ха-Байт» (благословение жилища) или «Тфилат ха-Дерех» (молитва путешественников).

#### *Ладонка Мириам, Ладонь Хамеш*

В переводе с арамейского языка слово «Хамша» переводится как пятерня.

«Хет» в иврите пятая по счету буква и она означает одно из имен Бога.

Значение символа Хамса заключается в том, что каждый палец на руке человека соотносится с одним из органов чувств: зрением, слухом, осязанием, вкусом, обонянием. Все они должны быть задействованы для прославления Бога.

Совокупность божьих законов у иудеев Тора (Пятикнижие Моисеево) также состоит из пяти книг, и изображение раскрытой ладони является ее символом.

Евреи называют амулет Хамса ладонь Хамеш, рукой Мирьям, которая была дочерью Амрама и Иохаведы и прорицательницей.

Очень часто в середине ладони они изображают дополнительные символы, и амулет Хамса получает новое значение:

- глаз — отражает негативное влияние, порчу и сглаз;
- звезда Давида — привлечет удачу и успех;
- рыбки — семейное благополучие;
- текст молитвы — помогут пройти путешествию благополучно, сохранят здоровье и защитят от бед.



*Мастер класс «Хамса» 20.07.2021 г.*

### *Еврейские праздники*

Еврейские праздники можно подразделить на три основные категории:

1. Праздники, установленные Торой: Песах, Шавуот и Сукот, судные дни — Рош аШана (Новый год) и Йом Кипур (День Искупления), а также Рош Ходеш (Новомесячье, он же *день новолуния*).
2. Праздники, введенные мудрецами, с установленными заповедями и обязанностями: Пурим и Ханука.
3. Праздники, в которые нет обязательных заповедей, а только обычаи: Ту биАв (Пятнадцатое Ава), Ту биШват (пятнадцатое Швата — Новый год деревьев), а также Лаг баОмер (33 день Омера).

### *Еврейские пословицы*

«Все жалуются на отсутствие денег, а на отсутствие ума — никто».

«Иногда взгляд бывает красноречивее слов».

«Кто много думает, тот мало говорит».

«Кто не смотрит вперёд, остаётся сзади».

«Одно доброе дело влечет за собой другое».

«Сосед не для того, чтобы его любить, а для того, чтобы мирно жить».

«Хорошая книга похожа на хорошего друга».

### *Еврейские блюда*

**Маца́** (ивр. מצה *маца́*, «выжатое», «лишённое влаги») — лепёшки из теста, не прошедшего сбраживания, разрешённого к употреблению в течение еврейского праздника Песах (в отличие от «квасного», запрещённого в этот праздник).

**Форшмак** (рыбный паштет).  
**Фаршированная рыба.**  
**Креплах** (треугольные пельмени).  
**Штрудель** (сладкий рулет).



*Штрудель*

**Хала** (субботный хлеб).

**Гоменташен** (пирожки с маком, готовят на праздник Пурим).



*Гоменташен*

Руководитель Пермской региональной еврейской национально-культурной автономии (ПРЕНКА) – Соснович Татьяна Вячеславовна (с 2006 г.).

Контакты: Адрес: индекс 614000, Россия, Пермский край, г. Пермь,  
ул. Екатерининская, д. 116, код города 342 т. 236-44-67

E-mail: [perjew@yandex.ru](mailto:perjew@yandex.ru)

Сайт: [www.per-jew.ru](http://www.per-jew.ru)

## КОМИ-ПЕРМЯКИ

Самоназвания - коми-морт, коми-войтыр - финно-угорский народ в России.

Говорят, на коми-пермяцком языке, 98,4% владеют русским языком. Верующие - православные (в том числе староверы).

Предки коми-пермяков отождествляются с носителями родановской культуры. В русских источниках коми-пермяки называются Пермью Великой. К XV веку земли коми-пермяков вошли в состав Русского государства. Тогда же коми-пермяки были крещены, православие среди них прочно укоренилось, однако языческие верования не были забыты, лишь переплелись с православными обрядами. К XVII - началу XIX веков сложились локальные группы коми-пермяков: южные, или иньвенцы - на реках Иньва и Нердва (Кудымкарский и Юсьвинский районы Пермского края); северные - в бассейнах рек Коса и Лупья (Гайнский, Косинский и Кочёвский районы Пермского края); язьвинцы (Красновишерский район Пермского края), переселившиеся из Чердыни в XVII веке, среди них особенно распространено старообрядчество, сильно ассимилированы; верхнекамские, или зюздинцы, - в верховьях Камы (Афанасьевский район Кировской обл.). В 1920-1930-е годы возникли коми-пермяцкая литература, школа, театр. Традиционная культура типична для народов Европейского Севера России. Занимались в основном земледелием; у южных Коми-пермяков господствовало трёхполье, у северных до начала XX века сохранялась подсеčno-огневая система. Выращивали в основном овёс. Землю обрабатывали сохой (гэр), в конце XIX века распространилась соха-косуля. В отличие от коми, коми-пермяки занимались свиноводством, иньвинцы и зюздинцы - птицеводством. Поскольку леса были собственностью Строгановых, охота и рыболовство были развиты слабее, чем у коми. Промысловая охота существовала только у северных коми-пермяков и у язьвинцев. На юге распространён гнездовой тип расселения, на севере - линейный. Жилище (керку) - изба, на севере - на высоком, на юге - на низком подклете; имела три окна в торцовой (до XX века одно - косячатое, два - волоковые) и одно (волоковое) в боковой стене. На юге и у зюздинцев изба часто обращена на улицу боковой стеной. К избе двурядной, на севере - однорядной связи примыкали сени (посэдз) и клеть (чом); чом строился на более высоком подклете, чем изба и сени, под ним - хлев или сенник. Глинобитная печь (гор) стоит у задней стены устьем к передней (северорусский тип планировки) или боковой (западнорусский тип) стене, красный угол - напротив входа; ранее печь ставилась напротив входа. К печи примыкает голбец. На юге распространена покоеобразная планировка вятского типа, во двор вели ворота под двускатной кровлей. Одежда. Женщины носили

рубаху с прямыми поликами (йэрнэс), сарафан (дубас) с поясом (покрот) и передником (запон). Женские головные уборы - повойник (моршень) или типа кокошника с полукруглым очельем либо с твёрдым дном (самшура). Более зажиточные носили кожаную обувь (коты), но большинство ходили в лаптях.

### *Устное творчество*

Сюжеты коми-пермяцких сказок и легенд часто основаны на объяснении происхождения природных явлений и устройства Мира, часто здесь встречаются женские сильные персонажи и божества; сама природа является непосредственным участником почти всех сюжетов (помогает главным героям или наказывает их). Для традиционной вокальной музыки существенно различие песенных (преимущественно многоголосные, большая часть на русском языке) и условно речитативных (сольные, на языке коми) жанров. К последним относятся похоронные, поминальные, свадебные причитания (герйетаннэз, олляланнэз, причёттэз), детские прибаутки, песни-сказки, колыбельные (эвйэтаннэз), заклички, почти исчезнувшие бытовые импровизации. Распространены песни (сьыланкыввез): семейно-обрядовые (свадебные, рекрутские), календарные (круговые бергалан, игровые рождественские, троицкие, «качульные» - качельные), а также неприуроченные - протяжные (кузь песняэз), плясовые (йэктэтаннэз), поздние лирические. Среди музыкальных инструментов: струнный сигудэк (вышел из употребления), до недавнего времени сохранялись различные флейты - женские многостольные (пэляннэз), продольная тростниковая (пэлян, умра, тури гум), продольная деревянная (пу пэлян), охотничьи манки; в XX веке распространились гармоника, балалайка.

### *Традиционная кухня*

С течением времени коми-пермяк научился не только добывать лесные дары, но и готовить из них вкусную и сытную пищу, хранить запасы впрок в берестяных, глиняных и деревянных емкостях, которые придавали заготовкам своеобразный вкус и аромат. Современные коми-пермяки продолжают пользоваться лесными дарами, вероятно, не в полной мере осознавая, какие глубинные связи, дающие жизненные силы и здоровье, существуют между ними и Пармой. Многовековые традиции, сложившиеся в изготовлении национальных блюд, служат основой для современной кухни.

Визитной карточкой Коми-пермяцкой кухни стали Пистики — молодой полевой хвощ — богаты витаминами и очень сытные. Но чтобы собрать хотя бы небольшое ведерко, требуется немало времени. Настоя хвоща применяют в научной медицине как мочегонное, противовоспалительное,

кровоостанавливающее, общеукрепляющее, ранозаживляющее и вяжущее средство. Помогают они при сердечной недостаточности, улучшают водносолевой обмен. В народной медицине применение хвоща такое же, кроме этого, траву хвоща применяют при лечении злокачественных новообразований, наружных и внутренних кровотечений, жёлчно и почечнокаменной болезни.

Ещё одно съедобное и полезное растение, которое фигурирует в Коми-пермяцкой кухне — сныть — многолетнее травянистое растение, встречается на богатых почвах в лиственных и смешанных лесах, на вырубках, среди кустарников. Молодые листья сныти и слоёные черешки пригодны для употребления в пищу в виде салата.

Их добавляют в борщи и супы вместо капусты, протирают на пюре, зелень сныти отличается приятным запахом и используется в качестве приправы к разнообразным кушаньям. Черешки листов можно мариновать с уксусом, из них готовят икру и гарниры. В народной медицине сныть используют от подагры и ревматизма. В листьях сныти содержится значительное количество белка и относительно немного клетчатки.

### Словарь

#### *Слова, относящиеся к географии и метеорологии*

- **Бус** – мелкий дождь; **буситны** – моросить.
- **Грива** - холм, возвышенность; **грива** – возвышенность.
- **Дуйка** – снег с ветром; дуйка (**н-иньв.**) – печка-буржуйка.
- **Зыбун** – топкое место; **зібун** – трясина, топь.
- **Куржак** – хлопья снега от пара; **куржава** – иней, изморозь.
- **Курья** – узкая протока; **курья** – заводь, залив в реке, озере.
- **Лог** – долина; **лог** - ложбина, лощина (иньв. **вог**).
- **Падера** – первый снежок; падер - снегопад.
- **Пурга** – метель; **пурга** (ыджыт **пурга** – сильная пурга; **пурга** бõрын овлõ мича – после пурги бывает ясная погода).

#### *Слова, относящиеся к местной фауне*

- **Типушки** – цыплята; **типоккез** - птенец (**тип** яй – мясо цыплёнка).

