

ЧУВАШСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ВЎЙЎСЕМ

Культура чувашского народа формировалась в условиях тесного контакта между финно-угорскими и тюркскими народами Поволжья и под влиянием русского народа. Этим обусловлено разнообразие чувашских игр, обрядов и праздников. Здесь много различных игр с палками и чурками («Две палки» - «Пўскеле», «Икс» - «Йокс», «Чурка» - «Алтуйлла» и др.), которые особенно часто встречаются у финно-угорских народов. В Чувашии у этих игр такое разнообразие вариантов, что даже в соседних деревнях они часто совсем неодинаковы. Почти повсеместно встречаются здесь типичные для тюркских народов игры с косточками баранов и овец.

Среди чувашей широко распространены и такие общеизвестные по всей России игры, как «Лапта», «Городки», «Бабки», «Котел», «Жмурки», «Шубу шить» и др., получившие чувашские названия и некоторые национальные по форме элементы (например, «Вакарла» - разновидность «Котла», «Кӑшман кӑлармалла» - разновидность игры «Репу тянуть», «Атаманла» - разновидность «Лапты», «Яртмалла» - вариант игры «Шубу шить»). Бытует в республике и много самобытных игр, редко встречающихся у других народов (например, описанные ниже «Выйдем, девушки, играть», «Летучая мышь», «Волк или заяц?»)

Большое внимание игре уделяла чувашская народная педагогика. Игры и праздники, как показал известный специалист по этнопедагогике профессор Г. Н. Волков, издревле рассматривались народом как важнейшие факторы воспитания детей. Это отразилось, например, в словах песни: «Пока молоды, играйте, смейтесь, чтобы потом не расквираться». Г. Н. Волков отметил также родство слова «вӑйа» («игра») со словами «вӑй» («сила») и «вӑйӑ» («игры и смех»). Большинство игр чувашских детей носит групповой характер. Такие игры способствуют развитию коллективизма, укрепляют связь поколений. Это видно на примере таких игр, как «Чечекле» («В цветы») и других, в которых могут одновременно участвовать и 2-3-летние дети, и подростки. Нередко и трудовые дела сочетались с игрой. Например, много игр связано с ночной пастьбой лошадей, с праздником в честь завершения весеннего сева (акатуй).

Состав игр постепенно меняется. В настоящее время уже редко встречаются игры «Летучая мышь», «Выйдем, девушки, играть» и другие, распространенные еще в тридцатые-пятидесятые годы. Наиболее популярны сейчас «Прятки», «Классики», «Лапта», «Жмурки» и другие широкоизвестные игры. В то же время в республике сохранилось немало и самобытных традиционных игр.

Хорошие игры рождаются и в наше время. Быть может, некоторым из этих новых игр суждено будет стать народными.

ХИЩНИК В МОРЕ ЌАТКАН КАЙАК ТИНЁСРЕ

Другое название - «НЕБО И ЗЕМЛЯ» («ПЁЛЁТЬ ТАТА ЌЁР»)

Это разновидность общеизвестной игры «Удочка». Играют на ровной площадке подростки и юноши, 5-15 человек.

Описание. Игроки образуют круг, в центре которого есть столбик или колышек высотой 15-20 см. Берут веревку длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Выбранный по считалке или жребию водящий берет за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была бы не выше бедра. Остальные игроки - «рыбки» - не должны выходить из круга, описываемого бегущим с веревкой. При приближении веревки игроки стараются перепрыгнуть через нее, не задев. Задетые веревкой «рыбки» выходят из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега, стараясь поймать (осалить) как можно больше «рыбок». Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 неосаленные «рыбки», так как всех «переловить» трудно.

Правила.

Водящий не имеет права менять направление движения веревки, отрывая руку от туловища. Если он хочет неожиданно изменить направление движения веревки, то должен делать это, изменив направление бега.

Нельзя поднимать веревку выше бедра.

Играющие должны перепрыгивать через веревку, а не убежать от нее.

ЛУНА ИЛИ СОЛНЦЕ УЙАХ Е ХЁВЕЛ

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 также тихо говорят, в чью команду он должен встать.

Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в две колонны – игроки за своими капитанами, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры: проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ ЌАРА ЌЕРЌИ

Для игры нужно изготовить «летучую мышь» - сбить или связать накрест две тонкие планочки или щепочки (15-20x1,5-2 см). Желательно, чтобы они были слегка изогнуты - как пропеллер. Получается вертушка - «летучая мышь».

Описание. Игроки делятся на две команды по 5-10 человек в каждой и выбирают капитанов. Те становятся в центре большой площадки, остальные игроки - произвольно. По жребию один из капитанов первым бросает «летучую мышь» высоко вверх и в сторону (в любую). Все игроки, кроме капитанов, стараются поймать «летучую мышь» в воздухе или на земле. Поймавший приносит «летучую мышь» капитану своей команды, который получает право бросить ее. Если предыдущий бросок делал капитан этой же команды, то ей начисляют очко. Играют до заранее условленного количества очков.

Правила. Нельзя отнимать «летучую мышь» у игрока, который поймал ее, опередив других.

Если игроки противоположных команд одновременно схватились за упавшую «летучую мышь», то этот результат никому не засчитывается, а производится повторное подкидывание.

МЫ СЕГОДНЯ ПРОСО СЕЯЛИ ЭПИР ПАЯН ВИР АКНА

Эпир паян вир акна, вир акна.
Эпир а́на таптата́р, таптата́р.
Эсир менле таптата́р, таптата́р?
Пар лашапа таптата́р, таптата́р.
Ана́ мёнле тытата́р, тытата́р?
Чён йевенпе тытата́р, тытата́р.
Чён йевенё миҫ тенкё, миҫ тенкё?
Чён йевенё ҫёр тенкё, ҫёр тенкё.
Пире ҫёр тенкё кирлэ мар, кирлэ мар.
Тата сире мён кирлэ, мён кирлэ?
Лена ятла хёр кирлэ, хёр кирлэ
(Ваня ятла харса́р йёкёте кирлэ).

Мы сегодня просо сеяли.
Мы его затопчем.
Чем вы его затопчете?
Пустим пару лошадей.
Чем лошадей удержите?
У нас вожжи кожаные.
А сколько они стоят?
Сто рублей.
Нам сто рублей мало.
Что же вам надо?
Девицу-красавицу
(или Удалого молодца).

Правила игры: если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался; если бегущий не прорвал цепь другой команды, то сам остается в этой команде.

КОГО ВАМ ТИЛИ РАМ

В игре участвуют две команды. Игроки команды выстраиваются лицом друг к другу на расстоянии 10 – 15 метров. Первая команда говорит хором: «Тили рам, тили рам? Кого вам, кого вам?». Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры: если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался; если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде; победившая команда определяется перетягиванием.

НЕ ДВИГАЙТЕСЬ АН ТАПРАНЪР

Водящий стоит в кругу, а остальные дети находятся за кругом. Диаметр круга на усмотрение играющих. Водящий бросает мяч вверх и называет имя любого ребенка, находящегося за кругом. В то время, когда мяч находится вверху, дети разбегаются, а ребенок, которого назвали по имени, подбегает к мячу, ловит его обеими руками и кричит: «Ан тапранър!», затем бросает мячом в близстоящего ребенка.

Правила игры: если мяч попадает в ребенка, то ребенок становится водящим; если мяч в ребенка не попал, то водящий остается прежний.

РЫБКИ ПУЛА

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10–15 метров друг от друга. Считалкой выбирается водящий-акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих детей, которые сразу же отходят в сторону. Объявляется счет осаленных в каждой команде.

Правила игры: перебежка начинается по сигналу воспитателя; проигрывает команда, в которой осалено условное число игроков, например, пять; осаленные не выбывают из игры.

