

2016  
«СИБИКУ»  
20 лет

# ИГРЫ НАШИХ ПРОЯКОВ

## ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Ты когда-нибудь задумывался о том, как жили люди в Симбирском крае много лет назад? Как вели хозяйство, как работали и проводили свободное время. Что носили? Что ели? Наверняка, по рассказам бабушек и дедушек тебе что-то уже известно. А я хочу рассказать тебе о том, какие игры любили народы, проживающие в нашей области. Возможно, где-то в них играют и сейчас. Сегодня я познакомлю тебя с несколькими чувашскими играми.



### ВОРОБЬИ И КОШКА

В эту игру играют от 4 до 25 человек. На земле чертят круг диаметром в 5 – 7 шагов. Внутрь круга встаёт один из играющих – он будет кошкой. Остальные играющие – воробьи – становятся вне круга, около его линии.

Воробьи перепрыгивают через линию круга и обратно, а кошка старается поймать кого-нибудь из выпрыгнувших или того, кто не успел ещё выпрыгнуть совсем из круга. пойманный становится кошкой, а поймавший – воробьём. Кошкой становится также и тот воробей, который не впрыгнул в круг, а вошёл или вбежал, а также тот, кто вышел или выбежал из круга. Если будет обусловлено перед игрой или во время неё, чтобы прыгать на обеих ногах или на правой или на левой ноге, то всякий, прыгнувший иначе, считается запятанным.

### ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК

В эту игру весело играть большой компанией – от 20 до 40 человек. Все становятся в круг и берутся за руки. Выбираются и встают в ряд три игрока: первый – иглолка, второй – нитка и третий – узелок, все трое на некотором расстоянии от остальных. Начинает игру иглолка: бежит то в круг, то из круга, куда захочется. Нитка и узелок следуют только в том направлении и под теми воротами, где пробегала иглолка. Если нитка ошиблась направлением, запуталась, или узелок поймал нитку, то игра начинается сначала, и выбираются новые иглолка, нитка и узелок. Играющие не задерживают и свободно пропускают иглолку, нитку и узелок, поднимая руки.

### ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**Тебе понравились эти игры? Если да, то поделись с друзьями и предложи им сыграть в них!**