#### *Слова, обозначающие различные бытовые понятия*

- **Бедь** – палка, посох, трость.
- **Балицы** – косы замужней женщины; **балича** – коса у замужней женщины.
- **Балаган** – шалаши; **балаган** (иньв. **баваган**, **бааган**).
- **Бастрык** — гнет на воз сена; **бастрыг** – шест, которым притягивают на воз сено, солому.

- **Виреч** – рассадник; **вирёдз** (сев. **виреч**, **вироч**) – рассадник.
- **Вышка** — потолок, чердак дома; **вышка** – чердак.
- **Голик** - березовый веник без листа; **голик** (диал.) – веник.
- **Зыбка** – колыбель; **зыбка** – колыбель, люлька.
- **Койка** – кровать; **койка** – кровать.
- **Лагун** - кадка с двойным дном; **лагун**, **вагун** – деревянный бочонок.
- **Лисапед** – велосипед; **лисопед** (разг.) – велосипед.
- **Кашава** - глубокие сани; **кошова** – сани обычно для парадного выезда.
- **Кулёма** – капкан; **кулёма** – ловушка на мелких зверьков
- **Литовка** – коса; **литовка** – коса.
- **Мутовка** - приспособление для перемешивания теста; мутовка, **мутей** (утварь), (диал.) простая мельница с подливным колесом.
- **Очеп** — шест для колыбели; **очап** – шест для колыбели.
- **Тюрючок** — катушка ниток; **тюричок** – катушка (сунис – катушка ниток).

*Слова, обозначающие действие, признак*

- **Артачиться, ертачиться** — противиться; **артачитчины** – противиться.
- **Баить** – говорить; **баитны** - разговаривать, беседовать, преговариваться.
- **Баской** – красивый; **басёк** – красивый.
- **Бузыгать** – скандалить, шуметь; **бузикайтны** – сманивать, сманить, соблазнять.
- **Булькаться** — играть с водой; **булькайтны** – то же, что **булькётны** – булькать, хлюпать.
- **Водиться** — ухаживать за детьми; **вёдитчины** – нянчиться, быть няней (при ребёнке), ухаживать за детьми.
- **Галдить** — шуметь; **галдитны** – галдеть.
- **Гундеть** – грубо кричать; **гундыны** – обвалить, обрушить, накричать.
- **Забыгалый** – обветренный; **быгалём** – выгоревший, выцветший, побелевший от солнца.
- **Пособить** – помочь; **пособитны** – помочь.
- **Силком** — насильно; **силком** – силой, насильно.
- **Тирмас** - хватит; **тырмас** – хватит.

*Слова, характеризующие человека*

- **Ветлянуй** человек — живой и разговорчивый, приветливый; **ветляной** (диал.) – бодрый, энергичный.
- **Витник** – бездельник; **витьтём** – не состоящий в рабочем окладе; передающий, не знающий меры в еде.

- **Горлопан** (горлан) — крикливый, шумливый человек, старающийся взять криком; **горлопанитны**, **горланитны** – горланить, орать, кричать, громко говорить (иньв. **горванитны**).
- **Дошлый** – умный, доходящий до всего своим умом; **дошлой** – ловкий, знахарь.
- **Ерепеня** — сварливый человек; **ерепеня** – упрямый человек.
- **Жила** — скупой, скряга; **жила** (переносн.) - скупой, скряга.
- **Тараторка** — болтунья; **тараторка** – болтунья.
- **Тундук** — непонятливый человек; **дундук** – неповоротливый, неподвижный.
- **Тятя** – отец; **тятю** – отец.
- **Чучмек** - нерусский человек; **чучмек** (диал.) – неряшливый, непохожий на других человек.

*Слова, относящиеся к одежде и обуви*

- **Гуня** – верхняя одежда, пальто; **гуня** – верхняя одежда.
- **Загашник** - пояс; **загашник** – шнурок, поясок от штанов.
- **Испотки** - тонкие рукавицы под шубинки-верхонки; **испотка** – вязаная рукавичка, варежка, связанная из шерсти.
- **Коты** – обувь, свалаянная из шерсти; **коті** – род тёплой женской обуви.
- **Пими (пимы), катанки** – валенки; **пимиэз** – валенки.

*Слова, относящиеся к земледелию*

- **Зарот (зарод)** — стог сена; **зород** –ряд стогов.
- **Назём** – навоз; **назём** – навоз.
- **Остожье** – изгородь у стога; **остожья** – плетень вокруг стога сена для защиты от скота.

*Слова, относящиеся к пище*

- **Губник** – пирог с грибами; **губнича** – грибница, грибная похлёбка.
- **Паужин** — вечерний обед; **павжун** – обед, обеденное время, обеденный перерыв (иньв. **павжын, пажын**).
- **Строганина** — стружка мерзлой рыбы; **строганина** - кушанье. [
- **Шаньга** — ватрушка с творогом; **шаньга** – ватрушка, лепёшка (начинённая сметаной и яйцом).

*Слова, имеющие различные значения и оттенки*

- **Взаболь** — в самом деле; **забыль** – верно, в самом деле.
- **Тырым-пырым** – просто для связки слов.
- **Накой** - зачем, на что.
- **Иишо, ыишо** – ещё; **эишö** – ещё.



- *Дык* – так; *дак* – так.
- *Тай* – оказывается; *тай* – частица в значении «оказывается».

### *Национальные игры*

#### **1.«Большой мяч» (Ыджыт мяч)**

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

#### **2.«Кот и мышь» (Кань да шыр)**

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

#### **3.«Кот и мыши»**

С помощью считалки выбирается водящий – «кань» (кот). Оставшиеся игроки – «шыррез» (мыши) – становятся в углы начерченного квадрата или в углы комнаты. «Кот» ходит по комнате и говорит:

Шырок, шырок,  
Сет менам пельсок!  
Мышка, выползай,  
Уголок мне дай!

В это время «мыши» меняются местами – углами, бегают из угла в угол. «Кот» старается занять освободившийся угол, успеть встать на место «мышки». «Кот» становится «мышью», оставшаяся без угла «мышь» - кото

#### **4.«Кушак» («Пояс»)**

Играющие становятся в круг. Водящий ударяет кого-то кушаком или ремнем и бежит вдоль круга. Того, кого ударили, бежит за водящим. Если обгоняет, становится на свое место, если нет, то берет кушак и становится водящим.

### **5.«Кык петух» («Два петуха»)**

На земле прочерчивается круг, двое играющих становятся внутрь круга, руки складывают за спиной «в замок». Одну ногу подгибают, на другой начинают прыгать, при этом плечом и грудью толкают соперника. Кто из играющих вытолкнет соперника из круга, тот и выигрывает.

### **7.«Кочок» («Заяц»)**

Чертится круг, «заяц» стоит в середине. Дети бросают мячик в «зайца», а он бежит внутри круга и пытается поймать мяч. Если поймал, то бросающий становится «зайцем».

### **8.«Ловишка в кругу» (Кут менэ)**

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.



*Национальная одежда коми-пермяков*

## РУССКИЕ

Русские – самобытный восточнославянский этнос, ставший исторически самым многочисленным из европейских народов, отличающийся широтой души и милосердием, богатыми духовными традициями и семейными устоями, верой в честность и справедливость, добротой, отзывчивостью, готовностью сопереживать и всегда прийти на помощь. На севере Прикамья русские поселенцы появляются с присоединением Перми Великой к России в 1472 г. и вовлечением прикамских земель в сферу политики московского князя. Власть подкрепляли одновременной христианизацией диких кочевых племен. С переходом Казанского ханства (1552 г.) и Ногайской орды (1563 г.) под руку московских князей районы южного Прикамья становятся частью Московского государства и активно заселяются.

Второй волной переселения сюда русских стали события 1558-1568 гг., когда царь Иван IV отдает прикамские земли видному тогда купцу А. Ф. Строганову. Для работы на его предприятиях приветствовался приезд безземельных крестьян из европейских волостей. Третьей мощной волной переселения сюда русских стало присоединение западно-сибирских земель к Русскому государству после похода Ермака (1580-е гг.). Большой поток переселенцев двинулся на неизведанные и необжитые сибирские земли, многие оседали в Прикамье и Зауралье. С этого времени стала постепенно формироваться старожильская часть местной русской общины. С обнаружением здесь огромных запасов меди, железа и золота в XVII в. началось активное заселение земель по Каме русскими рудознатоками, добытчиками и промысловиками.

Сегодня русские расселены равномерно во всех административных районах Пермского края. В основном все они православные христиане, но большую этно-конфессиональную группу среди них составляют старообрядцы, прибывшие сюда в середине XVII в. после церковного раскола при патриархе Никоне. Основу многочисленных исторических миграционных потоков в Прикамье составляли выходцы с разных губерний Русского Севера, поэтому именно севернорусская культура в большинстве проявляется среди русских жителей Пермского края. Только жители южного Прикамья обладают севернорусскими и среднерусскими чертами культуры.

Русские переселенцы приносят в Прикамье пашенное земледелие и животноводство, развивались также рыбная ловля и охота, ремесла и кустарные промыслы, обработка дерева и ткачество. Жили русские поселенцы в деревнях и селах разной планировки в усадьбах с избами и закрытыми просторными дворами. Главными элементами жилища были печь, полаты, красный угол, стол, лавки,

полки. Костюм поселенцев полностью соответствовал русской традиции, женщины в старину одевались в рубаху с ярким сарафаном, позже сменившиеся кофтой и широкой юбкой. Мужчины одевались в пестрорядинную туникообразную рубаху и штаны из полосатой пестряди. Календарь традиционно оставался земледельческим и сохранил близость к севернорусской календарной обрядности.

### *Старинные русские народные игры*

#### **1. Малечина-калечина**

Малечина-калечина — старинная народная игра. Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (нельзя поддерживать палку другой рукой) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

*«Малечина-калечина,  
сколько часов до вечера? Раз, два, три ...»*

Считают, пока удастся удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

#### **2. Бабки**

На Руси «Бабки» были широко распространены уже в VI-VIII вв. И являлись любимой игрой. Для игры берутся бабки – специально обработанные кости суставов ног коров, свиней, овец. У русских в наибольшем почете коровьи бабки: они более крупные и в них можно попасть с большого расстояния. У каждого игрока должна быть своя бита и 3-10 бабок. В качестве биты берется наиболее крупная и увесистая бабка (внутреннюю полость ее часто заливают свинцом или оловом). Сами игры бабки разделяются на бесчисленные виды. Вот пример одного из них. Игроки ставят на ровном месте по гнезду на битку. Потом определяют условное расстояние – конь. Кому прежде начинать игру – бить и кому после, о том мечут жеребьи. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству. Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда они все пробьют, тогда каждый переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его биток; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих битков.