УГАДАЙ ИМЯ ЯТ ПЁЛМЕЛЛЕ

Играющие образуют круг, выбранный считалкой ребенок находится внутри круга. Дети идут по кругу и поют:

Ларать, ларать, Миша ларать,
Шёшкё тёмё айёнче.
Ѕиет, ѕиет, Миша ѕиет
Шёшкён сарă майерне.
Вăхат-ѕитчен тăрас пулать
Ятне тёрес калас пулать.

Сидит Миша под орешником
И орешки он грызет.
А теперь мы остановимся,
А ты имя угадай.

С окончанием слов все останавливаются. Ребенок, который оказался сзади водящего, подходит к нему и кладет к нему на голову две руки. Водящий смотрит перед собой, двигает глазами влево и вправо (голову поворачивать не разрешается) и называет имя того, кто держит его голову. Если угадал верно, то новым водящим становится ребенок, держащий его за голову.

ИГРА В ЦВЕТЫ ЧЕЧЕКЛЕ

В эту игру чувашские дети и подростки играли еще в начале века. Играют в нее и сейчас, обычно летом на небольшой ровной площадке или в зале. Участвует в ней 15 и более человек (нечетное количество).

Описание. Половина играющих сидит на корточках по кругу. За спиной каждого стоит игрок. Водящий ходит за кругом и спрашивает у одного из стоящих игроков: «Сколько у тебя цветов?» Тот называет число. Какое число названо, столько раз оба они обегают круг, но бегут при этом в разные стороны. Тот, кто быстрее вернется на прежнее место, касается сидящего игрока и встает позади него, а опоздавший становится водящим.

Правила. Два игрока начинают бег по кругу одновременно. Остальные играющие не должны их задерживать.

О максимальном количестве кругов договариваются заранее. Стоящие в кругу могут хором считать, сколько кругов пробежали игроки.

Сидящие на корточках могут (по договоренности) меняться местами со стоящими.

Вариант. Издавна живет в Чувашии игра «**В стульчики**» («Пуканла»). Игроки не ведут диалога, а, хлопнув друг друга по ладоням, пробегают один круг, стремясь занять освободившееся место.

РАСХОДИТЕСЬ СИРЕЛЁР

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» - и после этого бежит и ловит разбегающихся игроков.

Правила игры: водящий может делать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга, обычно три – пять); осаленный становится ведущим; бежать можно только после слова «расходитесь».

ШАРМАНКА ШАРМАНКА

Эта своеобразная игра распространена сейчас в большинстве районов республики в самых разных вариантах. Играют на асфальтированной или хорошо утоптанной площадке размером 4x10 м, разделенной поперек чертой на две равные части. Играют ребята 4-8-х классов, по 10-12 человек, обычно без специальных организаторов и судей. Для игры требуется небольшой резиновый мяч.

Описание. Играющие располагаются поровну на каждой стороне площадки, установив, кто за кем бьет. После этого первый игрок команды № 1 бьет мяч рукой так, чтобы он, ударившись на своей стороне площадки, перелетел на другую половину и ударился там один раз. После этого первый игрок команды № 2 должен сразу перебить мяч на противоположную сторону. После этого мяч отбивает уже второй игрок из команды № 1. Первый игрок, ударив мяч, перебегает на противоположную сторону площадки и ждет своей очереди отбивать мяч, после чего снова переходит на другую сторону. Если он не попал мячом на противоположную площадку или допустил двойной удар на своей, то получает 1 очко (получивший 3 очка выбывает из игры). Постепенно игроков остается все меньше и меньше, а перебегать приходится все чаще и чаще. Игроки начинают крутиться, как «шарманка». Отсюда, вероятно, произошло название игры. Так играют, пока не останутся только 2 игрока, которые уже не перебегают, а просто играют до получения 3 очков (на победителя). Игра повторяется. Победитель прошлой игры имеет 1 запасное очко и выбывает из игры, получив 4 штрафных очка.

Правила: перебегают с одной стороны площадки на другую только против часовой стрелки; ударять мяч можно всеми частями тела, но обычно делают это только руками; очки начисляются, как в настольном теннисе.

Разновидность. Играют на столе для настольного тенниса, без ракеток, небольшим резиновым мячом, который бьют руками. Счет очкам ведется по командам.

