

Волки и табуны.

Бурятские дети нередко играют в игру «волки и табуны лошадей». Игра ведется так. Один из играющих делается волком, иногда двое; все остальные мальчики и девочки представляют табуны лошадей; из них один или два представляют жеребцов. В двух разных местах делают дворы, то есть на земле чертят два четырехугольника в расстоянии один от другого около 15 саж., более или менее размерами, смотря по желанию играющих. Дети, изображающие лошадей, стоят внутри дворов или очерченных четырехугольников, а волки ходят между дворами и караулят их. Табун выходит из двора и бежит к другому двору; волк догоняет его и ловит лошадей; если он поймал мальчика или девочку, значит, он съел или задавил лошадь. Входить во двор и во дворе ловить волк не может, он должен ловить только между дворами. Жеребец показывает, как будто он защищает табун. Волк должен переловить всех лошадей в обоих табунах; пойманные им лошади становятся детьми волка и помогают ему ловить остальных.

Турпаны.

Буряты верят, что птица турпан ест своих детей. Бурятские дети, когда купаются в реке, играют в турпанов. Один или двое из играющих представляют турпанов - самца или самку; остальные — детенышей турпанов. Турпаны гонятся за детьми, стараются поймать их, т.е. хотят съесть; изображающие детенышей стараются уйти; они плавают и ныряют. Когда большие турпаны переловят всех детенышей, игра прекращается.

Стрельба по соломенным бабкам

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок 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.

Иголлка, нитка и узелок

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все он **друг** за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или **узелок** оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголлкой 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. Иголлка, нитка, **узелок** держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

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. **Правила игры:** волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко

увести к себе в логово.

Отдай платочек

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает **платочек** в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» **дети** с платочками должны выбежать и отдать **платочек** ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры. Бежать и отдавать **платочек** можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

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, где 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.

Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий -горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо;
Звезды горят,
Журавли кричат —
Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять **друг** друга за руки, прежде чем **горелка** запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а **горелка** вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры: горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Бег к реке

На расстоянии 10—15 м от реки чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу водящего игроки бегут к реке, достают со дна ее камень и, бегом возвращаясь назад, отдают **камень** водящему. Водящий определяет первые три места.

Правила игры. Водящий может удлинять или сокращать дистанцию, давать различные задания.

Медный пень

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: Я хочу у вас спросить, Можно ли мне ваш пень купить? хозяин отвечает: Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой. После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

Городки. Чушки. Рюхи. Деревянные бабки

На земле чертят два **города** и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биту. В каждом городе ставят городки -рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из **города** противника. Пока не разожжен город, т.е.не выбито из него не одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т.е.ближе к расположению фигур. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из **города** противника все рюхи. Складываются **рюхи так:**

1. Плашмя, одна рюха около другой. Плашмя, одна рюха **стоит**. **рюхи** лежат боковой поверхностью вперед. **Рюхи** стоят в два ряда. По одной. Парами. Фигура «Гвоздь». Фигура «Слон».Фигура «Ворота». 10.Фигура «Поезд». 1.Фигура «Колотушка». 12.Фигура «Фонарь». 13.Фигура «Бутылка». 14.Фигура «Колодец».Игра кончается, когда из **города** выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.

Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же **команды** вместе с рюхами. По окончании игры **команды** меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. **Рюхи** ставят у передней черты **города** или на ней на равном расстоянии от боковых сторон.

Бросание палки

На поле проводится линия. Двое играющих с небольшими палками в руках становятся спиной к линии. Держа палку за верхний конец, они наклоняются и нижним концом палки проводят по земле между ног. Затем, размахнувшись, бросают палку как можно дальше. Игрок, бросивший палку дальше, становится всадником: оседлав палку, он

убегает. Другой игрок берет свою палку в руку и догоняет всадника, после чего они возвращаются.

Правила игры: Бег следует начинать от линии и только по сигналу. Бежать надо до места падения палки всадника-победителя.

Бабки-лодыжки

Бросание лодыжек (таранных костей) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд **друг** против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые **лодыжки** соперников они забирают себе.

Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то **игрок** сшибает следующую и т.д. Сбитые **лодыжки** забирает себе.

Бег лодыжек: **игрок** щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его **лодыжки** обогнали **лодыжки** соперника. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают **друг** на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.

Правила игры: Следует точно соблюдать приемы игры.

Слепой медведь

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего — медведя, которому завязывают глаза.

Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого **медведь** запятнает, становится водящим.

Правила игры: Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если **медведь** долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

Черный паша

Из числа играющих выбираются пастух, **собака** и врун.

Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собаки сидят в засаде, овцы гуляют и как будто едят траву. Вдруг **врун** зовет пастуха: «Эй, эй, эй, пастух, пастух». Пастух отзывается: «Что тебе?» Врун: «Братец пастух, мой дядя, Черный паша, говорит, что наша черная **овца** (называет приметы овцы) в вашу отару попала, и просит ее обратно». Пастух подводит вруна к отаре.

Тот неожиданно хватается одну из овец (берет игрока за руку) и убегает. Увидев это, **собака** бежит за ним. Если **врун** с овцой добежит до своего дома, то **собака** возвращается, а если **собака** догонит, то **овца** возвращается в стадо.

Правила игры: собака начинает ловить только тогда, когда **врун** схватил овцу. Ловить в доме вруна нельзя.

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», — говорит волк. «А зачем нас ждешь?» — «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он

бросается на ягнят, а **овца** загораживает 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.