#### **3. Веревоочка**

Веревоочка — старинная свадебная игра, увеселяет на сговорах людей женатых и семейных, на посиделках и молодечнике девушек, одних, без мужчин. Но это бывало прежде; ныне забавляются веревочкою без разбора все свадебные

сговорщики. Сваха вносит в горницу веревочку, концы которой сват или дружка завязывают одним узлом. Игроки хватаются за эту веревку обеими руками, составляя из себя круг около ее. В середину круга становится сват или сваха для зачину. Обходя кругом всех, сваха — кому говорит красное словцо, кому поет присказку или завидит сказку, стараясь высказать в ней характеры сговорщиков. Ее словам, хотя иногда довольно обидным, отвечают похвалою, улыбкою и добрым молодечеством. Круговой — так называют свата, стоящего в середине игроков — среди росказней, замечает: кто смотрит по сторонам, и, подкараулив, тотчас бьет его по руке. Оплошный становится в круг, при всеобщем смехе, и заводит свои росказни. Иногда, вместо побасенок, игроки поют свадебные песни.

#### **4. Репка**

Забава по мотивам русской народной сказки «Репка». Все играющие встают друг за другом, обхватив предыдущего вокруг пояса. Первый игрок обхватывает небольшой ствол дерева или столб. «Дед» начинает тянуть последнего играющего, стараясь оторвать его от остальных. Есть и другой вариант игры: Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

#### **5. Забава «вишенка»**

Эта забава предназначена для молодых парней и девушек на выданье. Все становятся плечом к плечу в две шеренги друг напротив друга на расстоянии вытянутой руки (или чуть ближе). Участники выставляют перед собой руки на уровне чуть выше пояса ладонями вверх или сцепляют руки в замок для более крепкого соединения. Получается коридор. Доброволец (вишенка), разбегается и рыбка прыгает на руки в начале коридора. Задача прокидать вишенку до конца коридора. Вишенка должен вытянуть руки впереди держать ноги вместе. Коридор должен немного присесть и одновременно с криком «Эээ-х» подбрасывать вишенку вверх и вперед по коридору. Главное здесь побольше разбежаться и повыше да подальше полететь, а после этого руки товарищей добросят игрока до девушки, которую нужно поцеловать. После переката по волнам из рук на пару десятков метров поцелуй получается очень чувственным. Главное в игре — вовремя затормозить, а то пролетишь нужный адресат.

## 6. Горелки

Старинная русская забава. В Горелки играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту. «Холостые парни и девицы устанавливаются парами в длинный ряд, а один из молодцев, которому по жребью достается гореть, становится впереди всех и произносит:

— *«Горю, горю пень!»*

— *«Чего ты горишь?» – спрашивает девичий голос.*

— *«Красной девицы хочу».*

— *«Какой?»*

— *«Тебя, молодой!»*

При этих словах одна пара разбегается в разные стороны, стараясь снова сойтись друг с дружкой и схватиться руками; а который горел – тот бросается ловить себе подругу. Если ему удастся поймать девушку прежде, чем она сойдется со своей парой, то они становятся в ряд, а оставшийся одиноким заступает его место. Если же не удастся поймать, то он продолжает гоняться за другими парами, которые, после тех же вопросов и ответов, бегают по очереди».

## 7. Ручеек

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Тут вам и борьба за любимую, и ревность, и испытание чувств, и волшебное прикосновение к руке избранной. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная. Играющие встают друг за другом парами, обычно юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

## 8. Кубарь

В древней руси игры с кубарем были одними из самых распространенных. Уже в X в. Кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней. Простейшие кубари вытесывались топором и ножом из деревянного цилиндра путем стесывания его нижнего конца до формы конуса. Обязательной

принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения. Кубарь запускается по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой. Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоня кубарь по условленному направлению, часто извилистому, лавируя между различными преградами или преодолевая препятствие.

## 9. Чижик

Чижик — игра детская, веселит детей удачно и печалит нечаянными побоями. Старший из детей очерчивает на земле мелом или острой палочкой квадрат – «клетку», в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку – «чижику». Все по очереди подходят к «клетке» с другой длинной палкой и бьют по «чижику», который от удара подлетает вверх. Тогда другие игроки бьют «чижика» на лету, стараясь загнать его в обратную «клетку». Игра продолжается дотоле, пока явится кто-нибудь из игроков с разбитым лицом и с криком начинает доискиваться виноватого. Но так как побои скоро забываются детьми, то игра чижик скоро возобновляется.

## 10. Заря

Игроки встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих – «заря» ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря – зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые —  
За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей».

## **11. Петушки**

Мальчишки любят задира́ться, толкаться, даже драться, – словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие – руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками. Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.

## **12. Оплеухи**

Старая добрая забава для парней. На лавку напротив друг друга садятся два молодца, скрестив ноги под лавкой, и наносят друг другу «оплеухи». Узкая лавка и скрещенные ноги мешают наносить сильные удары напряженной рукой. Раз один из парней попытался ударить посильней, да еще и кулаком, что против правил, но ему же стало хуже – он стал жертвой собственной непогашенной инерции и узкой скамейки и полетел на землю.

## **13. Бой мешками**

Двое добрых молодцев встают или садятся на бревно, в руки берут по мешку и по команде начинают бить соперника мешком, стараясь сбросить его с бревна на землю. Для сложности можно одну руку держать плотно прижатой к пояснице, а действовать другой рукой. Здесь большее значение приобретает умение двигаться, чувствовать движение противника, использовать его инерцию.

## **14. Катание по шестам**

Эта народная зимняя забава когда-то была широко распространена в губерниях России. На склоне горы или бугра кладется под уклон параллельно друг другу на расстоянии около 1 метра два ровных, гладко обструганных шеста (жерди) длиной 15-20 м. Получаются два гладких рельса, по которым можно скатиться с горы. Шесты неоднократно поливают водой, чтобы они прочно вымерзли и стали скользкими. Желающий прокатиться по шестам подбирает себе напарника схожего по росту и весу. Напарники встают на шесты лицом друг к другу, поддерживая один другого руками за плечи или талию. Впрочем, способы могут быть самые разные, лишь бы устоять при быстром скольжении вниз. Согласованность действий, умение удерживать равновесие, изобретательность, смелость позволяют некоторым прокатиться в самых удалых и комических позах.



## 15. Люлька

Для этой забавы нужна веревка длиной 2-3 метра. Вережку держат двое, а можно один из концов привязать к дереву. Вережку не крутят, а лишь раскачивают над землей на разной высоте – от 10 сантиметров и выше. Парни и девушки по одному (или парами) разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку или же начинают прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т. Д. Прыгают, пока не совершат ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из качающих веревку. Ошибкой считается не только неудачный прыжок, но и любое задевание веревки.

## 16. Жмурки

Водящего игрока называют «жмуркой».

Жмурке завязывают глаза (обычно шарфиком или платком). Раскручивают его и после спрашивают:

— *кот, кот, на чем стоишь?*

— *на квашне.*

— *что в квашне?*

— *квас.*

— *лови мышей, а не нас.*

После этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Жмурка должен поймать любого другого игрока и опознать. В случае успеха, пойманный становится жмуркой. Игрокам можно бегать, застывать на одном месте, «дразнить» водящего, чтобы обратить на себя его внимание и, может быть, таким образом спасти того игрока, к которому водящий или «жмурка» подошел слишком близко.

## 17. Бубенцы

Это старая русская игра. Играющие встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом или колокольчиком, а другому завязывают глаза. Все остальные поют:

*Трынцы-брынцы, бубенцы,*

*Раззвонились удалцы:*

*Диги-диги-диги-дон,*

*Отгадай, откуда звон!*

После этих слов игрок с завязанными глазами должен по звуку бубенца поймать увертывающегося от него участника. Когда участник с бубенцом пойман, он становится водящим, а второй игрок становится в общий круг.

## 18. Золотые ворота

В этой игре двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Получаются «ворота». Остальные встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. А «ворота» в это время произносят:

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда!*

*Первый раз прощается,*

*Второй раз запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустим вас!*

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те игроки, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все игроки становятся «воротами».

## 19. Целуй, девка, молодца

Для игры потребуется много участников — девушек и парней. Играющие встают в круг, а кто-то один становится в центр. Затем все начинают двигаться: круг вращается в одну сторону, тот, кто в центре, в другую. Игрок в центре вращается с закрытыми глазами и вытянутой впереди себя рукой. Все напевают:

*Шла матрешка по дорожке,*

*Потеряла две сережки,*

*Две сережки, два кольца,*

*Целуй, девка, молодца.*

С последними словами все останавливаются. Игрок, на которого указывает рука ведущего выходит в центр. Игроки становятся друг к другу спиной и на счет «три» поворачивают голову налево или направо; если стороны совпадают, то счастливики целуются!



*Русские народные песни*



*Мастер-класс по хороводным играм*

## ТАТАРЫ

В начале XX в. насчитывалось 52,7 тысяч человек, компактно проживали в Пермском, Осинском, Красноуфимском и Кунгурском уездах Пермской губернии.

В формировании пермских татар важную роль сыграли угорские (возможно, тюрко-угорские) группы населения, связанные с сылвенской археологической культурой.

В русскоязычных источниках XV – начала XVII вв. эта группа населения упоминается как «остяки» (от татарского – ишгэк). Остяки находились в сфере влияния Казанского ханства как отдельное этнополитическое образование (Остяцкая, или Костяцкая, земля), которое находилось в подчинении ногайских биев.

Другим существенным этническим компонентом пермских татар были ногайско-кипчакские группы населения Пермского края, о чем свидетельствуют родословные записи, исторические предания и другие историко-этнографические материалы.

Немаловажную роль в формировании пермских татар сыграли также казанские татары (отчасти и мишари), переселившиеся во второй половине XVI – начале XVII в. из Среднего Поволжья в Пермский край. Казанские татары оказали большое влияние на этнополитическое и этнокультурное развитие пермских татар.

По культурно-бытовым особенностям пермские татары подразделяются на 4 подгруппы: муллинскую, кунгурскую, таныповскую и красноуфимскую. Некоторые близкородственные пермским татарам татароязычные группы (например, население Бардымского района Пермской области) официально отнесены к башкирам. В самом народе такого разделения пермских татар на татар и башкир не существует, дифференциация производится лишь по старому географическому и родоплеменному делению на гайнинскую и кунгурскую стороны, поэтому носит весьма условный характер.