Играют до установленного количества очков.

ВЫЙДЕМ, ДЕВУШКИ, ИГРАТЬ ХЁРСЕМ, ВАЙА ТУХАР-И

В селах и деревнях Чувашии играли в эту игру в тридцатые-пятидесятые годы. Играли обычно юноши и девушки, собравшись в летнее время года на деревенских улицах или на полянах. Количество участников - 10-20 человек и более.

Описание. Играющие идут по кругу, взявшись за руки, под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он кричит: «Расходитесь!» («Сирёлёр!») - и бросается салить кого-нибудь из разбегающихся игроков. Но сделать он может лишь такое количество шагов, о котором договорились (учитывается величина круга) - обычно 3-5 шагов. Осаленный - новый водящий.

Правила.

Нужно следить, чтобы водящий салил только после слова «расходитесь», а не выкрикивал его уже на ходу.

Если водящий сделал больше шагов, чем условлено, то осаливание не засчитывается.

ВОЛК ИЛИ ЗАЯЦ КАШКӐР Е МУЛКАЧ

Играют обычно в летнее время на открытой площадке или в зале размером 20x30 м. Как правило, в игре участвуют и мальчики, и девочки 8-14 лет, 10-12 человек.

Описание. Играющие образуют круг, став лицом к центру. Выбранный водящий ходит за кругом, быстро говоря слова: «Огонь горит, самовар кипит, так, так, так и надо. Дед, чем ты занят?» После этих слов дотрагивается до плеча игрока, позади которого оказался. Тот закрывает глаза ладонями. Так повторяется, пока не окажутся закрытыми глаза у всех. Теперь водящий ходит уже с другими словами: «Волк или заяц? Волк или заяц?» При этом трогает любого игрока за плечо и заглядывает ему в лицо. А игрок отнимает от лица руки. Если выражение у него на лице «грозное», «хищное», водящий молча отправляет игрока в одну сторону круга, где будут стоять «волки». Другим предлагает идти на противоположную сторону. Они становятся «зайцами». Как только последний игрок займет свое место на одной из сторон, «волки» бросаются ловить «зайцев» по всей площадке, о границах которой договариваются заранее. Побеждает «заяц», пойманный последним. Он и начинает игру.

Правила: нельзя подглядывать; игроки, которые уже распределены, стоят молча, чтобы остальные не знали, сколько «волков» и «зайцев»; «заяц» считается пойманным, если «волк» дотронулся до него рукой.

УТКИ КЌВАКАЛСЕМ

Играющие становятся в шеренгу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. По сигналу «КЌвакалсем кЌлЌ хЌрне!» («Утки, идите к озеру!»), начинают передвигаться в присядку, руки на коленях, переваливаясь с одной ноги на другую, по возможности быстро, вперед, до обозначенного озера. Выигрывает та утка, которая первой достигает озера.

Правила игры: тот, кто начал движение до сигнала или нарушил установленное положение рук и ног, считается проигравшим.

ИКС ЙОКС

Многочисленные разновидности известной игры «Чижик» широко распространены в Чувашии. Одной из таких разновидностей и является игра «Икс». В нее обычно играют летом на большой ровной площадке. Играют чаще вдвоем, но иногда втроем, впятером. Для игры нужен «йокс» - деревянная палочка длиной приблизительно 15-20 см, четырехгранная заостренная с двух концов, на каждой стороне ее - цифры-зарубки - I, II, III и на последней - X. Для подбивания йокса нужна палка длиной 30-50 см.

Описание. На земле чертят квадрат примерно 30х30 см, в центре которого кладут йокс. Первый игрок ударяет палкой по заостренному концу йокса, а вторым ударом - взлетевший йокс, отбивая его как можно дальше. Второй игрок бежит к йоксу, смотрит, какой цифрой вверх он лежит, и сообщает об этом всем. Такое количество очков и начисляется первому игроку. Второй игрок берет йокс и бросает в сторону квадрата, стараясь попасть в него. Если второй игрок не попал в квадрат, опять смотрят, какой стороной йокс упал. Очки, соответствующие цифре на этой стороне йокса, прибавляются первому игроку, к тому же он имеет право бить по йоксу там, куда он упал после броска второго. Первый игрок может отбивать йокс от квадрата на лету. Если йокс попадет в квадрат, то у бьющего «сгорают» все очки и бить будет второй играющий, а ловить - следующий по очереди.

