

## **Башкирские народные игры**

### **«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 доме.

### **«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.

## «Муйуш 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: «Вода кончилась»

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».

## «Кто лишний?» — башкирская игра

Хлопая в ладоши, напевая песенку и приплясывая, дети водят хоровод. Внутри хоровода нарисован треугольник со сторонами в 3-5 шагов, а у каждой вершины-кружки.

Трое ребят становятся в кружки, а четвёртый «лишний» в центре треугольника. Из кружков ребята перебегают в хоровод. Те, перед кем они встают, должны быстро занять опустевший кружок, пока его не захватил «лишний». Кто опоздает, тот «лишний».

**Что под нами под ногами, под железными столбами?**

**Это нефть под Ишимбаем, это мы по ней шагаем!**

**Ямиля, Камиля, Бибинур и Фазиля,**

**И Байрам, и Буранбай, прилетайте в Ишимбай!**

## «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.

## **«Спрячу платочек»**

Дети встают в круг и выбирают водящего по считалке. В руке у водящего платок. Он идет по внешнему краю круга со словами:

**Спрячу, спрячу я платочек,**

**Под ракитовый кусточек.**

**Кто платочек найдет,**

**Тот со мной пойдет.**

И незаметно кладет платок у ног одного из игроков. Если этот игрок заметит, быстрее с платком бежит за водящим, чтобы его поймать. Водящий убегает, чтобы сесть на его место. Таким образом, дети меняются.

## **«Жмурки в кругах» (Тунэрэкле куз бэйлэш)**

В этой игре количество участников должно быть больше 3 человек. Играющим понадобится платок и мел, чтобы нарисовать круги.

Игроки выбирают водящего, который завязывает глаза платком, а остальные участники чертят вокруг себя небольшие круги (в разном направлении от водящей, желательно по кругу). Расстояние между кругами произвольное.

Водящий с завязанными глазами идет к стоящим в кругах игрокам, а они в это время меняются местами, переходя из круга в круг. Как только водящий подойдет к кругам, все застывают на месте: никто не должен выходить из круга, передвигаться в нем, меняться местами. Водящий ищет, вытянув руки перед собой. Чтобы не попасться ей под руки, стоящие в кругах могут присесть, наклоняться. Поймав кого-нибудь, водящий должен назвать его имя. Тот, чье имя отгадано, меняется ролью с водящим, завязывает себе глаза. Игра продолжается. Если имя не отгадано, то участники игры, не говоря ни слова, начинают хлопать в ладоши и перебежать из круга в круг. Водящая продолжает искать.

### **Правила игры:**

- водить одному человеку можно до 3 раз, после чего проводится жеребьевка и выбирается новый водящий;
- нарушивший правило, согласно которому нельзя двигаться с места, как только водящий подойдет к какому-либо кругу, становится водящим.

## «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.

## «Хлопушки» (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

**Хлоп да хлоп - сигнал такой  
Я бегу, а ты за мной!**

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

## «Медный пень» (Бакыр букэн)

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 ль 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

### «Стрелок» (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

### «Ласточки и ястребы»

**Правила:** игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков. Задачи: продолжать развивать интерес к родной природе, к башкирским играм.

### «Спрячь платочек»

Дети сидят по кругу, закрыв глаза. Позади круга ходит водящий с платочком в руках. Подходит сзади к каждому играющему и произносит слова:

**Прячу, прячу я платочек под зеленой сосной.  
Незаметно положу я кому-то за спиной.**

Затем кладет незаметно платочек за спиной у одного из детей. С окончанием текста все дети поворачиваются и ищут платочек у себя за спиной. Тот, у кого платочек, быстро встает и догоняет водящего. Если догонит, то садится на свое место, если нет, то водящий занимает место играющего, а ребенок становится водящим.

**Правила:** бегать через круг нельзя, оборачиваться только после окончания текста.

## «Драчливые петушки»

На площадке начерчены круги диаметром 1 м. по одному кругу на пару. В кругу два ребенка стоят на одной ноге, придерживая другую ногу рукой. Все произносят слова:

**Всю ночь шел снег, накрыл он землю белым одеялом  
Почему же наши петушки Стали одноногими?**

С этими словами дети-петушки, прыгая на одной ноге и толкаясь плечами, стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто оказался за кругом, считается проигравшим.

**Правила:** на один бой отводится 1 минута; игрок, коснувшийся земли согнутой ногой, считается проигравшим.