### *Сабантуй*

Традиционный Сабантуй представляет собой древний праздник, знаменующий торжества, посвященные весенне-полевым работам. В современных условиях праздник Сабантуй является общенациональным культурным достоянием не только татар, но и других народов Российской Федерации, принимающих активное участие в его проведении. Праздник объединяет людей всех национальностей и вероисповеданий. Он устанавливает

диалог культур и цивилизаций, способствует объединению и сплочению людей, проживающих на одной территории.

Из истории праздника можно отметить, что праздники весенне-летнего цикла, связанных с приходом весны, культом плодородия и земледелия были присущи многим народам Европы и Азии на протяжении всей истории человеческой цивилизации. Они были связаны с тенгрианской идеологией – обрядами жертвоприношения в честь верховного божества, небесного духа – хозяина Тенгре-хана («Неба и солнца»). Эти праздники являются символическим отражением традиционного народного мировоззрения, порожденного многовековым культом воспроизводства жизни человека и общества, посредством сельскохозяйственной деятельности, которая неотделима от природы – единственного источника жизни.

Сабантуй у татар является синтезом кочевой и оседлой культур, прошедшим сложный и длительный путь развития. Он генетически связан с земледельческими праздниками финно-угорских и тюркских народов. Точно определить время возникновения праздника не представляется возможным, так как ранних письменных источников сохранилось крайне мало. Тюркские народы, исповедовавшие тенгрианство, при исполнении обряда весеннего жертвоприношения включали в культовые действия борьбу, битвы на мечах, конные скачки, игры и пляски. О таком обряде древних хунну сообщает китайская летопись «Вэйшу» VI в. Основные элементы праздника также находят свое отражение в тюркских исторических и литературных источниках. Так, например, борьба на поясах упоминается в литературном памятнике XI в. «Кутадгу билиг» («Наука быть счастливым») поэта Юсуфа Баласагуни. Одним из первых письменных упоминаний праздника у болгар – предков современных татар – является эпиграфический памятник, найденный в д. Иске Салман Алькеевского района Республики Татарстан, датируемый июнем 1292 г. В XIII в. болгарский ученый Лачин Хисами написал трактат «Подарок бойцам, соревнующимся на майдане». Развернутое описание праздника, прошедшего летом 1505 г. в окрестностях Казани и совпадающего в своих основных чертах с Сабантуем, приводится в известном литературно-публицистическом произведении XVI в. «История о Казанском царстве, или Казанский летописец», написанном русским автором, долгое время жившем в Казанском ханстве. После присоединения Казанского ханства к Российскому государству Сабантуй сохранил свои традиции и продолжал развиваться как татарский народный праздник. В XIX в. с развитием российской ориенталистики появляются исследования К. Фукса, П. Рычкова, Н. Катанова, Я. Коблова и других ученых, в которых фиксируются особенности проведения весеннего праздника у казанских татар. В XIX в. по мере усиления

урбанизации и смешения в городах представителей разных этнических групп татар, Сабантуй принимает характер общенационального праздника и отмечается не только на селе крестьянами-земледельцами, но и в татарских слободах городских центров, где проживали татары – предприниматели, мещане, рабочие и служащие. Именно в этот период оформляются основные элементы праздника, характерные для всех этнических групп татар – обряды, связанные с подготовкой к празднику, конные и другие состязания, а также игры и развлечения. Советский период истории характеризуется активным воздействием государства на весь комплекс праздничной культуры татар, в том числе и на Сабантуй, попытками подчинения его определенным идеологическим установкам. Организация праздничных мероприятий, разработка их программы начинают жестко регламентироваться. Их проведение становится обязанностью партийных органов и органов государственной власти. Однако, несмотря на стремление к унификации, превращению Сабантуя в спортивное и идеологическо-пропагандистское событие, праздник сохранил неповторимый народный дух, являясь одним из сильных факторов этносоциальной консолидации татар и выражением их идентичности. Вместе с тем праздник Сабантуй претерпел сильные изменения: трансформировался исконный смысл праздника, были утрачены многие обряды, являвшиеся составной частью празднования, вытеснены традиционные образцы музыкального, танцевального творчества, а также утрачены традиции народных промыслов и элементов декоративно-прикладного мастерства. В годы демократических преобразований в России в начале 90-х гг. XX в. татарская общественность подняла вопрос о необходимости возрождения праздника Сабантуй в его первоначальном исконном виде. Поскольку именно Сабантуй представляет возможность в условиях унификации и глобализации приобщиться к живой народной традиции.

Таким образом, праздник Сабантуй представляет собой сплав древнетюркской, татарской и современной общероссийской культуры, в котором объединились элементы языческих обрядов и монотеистической веры, кочевнической и оседлой традиции финно-угорских, тюркских и ряда других этнических общностей, выработанных в ходе длительного исторического развития. Происхождение названия «Сабан-туй» увязывается с атрибутами весеннего земледельческого праздника, в котором «Сабан» является символом «весны», «пробуждения природы», «паши», «плуга», «первой борозды», «сева яровых культур», а «туй» – с «празднованием», «торжеством». Сабантуй не имел не только точной календарной даты, но и определенного (установленного) дня недели. Все зависело от погодных условий, интенсивности таяния снега и, соответственно, от степени готовности почвы к севу яровых культур. Века

отшлифовали форму проведения праздника. Сабантуй как народный праздник состоял из трех частей: длительной подготовительной части, кульминации праздника, проходившей в течение одного дня, и менее продолжительной заключительной части. Согласно обычаю аксакалы – старейшины сел – определяли день и место проведения праздника. Местом проведения Сабантуя обычно выбирали ровное поле, луг или широкую поляну в лесу, удобные для проведения состязаний, имеющие ровные, хорошо просматриваемые площадки, окруженные деревьями, кустарником, на которых огораживалось место состязаний (майдан). В праздновании Сабантуя участвует все население того или иного татарского поселения независимо от возраста, социальной и конфессиональной принадлежности. Это торжество содержит в себе различные формы обрядов, бережно хранимых на протяжении столетий в устной традиции и исторической памяти, в особенностях народного фольклора – поговорках и пословицах, музыке и песнях, символике праздника. К сожалению, многие традиционные выражения народного творчества, специфические особенности проведения Сабантуя у отдельных этнических групп, сейчас оказались утраченными или унифицированными. Основную часть праздника составляют игровые состязания – конные скачки, национальная борьба (куреш), различные единоборства и индивидуальные состязания в силе и ловкости, сохранившиеся на протяжении длительного периода времени и являющиеся ценным уникальным свидетельством живой культурной традиции.

### *Современные проекты*

#### *«Танцевальный фольклор гайнинских татар»*

- так называется творческая инициатива МАУК "ПГДК им. М.И.Калинина", которая была поддержана Министерством культуры Пермского края в рамках реализации краевого проекта «Творческие люди».

Творческая инициатива направлена на изучение, сохранение и дальнейшее развитие молодым поколением локального фольклорного наследия родного края.

О ходе реализации творческой инициативы рассказала Хамзина Гулюза Газитдиновна, руководитель Народного ансамбля татарского танца "Гүзэл Чулман" :

Осенью мы посетили с экспедицией Бардымский муниципальный район Пермского края, где собрали и классифицировали богатейший фольклорный материал народности «Гайнэ».

В деревнях, которые мы посетили, нам удалось изучить как люди коротали длинные зимние вечера свободные от сельскохозяйственных работ, изготавливая необходимые им в быту вещи и утварь, орудия труда и одежду. Практически

каждом доме ткали, пряли и вышивали, драли лыко, вили веревки, мастерили туески и плели лапти. Излишки обменивались на ярмарках, которые проводились, как правило, весной и осенью. Из бесед со старожилками выяснилось, что помнятся два таких места – Сараш жиены (Сарашинский базар) и Печмень ярминкэ (Печменская ярмарка, в 30 км от с.Константиновка).

Интересен тот факт, что было и кустарное производство. В д.Акбаш на берегу реки Большая Амзя было производство колес для телег. Заготовкой для колес служил крепкий плотный вязь. Дерево валили, нарезали на чурки длиной от 30 см до 2 м. В таком виде заготовкам давали просохнуть, после кололи топором на косяки или разрезали двуручной пилой. Потом заготовки распаривали и изгибали на круте. Концы обода связывали проволокой или лыком. Каждое деревянное колесо имело ступицу и спицы. Внешнюю сторону колеса обхватывали металлической лентой, закрепляя ее на ободке болтами.

В д. Ишимово получали по специальной технологии древесный уголь, который служил для изготовления черного пороха. Березу обжигали в угольных ямах, засыпанных сверху землей.

В д.Тюндюк занимались получением дегтя. Весной брали соковую бересту березы, помещали в емкость и поджигали. За 4-5 часов медленного нагревания береста полностью разлагалась и превращалась в березовую смолу – деготь. Его использовали в хозяйственных и лечебных целях. Календарные обряды тесно перекликались с лунным календарем и мусульманскими праздниками. Свое влияние оказывало и тесное соседство с русскими деревнями. В татарских деревнях отмечалось Благовещение. Его называли на татарский лад «Блаушиния кич». Молодежь в это время занималась гаданием «тын тынглау».

В д.Танып старожилы вспоминали, как бросали лапти за ворота – куда ляжет веревочка, оттуда жди и жениха. В хлеву ночью ловили барана – если баран старый, то муж будет старый, если молодой барашек, соответственно и муж будет молодец. То же самое проделывали и на курицах. Девушки просеивали золу через сито и ждали кто наступит, если след от лаптя, то муж будет бедный, если от сапога - муж будет богаты. Молодые неженатые парни обхватывали изгородь «читэн» и считали сколько вошло дощечек в обхват, приговаривая на каждую – янчык (узелок) – капчык (мешок) – чыбылдык (рогожка). Соответственно – невеста с узелком – бедная, с мешочком - побогаче, с рогожкой – богатая.

Семейно – бытовые обряды были представлены рассказами о свадебных обычаях, о проводах в армию, рождением ребенка, погребением. Среди местного населения был обычай “килен урлау” – похищение невесты. Жительница с.Танып вспоминает: «У меня был парень, с которым встречались около года. Однажды мой будущий муж обманом, подговорив мою соседку, позвал меня в клуб на



концерт, которого не было. По дороге меня и украли. Жених с друзьями взяли меня под руки и повели к запряженной телеге, накрыли тулупом и увезли. Я сопротивлялась, как могла, но силы были неравные. Дома у жениха родители уже накрыли на стол. Свекровь одела на меня платок и фартук – это обозначало, что я в этом доме уже килен (сноха)». Иногда это происходило по обоюдной договоренности девушки парня.