Правила.

Если йокс после удара первого игрока упал стороной X, то право бить сразу переходит ко второму игроку, а первому очков не начисляется.

Побеждает тот, кто раньше наберет условленное количество очков.

ВОРОТА ХАПХА

Из проволоки, накрученной на две палки, делают ворота. Ширина на 25–30 см больше, чем мяч. Игроки стараются попасть с 3 – 5 шагов в ворота. Кто попадает большое количество раз, тот побеждает. (Ворота можно сделать из кеглей и т.п.).

ИГРА В ЛОШАДКИ ЛАШАЛЛА

Желающие играть делятся на три подгруппы: одна – хозяева, другие – лошадки, третьи – покупатели. До начала игры хозяева говорят: «Кто хочет быть моей лошадкой – идите сюда» («Кам ман лаша пуласшан, киллёр кунта»). Когда хозяева находят своих лошадей, то все становятся в круг попарно. Покупатели подходят к хозяевам и торгуются: «Лошадь продается?» («Лаша сутанать-и?»). Хозяин отвечает: «Продается» («Сутанать»). Покупатель в свою очередь спрашивает: «Сколько стоит?» («Мёнчулё тарать?»). Хозяин торгуется: «Триста рублей» («Виççёр тенкё»). И тогда покупатель в ответ ему говорит: «Даже три копейки не дам!» («Виçё тенкё те памастап!») – и оба бегут в разные стороны вокруг круга. Кто быстрее до лошадки добежит, тот становится ее хозяином. Игрок, оставшийся без лошадки, идет снова покупать лошадку у другого хозяина.

ИГРА В ЖГУТЫ ЙЁР-ЙЕРЕМ

В эту игру могут играть 10 – 15 и более детей. Играющие сидят рядом, вытянув ноги в круг. Выбирается водящий, который будет искать след пояса. Один из игроков говорит: «Йёрр!» («След») и из под ног передает рядом сидящему пояс, а тот передает дальше. Водящий ищет след. Периодически кто-нибудь из игроков вытаскивает пояс и выкрикивает: «Йёрр!» -задевает поясом водящего за спиной и продолжает передавать пояс дальше. Водящий снова ищет след пояса до тех пор, пока не найдет. Тот, у кого найден пояс, становится водящим. В эту игру дети обычно играли, когда ухлдили в ночное.

ИГРА В БАБУ-ЯГУ ТУХАТМАШЛА

Играющие выбирают Луну и Бабу-Ягу. Остальные образуют круг. Баба-Яга начинает догонять Луну. Когда Луна оказывается в кругу, дети приседают и закрывают круг, тем самым не пускают Бабу-Ягу. А если они обе оказываются в кругу, дети быстрее открывают ворота и выпускают Луну, чтобы Баба-Яга не могла ее поймать. Когда Баба-Яга Луну поймает, говорит такие слова: «Акă сана çисе ятам!» («Вот я тебя и съела!»). После этого они меняются ролями, или игроки выбирают других водящих.

МЯЧИК МЕЧЁКЛЕ (МОЛАКЛА)

Молак – это деревянный мячик диаметром 7 см. (Можно использовать резиновый мячик). На ровном месте роется ямочка, соответствующая размеру мячика. Один из игроков становится у средней ямы и защищает ее. Остальные игроки ему помогают, отбивая мяч длинными палками. Игрок, который гоняет мяч, старается загнать его в среднюю яму. Когда он загонит мячик в яму, все игроки бегут к крайним ямам и ставят свои палки в них. Кто не успеет поставить свою палку в яму, становится игроком, который загоняет мяч. Если этот игрок устает бегать, то все игроки бросают жребий и выбирают другого водящего.

