

# Татарские народные игры





### ***Продаем горшки (Чулмак уены)***

*Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. 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 горшка, 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 отставший становится водящим.

**Правила игры.** Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

### **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 (дети хором отвечают):

- *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 этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором 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 выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем*

будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

### **Скок-перескок (Кучтем-куч)**

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

**Правила игры.** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.



### ***Жмурки (Кузбайлау уены)***

*Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени.*

Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

**Правила игры.** Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

### **Перехватчики (Куышу уены)**

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы имеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать

Раз, два, три, четыре, пять

Ни за что ней не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечают лучшие ребята, не поймавшие ни разу.

**Правила игры.** Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

### **Тимербай.**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,

Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались,

Нашалились, наплескались,

Хорошенечко отмылись

И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали,

В лес под вечер прибежали,

*Друг на друга поглядели,  
Сделали вот так!*

*С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.*

***Правила игры.*** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

### ***Лисички и курочки (Тельки хам 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: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.*