Во время фольклорной экспедиции было записано множество музыкальных и песенных материалов, показана очень своеобразная танцевальная лексика с закличками и частушками. В музеях сельских клубов сохранилось много утвари, одежды и ее элементов, обуви летней и зимней, старинных украшений. На основе музейных образцов шьются костюмы “гайнэ”, а на основе собранного в экспедиции материала была поставлена фольклорно-хореографическая композиция «Танец гайнинских татар».

#### *«Гузэл Чулман»*

- это яркий, самобытный, единственный в городе Пермь молодежный ансамбль татарского танца, где в кругу друзей и единомышленников можно интересно и с пользой провести время, окунуться в мир народного танца и музыки, фольклорных фестивалей и экспедиций, активного отдыха и туризма.

В семье «Гузэл Чулман» есть малышки «Гузяльки», которые очень стараются быть похожими на старших и учатся пока азам народного танца. С 2019 года появилась гордость нашего ансамбля это «Гузэл Чулман+» танцевать никогда не поздно.

#### *Национальные татарские состязания*

##### **1. «Борьба» (Көрәш)**

Татарская национальная борьба на поясах (кушаках). “Көрәш” – старинное состязание. Состязания проводили во время праздников и народных гуляний, но главные состязания проводили на главном татарском празднике Сабантуй. Правила: в нескольких возрастных и весовых категориях ведутся поединки борцов. Борцы должны держать друг друга за кушаки и таким образом пытаться уложить соперника на лопатки. Кто первый смог бросить соперника на спину – тот и победитель. Затем проходили схватки всех победивших в категориях, и победивший всех традиционно получал титул “Батыр” (Силач) и главный приз – живого барана.

## **2. «Стрельба» (Ук ату)**

Стрельба из лука по мишеням. Побеждает поразивший мишени минимальным количеством стрел.

## **3. «Поднятие камня» (Ташлык)**

Участники поднимают тяжёлые камни. Побеждает поднявший камень наибольшее количество раз.

## **4. «Столб» (Багана)**

Необходимо залезть на скользкий отполированный вертикальный столб и дотянуться до одного приза на выбор. Стандартными призами как правило были сапоги, лапти, живой петух, связка лакомств. Зимой столб перед этим долго поливали водой. Смысл состязания в том, что залезть на столб очень трудно, но со стороны это выглядит забавно и интересно.

## **5. «Разбивание горшка» (Чүлмэк вату)**

С завязанными глазами палкой необходимо попасть по глиняному горшку и разбить его. Зрители подсказывают участникам направление.

## **6. «Перетягивание каната» (Аркан тартыш)**

Канат (или толстая канатная верёвка) длиной в несколько метров кладётся посередине площадки вдоль неё. Середина каната отмечается цветной ленточкой (тряпочкой). Играющие делятся на две команды, равные по количеству игроков и по силам. Игроки, разделившись в команде на пары, встают справа и слева от каната, стараются перетянуть канат в свою сторону. Когда одной из команд удастся отойти с канатом назад так, чтобы ленточка пересекла контрольную линию, даётся свисток и борьба прекращается. Побеждает команда, которая смогла перетянуть канат на свою сторону.

## **7. «Бег в мешках» (Капчык йөгереш)**

По сигналу ведущего участники должны быстро залезть ногами в мешок, и, придерживая его руками возле пояса, допрыгать до обозначенного места. Обежав его, игрок возвращается, вылезает из мешка и передает его следующему игроку, который повторяет все действия. Во время игры не допускается падение мешка. Если во время эстафеты участник упал, он может подняться и продолжить соревнование.

## **8. «Бег с яйцом на ложке» (Йомырка йөгереш)**

Игроки должны бегом с яйцом на ложке во рту добраться до финиша и вернуться назад. Главное условие игры – держать ложку с яйцом во рту добраться до финиша не уронив яйцо.

## **9. «Бег с коромыслом» (Көянтә йөгереш)**

Забег с ведрами, наполненными водой на коромысле. Главное условие игры – добраться до финиша не разлив воды. Участники должны добежать до ориентира с ведрами наполненными водой. Обежав ориентир вернуться на линию старта и при этом не выливая воды из ведра. Побеждает тот игрок, который быстрее вернулся на линию старта, не выливая воды из ведра.

## **10. «Бой мешками» (Әтәчләр талашуы)**

Шуточное состязание. Игроки садятся или встают на закрепленное округлое бревно им даются мешки, наполненные тряпками или соломой и этими мешками они должны друг друга сбивать с бревна.

## **11. «Слепая охота» (Кисеп алу)**

Шуточное состязание. Игроки должны с завязанными глазами с ножницами в руках подойти к указанному месту и срезать сувенир. Кто быстрее срезал – то и выиграл. Зрители подсказывают участникам направление. “Катык” Шуточное состязание – доставание монетки зубами из полной миски с катыком на скорость.

### *Татарские детские игры*

## **1. «Бег по следу» (Эзеннән бару)**

Играющие разбиваются на; две команды и выстраиваются в две колонны за линией старта. Для каждой команды чертятся от линии старта непрерывные прямые линии, большие круги, спирали и другие фигуры. Первые игроки команд начинают бег по нарисованным линиям. Вернувшись, они касаются руками вторых игроков своих команд, а сами становятся в конец колонны. Остальные пробегают это же расстояние. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила:

-Не разрешается начинать бег, пока возвратившийся игрок не коснется рукой следующего. -При беге надо строго придерживаться линий дистанции.

## **2. «В узелки» (Әйберләрне төенчек)**

В эту игру хорошо играть всем классом. Платок или шарф завязывают в узелок. Все выбирают водящего и садятся в круг на расстоянии 1,52 метра друга от друга. Водящий выходит из круга, а игроки начинают перекидывать узелок соседу справа или слева. Тот ловит и кидает тоже в любую сторону. Водящий бежит и старается поймать узелок. Если он даже коснулся узелка, игрок, у которого он был, начинает водить. Запомни: водящий не может входить в круг! Нельзя дразнить водящего, “играть в собачки” нужно сразу, получив узелок, перекидывать его другому игроку. Нельзя кидать узелок через центр круга.

## **3.«Кто дальше бросит?» (Ыргыту уены?)**

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8-10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренгапобедительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила: Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд. “Кто первый?” (Кем беренче?) Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой – ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем, Правила: Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

## **4. «Лисички и курочки» (Тельки хэм тавыклар)**

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: “Кукареку!” По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила: Если водящему не удастся запятнать коголибо из игроков, то он снова водит.

## **5. «Ловишки» (Тотыш уены)**

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его

помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегущих, пока не поймают всех.

Правила: Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

## **6. «Палка-кидалка» (Сойош таяк)**

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палкукидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила: Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

## **7. «Продаём горшки» (Чулмак уены)**

Играющие разделяются на две группы: детигоршки и игроки-хозяева горшков. Детигоршки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок-хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: -“Эй, дружок, продай горшок!” -Покупай! -Сколько дать тебе рублей? - Три отдай. Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг оббегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Правила: – бегать разрешается только по кругу, не пересекая его; – бегущие не имеют права задевать других игроков; – водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

## **8. «Угадай и догони» (Уйлагыз һәм тотып алыгыз)**

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет

руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила: в случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность



*Мастер-класс «Татарские дворовые игры»*

## ФЕСТИВАЛЬ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГР

### «Платок Гуарака» (Чили, Южная Америка)

*Правила игры:* Игроки садятся в большой общий круг. Водящий бегаёт вокруг (с внешней стороны круга) с платочком в руках. Игроки не смотрят на водящего и громко хором кричат: «Вперед, Гуарака!»

Цель игры: Водящий должен незаметно положить на спину одному из игроков платочек. Если игрок этого не замечает, водящий обегает ещё один круг и игрок выбывает. Если же игрок замечает платочек на спине, он должен быстро вскочить, догнать и осадить водящего. Если он успевает это сделать, то в следующей игре сам становится водящим. Если нет, то водить продолжает все тот же ребенок.

### «Поймай за хвост дракона» (Китай, Азия)

В игре принимают участие не меньше десяти человек. Они строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, — голова дракона, последний — его хвост.

Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело послушно следует за головой, а голова старается схватить последнего игрока. Шеренга никогда не разрывается. Игроки на стороне хвоста не дают голове ухватить хвост. Если все же голова ухватит себя за хвост, последний в шеренге игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший в шеренге предпоследним.

### «Укради знамя» (Италия, Европа)

Итальянская игра, в которой две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

### «Скиппиру-кенгуру» (Австралия)

Австралия — это и страна, и континент, где обитают удивительные животные: тасманский дьявол, утконос, валлаби, вомбат, коала, и, конечно же, любимец всех малышей — кенгуру.

Количество игроков: пятеро и больше, от 3 лет и старше.

Как играть: дети садятся в кружок, ведущий просит одного из них выйти в середину, сесть на пол, наклониться вперед и закрыть глаза — это спящий кенгуру

Скиппиру. Остальные – охотники. Ведущий называет имя одного из детей, тот дотрагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами.

Игра продолжается до тех пор, пока кенгурушкой не побывают все участники. Эта игра популярна в австралийских детских садах: она помогает детям быстрее познакомиться друг с другом и развивает слух.

### **«Посол прибывает» (ЮАР, Африка)**

Две группы игроков, две «деревни», выстраиваются друг против друга, девушки вперемежку с юношами. Одна деревня отправляет посла (лучшего бегуна группы) в другую. Посол несет подарок — какой-нибудь небольшой, но ценный предмет. Чаще всего это кусок дерева пориж, которое очень ценится в Южной Африке. Кусок дерева — подарок — посол отдает одному из игроков второй деревни и тотчас убегает. Вся деревня преследует его. Если его поймают прежде, чем он доберется до дому, его уводят с собой, как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдают своего игрока.

Выигрывает та деревня, в которой остался один житель.

### **«Статуя» (Греция, Европа)**

Один из игроков стоит с закрытыми глазами в центре большой открытой площадки и медленно считает до десяти. Остальные же в это время стараются принять позу любой понравившейся статуи. Для достоверности образа не возбраняется использовать подручные предметы – палки, мячи и прочее.

«Агалмата» («статуя» по-гречески), — кричит ведущий, и игроки замирают. Если «статуя» не удержала равновесия, она выбывает, ведущий старается рассмешить игроков. Самого стойкого объявляю новым ведущим. Это идеальная игра для развития координации движений.

### **«Точильный камень» (Малайзия, Азия)**

Участники встают в круг, за несколько метров от круга стоит ведущий и еще один игрок. Ведущий дает команду: «Точи, точило!» и тут же говорит какое-нибудь задание, например, прыгать на одной ноге, трясти головой, танцевать и т.д. Стоящие в кругу игроки должны немедленно его выполнять, а стоящий рядом с ведущим игрок должен схватить одного из игроков быстрее, чем он начнет выполнять задание. Если ему это удалось – игроки меняются местами.