Правила игры: занимать крайние ямы можно только тогда, когда мячик попадает в среднюю яму.

Материал: палка – длина 80см, мяч резиновый – диаметр 7см.

ЛАПТА ЛАПТА

«Это самая интересная и полезная игра. Ленивым и трусам не место в этой игре» – так писал об этой игре известный русский писатель Александр Куприн. Лапта бывает разная, каждый народ по своему играет в нее. В Америке называют ее – бейсбол, в Англии – крокет, в Румынии – ойна, в Чехословакии – поляна. Русскую лапту включили в разряд спортивных игр в 1957г. Спортивная лапта отличается от той игры, в которую играют дети и подростки.

В эту игру могут играть от 5 до 15 игроков. Игра проводится на большом поле (60–80 метров длиной и 20–35 метров шириной). Конечно, в ДОУ мы такую площадь не будем использовать, дети у нас маленькие, поэтому достаточно поле размером 20–35 метров длиной и 6–8 метров шириной.

Правила такие. На одной стороне поля стоят игроки одной команды – водящие. Другая команда в поле – ловит мяч. Мяч подается следующим образом: один из игроков ударяет деревянной дощечкой или палкой, а сам должен добежать до другого конца поля, где находится «домик» и вернуться обратно, пока игроки другой команды ловят мяч. Игроки другой команды, поймав мяч, стараются попасть мячом в бегущего. Если игрок сможет вернуться и в него не попадут мячом игроки соперников, то команде водящих присуждается очко. В противном случае очко получает команда соперников.

Цель игры – добежать и вернуться.

УГОЛКИ КЁТЕСЕМ

Чертится четырехугольник можно использовать уголки веранды, раньше играли в срубках для дома или бани). Считалкой выбирается водящий, который становится в середине четырехугольника, остальные – в уголках.

1 вариант.

Водящий закрывает глаза и считает до пяти: пёрре, иккё, виççё, твйттá, пиллëк). В это время дети, стоящие в уголках четырехугольника, меняются местами в любом порядке. Водящий по окончании счета имеет право занять любой свободный уголок. Оставшийся без угла ребенок становится водящим.

Усложнение: можно начертить многоугольник, тогда счет увеличивается до десяти.

2 вариант.

Водящий в середине четырехугольника говорит:

Сик-сик, кётес, сик кётес,

Сикмессерен – пёр кётес.

Малти кётес, сылтáм кётес,

Мана пуласси хáш кётес?

Сик, кётес!

Прыг-прыг, в уголок, прыг в уголок,

С каждым разом – в один уголок.

Передний уголок, правый уголок,

Который мой уголок?

Прыг, в уголок!

После этих слов дети меняются уголками, а ведущий старается занять свободный уголок.

ИГРА В БЫЧКА ВÁКÁРЛА

Вместо бычка в этой игре дети использовали льдинку и играли только зимой. Играющие били ногой по льдинке, говоря такие слова: «Где твой бычок? Не можешь пасти своего бычка. Хорошенько пасти бычка нужно». Летом вместо льдинки чувашские дети использовали кусочек конского навоза.

КУВЫРКАЛКИ ЧИКЁЛЕНМЕЛЛЕ

В эту игру чувашские дети играли в хлеву для овец на соломе. кувыркание сопровождалось веселым смехом, задором. А взрослые их предупреждали: «Смотрите, не обломайте рога».

Материал: маты.

КАМЕШКИ ЧУЛЛА

В эту игру можно играть и в комнате, и на улице. У каждого по 5 камешков размером с лесной орех. Игра проходит в 5 этапов с усложнением задания:

