

Картотека

Бурятские народные

игры

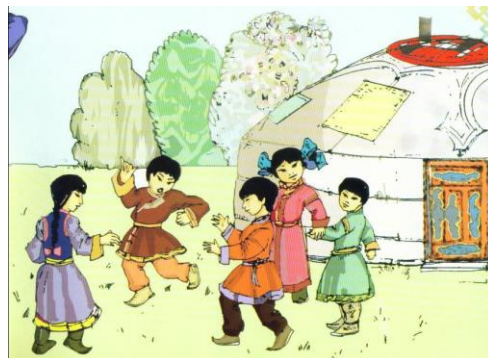
Чем играли раньше

дети?

Раньше у детей не было такого разнообразия игрушек, как теперь. Дети развлекались по-другому: скачки, прыжки, прятки, бабки. Играли тем, что было под рукой: камушки, веточки, самодельные куколки. Излюбленной игрой детишек были шагай – бараньи косточки-лодыжки. Эти игры были разнообразны и требовали ловкости, быстроты, терпения - качеств, необходимых кочевнику.

№1. Табун

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанью. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.



Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

№2. Иголка, нитка, узелок

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

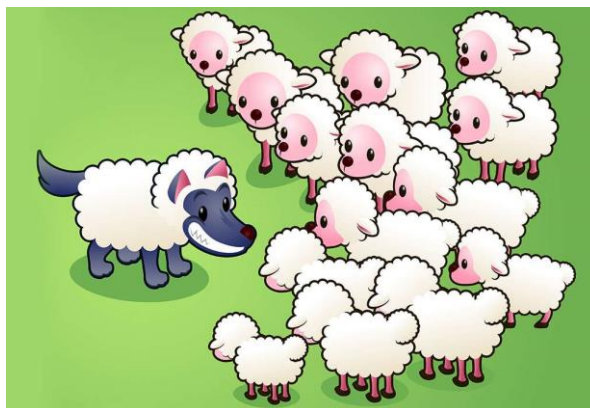


Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

№3. Волк и ягнята

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- *Что ты здесь делаешь?*
- *Вас жду.*
- *А зачем нас ждешь?*
- *Чтобы всех вас съесть!*



С этими словами он бросается на ягнят, а овца загоразживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать Повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

№4. Ищем палочку

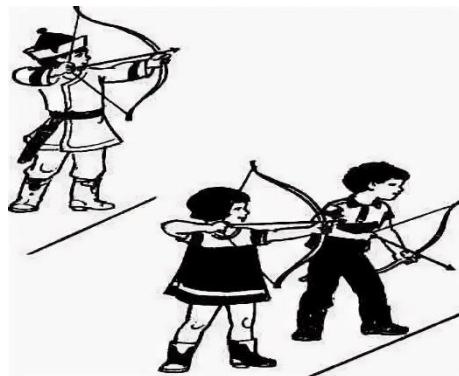
Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, Куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.



Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

№5. Сухарбан

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.



Правила игры. Соблюдать правильный прием стрельбы.

№6. Верблюжонка верблюд ловит (Ботогон буурашалга)

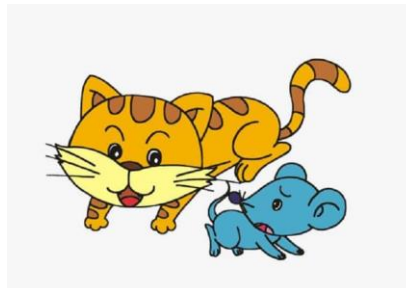
В игре участвует 10-30 и более человек, чаще дошкольники или младшие школьники. Играть можно на небольшой площадке (5-7 м поперечнике).

Описание. Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюжонок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонок» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонка». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонка», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

Правила. 1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.

2. «Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.



№7. Табун (Хурэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в своё логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он оскалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

1. *Правила игры:* Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка, он должен ловко увести к себе в логово.



за

№ 8 Шапка (Малгай нюуха)

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно ложит шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать:



подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и задеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и в наказание будет исполнять пожелания детей – петь, рассказывать, плясать или исполнять номера – «кукарекать», прыгать на одной ноге и т.д

№ 9. Конные скачки (Мори урилдаалга)

Двое детей строят стену в 10 косточек-бабок. В начале стены по обе стороны ставят «кони» участников. Играющие по очереди кидают «Хумпараа» (из трех косточек). Начинает игру тот, у кого все три бабки упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у кого упали сразу три коня, тот делает скачек сразу через две бабки и обгоняет соперника. Кто первый доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.



то

№ 10. Охота на кабанов (Гахай шэдэхэ)

Считалкой выбирают два «охотника», которые становятся по обе стороны «поляны» (прямоугольник длиной от 3 до 6 метров, шириной от 1,5 до 2 метров). Их «оружие» - мячик. На поляне пасутся кабаны, резво убегая от пуль охотников. В игре дети прыгают, падают, наклоняются, т.е. стараются не стать добычей охотников. Охотник же попав мячом в кабана, забирает его к себе за черту. Охотники соревнуются – у кого больше трофея. После каждого выстрела они передают мяч друг другу.