### **«Черепашье гнездо» (Малайзия, Азия)**



На земле чертится круг диаметром в полтора метра. Это будет гнездо черепахи. В круг необходимо положить 5 камней – это яйца черепахи. Черепаха встает в круг и сторожит яйца. Все остальные игроки – разбойники, они находятся вне круга, но могут забегать внутрь него и красть яйца. Сделать это нужно так, чтобы черепаха не поймала игроков. До кого дотронется черепаха, то и становится на ее место. Когда все яйца будут украдены, то черепаха должна зажмурить глаза, а игроки спрятать яйца. Задача черепахи – найти их. Если не найдет все яйца, то исполняет желание.

### **«Калабаса» (Перу, Южная Америка)**

Перуанская игра, в которой игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

### **«Мамба» (Конго, Африка)**

Выбирается мамба. Обозначается площадка для игры. Все должны находиться в пределах территории для игры. Задача игры – не приближаться к мамбе.

Игра начинается по сигналу. Змея пытается поймать игроков. Пойманный змеей игрок становится сзади нее и держится за ее плечи, образуя паровозик. За счет новых пойманных игроков змея становится все больше и больше. Салить может только «голова» змеи, но «тело» может помогать ей, не пропуская игроков.

### **«Охота на кенгуру» (Австралия)**

Эта игра пришла к ребятам от бытовавшего раньше ритуала охотников-австралийцев. На песчаной площадке рисуют контур кенгуру и обводят рисунок небольшим кругом. Из упругих веток тростника, кустарника мастерят копья, очищают, заостряют, окрашивают в яркие цвета каждый по-своему и даже украшают копья пестрыми лоскутками, перышками. С оговоренного расстояния, примерно 5-10 метров, ребята по очереди бросают свои копья в изображение кенгуру.

Каждый старается попасть в голову животного. Чем ближе к цели, тем выше оценка. Тот, кто наиболее меток, тот и победитель.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ МИРА**

В течение исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Немаловажным будет замечание о том, что народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

### **Индийская игра: Пухоохо**

Две команды сидят друг против друга, у одной из них ноа (камень). Ведущий кричит: «Пухоохо», и тогда двое назначенных игроков поднимают длинную циновку из тапы и, словно занавес, натягивают между двумя командами. Игрок, у которого ноа, передает его какому-нибудь члену команды. После этого занавес падает. Члены команды, у которой находится камень, сидя, наклоняются вперед, опускают глаза в землю, чтобы случайно не выдать себя взглядом. Вторая команда пытается угадать, у кого камень. Команда выбирает одного человека, который может сделать три попытки. Если он ответит правильно - команда получает очко. Затем роли меняются, камень прячет вторая команда. Набравшие первыми 10 очков выигрывают.

### **Таджикская игра: Сафед – чубак**

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам. Четные номера будут одной командой, нечетные - другой. Расстояние между игроками - 1 м.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока. Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом. По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают палочки чужой команды, их можно забрасывать еще дальше. Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

### **Туркменская игра: Аксак - таук**

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи. По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта. Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

### **Белорусская игра: Шпень**

В центре поля устанавливают деревянный брусок- шпень, рядом с ним становится водящий, а вокруг остальные игроки с битами в руках. Их задача - бросить биту и попасть ей в шпень так, чтобы он укатился как можно дальше от центра. Если кому-то из игроков это удалось и шпень откатился далеко, водящий должен подбежать, взять его и снова установить в центре поля. В это время игроки бегут за своими битами и подбирают их. Водящий, установив шпень, должен попытаться захватить любую из бит, опередив ее хозяина. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок, не успевший вернуть свою биту, - водящим. (Палки, летящие в шпень, могут задеть водящего, поэтому ему нужно быть внимательным, чтобы не попасть под удар биты).

### **Армянская игра: Берд**

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке. Участвуют две команды. Одна из них - защитники крепости, другая - нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку - это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке. По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих. Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником. Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры. Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам

предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко. Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

### **Венгерская игра: Один в кругу**

Игроки образуют круг, диаметром не превышающий 10 м. В центр круга становится водящий. Игроки кидают друг другу маленький мячик. Водящий старается его перехватить. В удобный момент любой из игроков может бросить мяч в водящего.

Если водящему не удалось увернуться от мяча, он остается в центре круга. Если удалось, он покидает круг, а его место занимает игрок, бросивший мяч. Если водящему удалось перехватить мяч, брошенный в него, или во время передачи от игрока к игроку, он может бросить мяч в любого игрока. Если попадет - игрок займет его место, если нет - остается водить дальше.

### **Русская игра: Коршун**

Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой – «курицей», все остальные – «цыплятами». «Цыплята» выстраиваются в колонну за «курицей», крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».

- Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».

- Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.

- Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыплёнок» выходит из игры.

### **Карельская игра: Олента**

Игра проводится на площадке длиной 50-60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием 2 – 3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечёт свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

### **Грузинская игра: Сахребоба**

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70 – 80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

#### **Варианты заданий:**

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

### **Якутская игра: Булчута**

Игра проводится на местности с чётко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество «охотников» («булчут»), например, на 20 участников 8 «охотников».

Игра может быть организована по-разному. В одном случае, «охотники» разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» «охотники» могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока – как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли «охотника».

В другом случае, каждый пойманный игрок становится «охотником», таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится «охотником».

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля, ловить можно и «охотников».

### **Узбекская игра: Чай-чай**

Все играющие располагаются на площадке (10x12м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» - и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже, закричав: «Чай-чай!» - подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удается долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Правила игры: играющие не должны выходить за пределы площадки.

### **Латышская игра: Решето**

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит:

-Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

-Что ты хочешь, решето?

Решето отвечает:

-Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит:

-Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.

Правила игры: нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

### **Литовская игра: Король зверей**

Все играющие – «звери», один из них – «король зверей». Каждый «зверь» должен сказать «королю» свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: «король» должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию; новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

## **Якутская игра: Вестовые**

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончании пути. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя». Надо обязательно сделать два круга возле столба. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

## **«Удмуртские горелки» (удмуртская народная игра)**

Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

*Правила:*

1. Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.

3. Если подбежавшие игроки одновременно схватились за платок, то водящий остается, а эта пара становится впереди колонны.

4. Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

### **«Колышки» (марийская народная игра)**

Перед началом игры все игроки должны запастись деревянными колышками длиной около одного метра и воткнуть их в землю вокруг водящего так, чтобы образовался круг радиусом 3—5 м. Водящий должен сначала попросить у каждого ребенка колышек, но дети могут не отдавать свой колышек, потому что в этом случае им придется становиться на место водящего.

Если все дети водящему отказали, то он начинает сердиться и пытается захватить любой колышек. Для этого он должен положить руку на выбранный колышек и громко посчитать до трех. На счет «три» водящий выбегает из круга и бежит вокруг. Хозяин круга одновременно бросается в противоположную сторону, стараясь обогнать водящего и добежать до своего колышка первым.

Тот, кто первым добежит до колышка, становится его хозяином, а проигравший становится в круг и должен водить снова.

*Правила:*

1. Нельзя бежать раньше слова «три», иначе старт будет повторен.
2. Нельзя сокращать круг, срезая его наискосок.

### **«Поляна — жердь» (удмуртская народная игра)**

Эту народную игру лучше всего проводить на полянке с мягкой почвой. Если земля сильно утоптана, то следует попросить детей до начала игры специально вскопать или разрыхлить место, куда будет втыкаться жердь (толстая палка длиной 2 м).

Вокруг жерди очерчивается граница круга радиусом 10—15 м (в зависимости от возраста детей это расстояние может быть и уменьшено). Водящий становится возле жерди, остальные игроки становятся за границей круга.

По условному сигналу водящего игроки по очереди вбегают в круг и, не останавливаясь, на бегу ударяют по жерди рукой или ногой (это должно быть уточнено до начала игры). Если жердь при ударе падает, то водящий должен броситься вдогонку за этим игроком, пытаясь «осалить» его до того, как игрок пересечет границы круга. Если водящий догнал игрока, то неудачливый игрок становится водящим. Если нет, то он возвращается на центр круга, заново втыкает



жердь так, чтобы она стояла строго вертикально к поверхности площадки, и игра продолжается.

*Правила:*

1. В круг может забегать только один игрок, остальные дети ждут своей очереди.
2. Водящий не должен мешать игроку ударять по жерди.
3. Если жердь не упала, а только наклонилась, то водящий не будет догонять игрока.
4. Если в ходе игры кто-нибудь из детей специально не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.

### **«Два Мороза» (русская народная игра)**

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».

Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на противоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они громко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быстро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стараются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замерзнуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз».

Дети, перебежав поле, немного отдыхают, и игра продолжается. «Морозы» опять спрашивают: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Смелычаки отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».

На обратном пути дети стараются выручить «замороженных» друзей: их можно спасти из ледяного плена, если, пробегая мимо, успеть коснуться рукой. «Морозы» стараются «заморозить» пробегающих мимо детей и защищают своих пленников.

После нескольких перебежек выбирают других «морозов» из числа самых ловких игроков, которые ни разу не попались и смогли выручить других детей из ледяного плена.

*Правила:*

1. Перебежать площадку можно только после слов: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».

2. Если кто-то из детей не побежал вместе со всеми, а замешкался на краю площадки, то он считается «замороженным».

### **«Стой, олень» (игра, народа коми)**

Эта игра очень популярна у народов Крайнего Севера, в ней игроки могут испытать свои качества в роли оленей. Игра проводится на улице или в большом спортзале, где до начала игры специально отгораживаются границы «пастбища». Водящий («пастух», «охотник»), который определяется по жребию или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей».

Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки кидаются по площадке в рассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснувшись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

*Правила:*

1. Надо лишь касаться игрока палочкой, а не ударять его.
2. Игроки, выбежавшие за пределы площадки, считаются пойманными. Водящие (игроки команды, которая догоняла) быстро поворачиваются и бегут назад, в свою сторону игрового поля. Они стремятся добежать до конца игрового поля со своей стороны. Однако осаленный игрок должен громко крикнуть: «Оленма!» («Я есть!»), и по этой команде все игроки поворачиваются и пытаются догнать убегающих противников за тем, чтобы в свою очередь «осалить» любого из них. Роли убегающих и догоняющих могут меняться несколько раз, пока одной из команд не удастся добежать до своего конца игрового поля в полном составе.

*Правила:*

1. Нельзя выбегать за боковую линию, такой игрок считается «осаленным».
2. Надо обязательно крикнуть «Оленма!», чтобы все игроки твоей команды услышали, что их игрока «осалили».

### **«Казачьи-разбойники» (русская народная игра)**

Игра проводится на улице. Все игроки делятся на две команды. Бросают жребий: игроки одной команды становятся «разбойниками», а другой — «казаками». У «казаков» есть «стан»: его охраняет один из «казаков». «Казачьи» дают «разбойникам» некоторое время, чтобы они могли спрятаться, а затем отправляются на их ловлю. Если обнаруженный «разбойник» успеет добежать до казачьего «стана», он не считается пойманным, а сам становится «казачком». Игра заканчивается, когда «казачьи» поймают всех «разбойников».

*Правила:*

1. Необходимо ограничить место, где должны прятаться разбойники.
2. Пойманные «разбойники» отводятся в «стан», где их до конца игры будет охранять один «казак».

### **Волк и овцы (русская народная игра)**

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

*Правила:*

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».
3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

### **«Ястреб и утки» (бурятская народная игра)**

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камышы», «озеро». «Озеро» — это очерченная зона произвольной формы на одном из противоположных концов поля. На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убегать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «камыше». «Камыши» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке на расстоянии 1—1,5 м друг от друга на пути «уток» к «озеру». «Утки» спасаются сначала среди «камышей», а потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ловить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они

считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля. «Ястреб» продолжает ловить уже меньшее количество «уток». «Ястреб» побеждает, если сумел поймать всех «уток». *Правила:*

1. «Камыши» не должны сходить с места или ловить кого-нибудь из игроков руками.
2. «Камыши» могут раскачиваться, стоя на месте, и таким образом мешать «ястребу» ловить «уток».
3. Каждая «утка» обязана поплутать в «камышках», а не сразу бежать к «озеру», где она будет в полной безопасности.

### **«Бег с палкой в руке» (ингушская народная игра)**

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать палку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п. Рассмотрим, как можно устроить целое соревнование в беге, держа палку на ладони. Для этого надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участники будут соревноваться в беге. Они должны быть примерно одинакового веса и размера, чтобы все участники испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьники, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра проводится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забега также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

*Правила:*

1. Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры.
2. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

### **«Слепой медведь» (осетинская народная игра)**

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой стороной

другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например, звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают в рассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

*Правила:*

1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.
2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

### **«Жмурки» (русская народная игра)**

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтобы он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять: я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться в помещении. Если игра проводится на улице, то надо определить границы участка, за которые игрокам нельзя выходить. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

*Правила:*

1. Если водящий пошел в направлении, где нет ни одного ребенка, то можно помочь ему, произнеся: «Холодно, очень холодно!» По мере приближения к игрокам, становится «теплее».
2. Пойманный игрок отпускается, если водящий на ощупь не смог правильно определить, кто перед ним.
3. Иногда разрешается специально обмениваться некоторыми элементами одежды (бантиками, заколками, кепками), чтобы водящему было труднее узнать игроков с закрытыми глазами.

### **Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)**

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако

можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может присесть, наклониться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

*Правила:*

1. Все дети могут опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

### **Жмурки «Маша и Яша» (русская народная игра)**

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, их раскручивают, чтобы им было труднее сохранить ориентацию, и отпускают «искать» друг друга. «Яша» ищет «Машу», оклика ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

*Правила:*

1. «Маша» считается пойманной, если «Яша» коснулся ее рукой.
2. Если «Яша» долго не может поймать «Машу», можно предложить героям поменяться ролями или уступить место другим детям.

### **«Маляр и краски» (татарская народная игра)**

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

*Правила:*

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

### **«Чур, все!» (прятки со скороговорками) (игра народов коми)**

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры.

Жребием определяется, какая команда будет прятаться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором скороговорку, например, «Все бобры добры для своих бобрят». (Правильное произношение скороговорки должно быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скороговорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и считают, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться.

Закончив произносить скороговорку, игроки из водящей команды начинают искать спрятавшихся противников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать найденного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись

за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой судья.

Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

*Правила:*

1. До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть взяться за руки.
2. Произносить скороговорку надо правильно, не переставляя слова, слоги, звуки.

### **«Отгадай» (игра народов Дагестана)**

Игра напоминает жмурки. Водящему завязывают глаза и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

*Правила:*

1. Нельзя сильно ударить водящего по вытянутой ноге, можно только слегка хлопнуть его рукой не более одного раза.
2. Водящий не должен открывать глаза, пока не угадает имя ударившего его игрока.

Если игроки еще слишком малы, им трудно прыгать на одной ноге, тогда можно разрешить прыгать на двух ногах, держа руку вытянутой вперед. Тогда водящего хлопают по руке.

### **«Бой петухов» (марийская народная игра)**

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат



состязаться, по дочитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.

*Правила:*

1. Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
2. Можно толкать только своего соперника по паре.

### **«Хромая лиса» (татарская народная игра)**

В начале игры надо расчертить площадку, определить, где будет располагаться «лисыя нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника». Все остальные дети становятся «курами». В зависимости от количества кур в курятнике вычерчиваются и его размеры: они должны быть достаточны для того, чтобы куры могли, не мешая друг другу, убежать от лисы, забравшейся в курятник. «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спрашивает у нее, куда она собралась. Шутливый диалог может выглядеть так (1):

- Лиса, лисонька хромая, куда ночью ковыляешь?
- Бикчантай, сынок Мамаю, меня бабка ждет родная!
- А зачем к ней торопиться?
- Моя шуба там за печкой.
- А если шуба загорится?
- Окуну я шубу в речку.
- Вдруг умчит ее течение?
- Я заплачу с огорченья.
- Лиса, лисонька хромая, как без шубы ты пойдешь?
- Бикчантай, сынок Мамаю, как пройду, тогда поймешь!

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает глаза), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассыпную, но выбежать из курятника им строго запрещено.

Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «осалить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре. Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу, и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется водить еще раз.

*Правила:*

1. Выбежавшая из круга курочка считается пойманной.

2. Если хозяин курятника был невнимателен и не заметил, что лиса встала на две ноги (даже на очень короткое время), то игра продолжается.
3. Заметив нарушение правил, хозяин должен сначала окрикнуть лису, а только потом пускаться за ней вдогонку.

### **«Хищник в море» (чувакская народная игра)**

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевщие «хищника» (веревку), выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбирать нового водящего и продолжать игру.

*Правила:*

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

### **«Шапка канатоходца» (игра народов Дагестана)**

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удержать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно. *Правила:*

1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.
2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.
3. Свою шапку игрок переносит последней.

4. Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

### **«Кружиться вокруг кола» (калмыцкая народная игра)**

Небольшой кол вбивается в землю так, чтобы он был не выше пояса участников игры.

Надо, держась за кол правой рукой, идти вокруг него по часовой стрелке. Одновременно игрок старается достать левой рукой правое ухо из-под правой руки. Чем ниже возьмешься за кол правой рукой, тем труднее выполнить упражнение. Победителем является игрок, сделавший больше других полных кругов вокруг кола и державший руку ниже других на коле.

*Правила:*

1. Левая рука должна все время касаться уха, но не держаться за него.
2. При определении победителя важно учитывать, на какой высоте он держал правую руку на коле.

### **«Царь горы» (русская народная игра)**

Эта игра может проводиться там, где есть крутая невысокая горка. Лучше всего организовать игру зимой, когда и снега много, и падать с такой горки не опасно. Наперегонки дети бросаются к снежной горке, и тот, кто заберется на нее первым, гордо выкрикивает: «Я — царь горы!». Но не тут-то было! Остальные дети стараются тоже забраться на горку и, выпихнув с нее «царя горы», каждый хочет оказаться на заветном пяточке. Шутливая борьба продолжается!

*Правила:*

1. Количество игроков не должно превышать 10—12 детей одновременно, остальные дети могут просто «болеть» за победителя, поддерживая его аплодисментами и скандированием.
2. Нельзя бороться по-настоящему, можно только весело толкаться и отпихиваться.

### **«Альчики» (игра народов Дагестана)**

«Альчики» (так называли в Дагестане лодыжки ног барана или козы) кладут на плоский камень у глухой стены. Каждый игрок ставит на камень по два альчика (косточки). Первый бросок каждый игрок делает из-за контрольной линии, расположенной на расстоянии 5—10 шагов от камня (в зависимости от возраста игроков). Если игрок сумел, стоя за контрольной линией, добросить свою битку до камня и сбить с него альчик, то он забирает себе этот альчик и снова бьет по оставшимся альчикам, но уже с того места, куда отскочила от стены его битка.

Если игрок промахнулся, то ход переходит к следующему игроку. Выигрившим считается тот, кто соберет больше всех альчиков. Можно использовать вместо альчиков карандаши или палочки длиной около 10 см.

*Правила:*

1. Метать биты каждый игрок может своим способом.
2. Нельзя заступать за контрольную черту или становиться ближе того места, куда отскочила бита.

### **«Лодыжки» (бурятская народная игра)**

Эта игра хорошо известна в Бурятии, где традиционным занятием является скотоводство. Можно заменить «лодыжки» (косточки) на деревянные палочки примерно одного размера (5—7 см). Главное, чтобы они были достаточно удобны для захвата детской рукой (соответствовали ей по размеру, имели гладкую поверхность без зазубрин и заноз).

Перед началом игры все «лодыжки» (в зависимости от количества игроков их количество может меняться) выкладываются на стол, игроки располагаются вокруг стола и договариваются между собой об очередности. Первый игрок берет в руку одну «лодыжку» и подбрасывает ее высоко вверх. Пока «лодыжка» находится в воздухе, можно той же рукой схватить со стола другие «лодыжки» и этой же рукой успеть поймать подброшенную «лодыжку».

Если при этом игрок не успеет ничего взять со стола или уронит хоть один из предметов, то он считается проигравшим и должен вернуть все «лодыжки» в центр стола, а ход передать следующему игроку. Если водящий сумел поймать «лодыжку», не уронив ни одну «косточку» — все они считаются его выигрышем, и он может продолжать игру, подбрасывая еще одну «лодыжку» вверх и захватывая другие «лодыжки» со стола до того момента, пока что-нибудь не уронит.

В конце игры победителем считается тот, кто успел собрать больше всех «лодыжек».

*Правила:*

1. Нельзя менять руку во время игры: водящий может ловить «лодыжки» любой рукой, но он не имеет права менять руку или ловить двумя руками сразу.
2. Надо строго соблюдать очередность и не сбивать порядок игры.

### **«Колышки» (ингушская народная игра)**

В эту игру надо играть на мягкой земле или влажном песке, например, после сильного дождя. Для игры заранее заготавливаются колышки 40—70 см из

твердых пород дерева (яблоня, клен). Один конец заостряют и, чтобы он стал тверже, обжигают на открытом огне. Способ метания колышка каждый игрок определяет для себя сам. Игроки должны договориться до начала игры, сколько колышков они будут использовать в игре (обычно от 5 до 10). Первый игрок бросает свой колышек так, чтобы он воткнулся в землю почти вертикально. Если колышек сильно пригнулся к земле (между колышком и землей нельзя поместить ладонь в ширину), то колышек не считается воткнутым: такой колышек выходит из игры, так же, как и упавший колышек. Следующие игроки стремятся не только воткнуть свой колышек вертикально в землю, но и стараются с помощью своего колышка сбить или пригнуть к земле колышек противника. Сбитый таким образом колышек переходит от хозяина к игроку, который сумел в него попасть своим колышком.

Если игрок уронил свой колышек (он не воткнулся в землю при метании), то этот игрок теряет свой колышек и начинает следующую игру. Все участники собирают свои колышки с поля и бросают их заново.

Игрок, у которого все колышки сбили в игре, выбывает из игры. Победителем объявляется игрок, выигравший больше всех колышек.

*Правила:*

1. Каждый бросает по одному колышку, строго придерживаясь своей очереди.
2. Если игрок своим колышком сбил сразу несколько других колышков, то он забирает их все.
3. Если у игрока, бросавшего колышек, собственный колышек не воткнулся в землю, то сбитые им чужие колышки не переходят в его собственность. Наоборот, такой игрок считается проигравшим, и он должен начинать следующий тур игры

### **«Перетягивание» (осетинская народная игра)**

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2—2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии.

Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

*Правила:*

1. Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».
2. Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

### **«Бияша» (марийская народная игра)**

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковровой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Бияша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.

*Правила:*

1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.
2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только не двумя руками сразу.
3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.
4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

### **«Кул» (ингушская народная игра)**

Для игры надо начертить на земле квадрат со стороной 0,5 м, в центре которого вырыть ямку глубиной 3—4 см и диаметром до 10 см. На эту ямку перед началом игры положат «кул» — гладкую веточку с закругленными концами, специально выструганную из мягких пород дерева (липа, тополь). Примерные размеры «кула»: длина около 10—12 см, диаметр — 2—3 см. Эту веточку в ходе игры надо будет выбивать из ямки с помощью биты — деревянной палки (длиной около 50 см). Для этого конец биты опускают в ямку и, поддев «кул» снизу, выбивают его в сторону водящих.

Дети делятся на две команды и разбиваются на пары. Они решают, какая команда будет первой выбивать «кул». Игроки другой команды должны будут его ловить. Дети сразу договариваются, по сколько раз подряд каждый игрок может выбивать «кул» битой из ямки. Если игрок промахнулся или не сумел выбить «кул» из ямки, то он сразу передает свою очередь второму игроку из этой пары.

Игроки из другой команды должны ловить «кул» (веточку) руками. Тот, кто поймал «кул» двумя руками, получает 1 очко. Если игрок сумел поймать «кул» одной рукой, то он сразу получает 5 очков. Когда пары игроков из обеих команд попробуют свои силы в выбивании «кула», то можно переходить к подсчету очков: так определяется команда — победитель.

*Правила:*

1. Когда один игрок из пары выбивает «кул», второй должен отойти в сторону, чтобы не мешать ему.
2. Дети, ловящие «кул», могут свободно перемещаться по площадке, но они тоже не должны мешать друг другу, отталкивая соперника в борьбе за пойманный «кул».

### **«Рукавицу гнать» (бурятская народная игра)**

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

*Правила:*

1. Поет только тот, у кого рукавица.

2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.

3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

### **«Слухи» (русская народная игра)**

Играют в эту игру несколько детей, которые усаживаются рядком, поближе друг к другу.

Водящий произносит шепотом любую фразу на ухо сидящему с краю ребенку так, чтобы другие дети не могли ее услышать (можно попросить всех детей, кроме одного ребенка, к которому сейчас будут обращаться, заткнуть уши). Затем фраза по цепочке передается от ребенка к ребенку, и последний, сидящий с противоположного края ребенок, произносит ее громко. Если фраза искажена, то по цепочке находят того, кто ее первым искажил: просят повторить каждого, что он услышал, начиная с первого игрока.

Игрок, первым исказивший фразу, должен пересесть на последнее место с краю.

*Правила:*

1. Нельзя говорить так, чтобы было слышно кому-нибудь, кроме твоего соседа.
2. Нельзя переспрашивать, если чего-то не расслышал.

### **«Игра в фанты» (русская народная игра)**

Иногда эту игру называют «да и нет не говорите», обращаясь непосредственно к названию традиционной для этой игры речевки.

Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный с белым не берите, да и нет не говорите, — произносит водящий и тут же начинает задавать участникам вопросы-ловушки типа: «Ты, конечно, знаешь, какого цвета небо?» Если игрок, к которому был обращен этот вопрос, выкрикивает: «Да!» — он проиграл фант. Если игрок был внимателен, то он ответит: «Не знаю!», и игра продолжается.

Если водящему никак не удастся собрать фанты у игроков, то его заменяют на более смышленного игрока, который сможет задавать более каверзные вопросы и вести диалог с игроками в быстром темпе, пугая и сбивая их неожиданными вопросами и заданиями.

Данную игру можно использовать в качестве средства закрепления нового материала при изучении детьми иностранного языка, ведь английский язык для детей – залог их успеха во взрослой жизни, и об этом не следует забывать.



*Правила:*

1. Нельзя подсказывать отвечающему.
2. Нельзя смеяться, даже в том случае, если вопрос или ответ был на самом деле смешным. За это тоже отбирают фант.

### **«Розыгрыш фантов» (русская народная игра)**

Фанты, собранные у неудачливых игроков, можно в конце игры разыгрывать индивидуально. Один из наиболее интересных вариантов такого розыгрыша, когда все фанты выкладываются на стол так, чтобы каждый мог увидеть свой фант. Выбирают водящего, усаживают его спиной к столу и, поднимая поочередно каждый фант, спрашивают, что этот фант должен сделать. Задания водящего обязательно выполняются. Они могут быть любыми: проверяющими ловкость, память, внимание, находчивость, главное, чтобы их выполнение не унижало игрока.

*Правила:*

1. Нельзя спорить с водящим, требуя заменить задание.
2. Нельзя просить выполнить заведомо невозможные вещи — в таком случае игроки могут сменить водящего или потребовать, чтобы он сам выполнил это задание.

### **«Кости» (устный счет) (тувинская народная игра)**

Дети делятся на две команды, и каждая команда выбирает своего водящего. Водящие получают одинаковое количество косточек (лодыжек). Может быть использован и счетный материал для дошкольников.

Каждый водящий распределяет «косточки» между игроками своей команды, а часть косточек может спрятать в другом месте, но так, чтобы игроки другой команды не видели, сколько косточек выбыло из игры. То же самое делает и другой водящий.

Затем каждая команда пытается угадать, сколько всего косточек спрятано в руках их соперников. Водящий называет предполагаемое число. Если оно правильное, то все спрятанные в руках косточки переходят к игрокам другой команды.

Игроки обеих команд опять перепрятывают косточки. У игроков проигравшей команды их могло остаться мало (мы не знаем, сколько косточек отложил в сторону водящий до начала игры), и тогда у некоторых игроков в команде может вообще не остаться косточек. Но они все равно должны сжимать кулачки и всем своим видом показывать, что и у них есть косточки.

Игра продолжается до тех пор, пока у игроков одной команды совсем не останется косточек.

*Правило:*

1. Надо громко, для всех игроков объявить количество косточек, выданных командам
2. Водящие не должны называть одно и то же число, когда угадывают количество косточек, находящихся в руках игроков.
3. Игра продолжается до тех пор, пока у команды есть хотя бы одна косточка.

По взаимной договоренности можно прервать игру и определить команду-победителя: она должна собрать больше косточек, чем команда соперников.

### **«Угадай, где средний палец» (якутская народная игра)**

Секрет этой игры: в умении игроков изменять положение пальцев в щепотке, что достигается тренировкой. Среди охотников и пастухов, которые должны были ловко распутывать веревки в упряжке или капкане, такая ловкость и гибкость очень ценилась.

Если сложить все пальцы на одной руке щепоткой, а затем обхватить их другой рукой, чтобы виднелись только кончики сведенных пальцев, то будет очень сложно угадать, где «спрятался» средний палец.

Можно предложить любому ребенку показать своим указательным пальцем тот палец, который он считает средним. Затем, не убирая его указательный палец от своего «среднего», медленно освободить все свои пальцы от обхвата и развести их в стороны.

Сразу становится видно, правильно ли угадан палец или нет. Если ребенок правильно угадал средний палец, то теперь он может складывать свои пальцы в щепотку.

### **«Почта» (русская народная игра)**

Перед началом игры каждый ребенок громко называет известный населенный пункт по своему выбору (обычно дети называют крупные города, но могут использовать и названия местных населенных пунктов, которые также хорошо известны всем игрокам).

Начинает игру любой ребенок, изображающий, как звенит колокольчик.

Его спрашивают: «Кто едет?» — «Почта!» — «Откуда и куда?» — «Из Москвы во Владивосток» (ребенок может называть только тот город, который он сам выбрал в начале игры (Москву) и города, которые выбрали другие игроки).

Теперь ребенок, который назвал «Владивосток» при выборе города, задает вопрос приехавшему из Москвы: «А что делают в Москве?» — «Ездят на метро». После этих слов все игроки, кроме приехавшего из Москвы, начинают изображать, как ездят на метро. Тот игрок, который не сумел показать, как ездят на метро, отдает фант, и игра продолжается. Теперь ребенок, назвавший Владивосток, везет почту дальше («динь-динь-динь»), в любой другой город и отвечает на вопрос ее получателя: «Что делают во Владивостоке?»

*Правила:*

1. Если «почтальон» перепутал: отправил почту в город, который никто из участников игры себе не выбрал, или просто искажил название города, то он тоже платит «фант».
2. Занятия, которыми занимаются жители города, должны соответствовать реальности. Например, если в городе есть река, то можно кататься по ней на лодке, ловить рыбу и т.д.
3. Если игрок, представляющий город, не может ничего придумать оригинального, то он может сказать, что в Воронеже «танцуют». Тогда все игроки будут изображать танцы.