1. 5 камешков лежат на земле на расстоянии 5–6 см друг от друга. Игрок берет первый камешек правой рукой и подбрасывает на 50 см вверх. Нужно успеть взять второй камешек и поймать падающий. Один из пойманных камешков откладывают в сторону и так играют, пока не переловят все камешки.
2. Камешки складывают по 2. Пятый камешек подбрасывается. За это время успевают взять 2 камешка и поймать падающий. В другой раз берут оставшиеся 2 камешка.
3. В правой руке 1 камешек. На земле в одной куче 3 камешка, в другой – 1. Камешек в руке подбрасывается. Берут 1 камешек, ловят падающий. В следующий раз берут 3 камешка.
4. В ладошке 4 камешка, пятый камешек берется большим, указательным и средним пальцами и подбрасывают его вверх, удерживая в ладони четыре камешка двумя оставшимися пальцами. Успевают положить на землю 4 камешка и поймать падающий. Подбрасывают еще раз – берут 4 камешка и ловят падающий.
5. Все 5 камешков в руке. Подбрасывают все и стараются поймать двумя ладошками. Сколько камешков поймаешь – столько получаешь очков.

Если игрок на каком-нибудь этапе не поймает камешек, то останавливается и пропускает следующего по очереди игрока. В свою очередь он начинает с того этапа игры, когда не поймал камешек.

ИГРА В ЗАЙЧИКОВ МУЛКАЧЛА

Это групповая игра. Среди играющих выбирается охотник, другие дети становятся зайцами и прячутся в норку. Когда зайцы выбегают на поляну травку пощипать, появляется охотник и ловит их. После того, как охотник поймает всех зайцев, тот ребенок, который попался первым, становится охотником.

Правила игры: охотник не может ловить зайцев, которые уже оказались в норке.

КОЛОБОК ЙАВА

Колобок – это мячик. Дети сидят в кругу диаметром 5 – 6 метров и прокатывают мяч друг другу. В кругу на корточках лиса хочет поймать колобка. Если поймает, то лисой становится тот игрок. От кого укатился пойманный мяч.

ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА АСАМЛӀ ПАТАК

Дети от 8 до 10 человек образуют круг. В руках у каждого маленькие палочки длиной 8–10 см. Выбирается водящий – с помощью считалки, песни, жеребьевки, шутки.

Водящий становится в круг, закрывает глаза, считает вслух до 8–10 (можно применить чувашский счет). Остальные дети прячутся. Но прежде чем прятаться, игроки кладут длинную палку (50см) одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки. Затем водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу так, чтобы в воздух взлетели маленькие палочки, и сказать: «АсамлӀ патак» («Палочка-выручалочка»).

Водящий старается игрокам помешать сделать это. Если же кому из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удастся выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

Правила игры: чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из спрятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного; обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

РАЗЛИЧАЙ ЦВЕТА УЙӀР ТӒСЕНЕ

На расстоянии 10–15 м друг от друга проводят две параллельные линии. Выбирают водящего, который находится между линиями. Воспитатель или водящий называет любой цвет (красный, желтый, зеленый и т.д.). Дети, у которых этот цвет присутствует в одежде, или у есть предметы такого цвета, могут спокойно переходить за противоположную линию. Их водящий не ловит. Остальные же должны перебежать за линию, а водящий старается их осалить.

ЖМУРКИ СУККАР УПАЛЛА

В эту игру дети играли зимой в избе. По жребию выбирают жмурку (сукка́р упа). Можно использовать такой жребий: один из играющих цветным карандашом отмечает один палец на руках, дети выбирают каждый по одному пальцу, кому достанется отмеченный палец – тот жмурка.

Жмурку с завязанными глазами ставят у двери. Он стучит в дверь и говорит:

Тук-тук, тук в дверь!

Мишенька проснулся

Орехи и ягоды собирать,

Мед пчелиный воровать.

Кто на месте останется,

Того постарается поймать!

Тук-тук, тук, алак!

Упа тухрӑ вӑранса

Сырла – майӑр пустарма,

Хуртсен пылне вӑрлама.

Хускалмасӑр ан юлаӑр,

Атту эсир тытӑнӑр!

После этих слов жмурка отходит от двери с разведенными в сторону руками, стараясь поймать остальных игроков. Игроки дразнят Мишку, задевают его руками и убегают. Если медведь кого-нибудь поймает, то говорит:

Вот орех орешника,

Вот и мед, и ягодка!

Пойманный ребенок становится жмуркой.

НАДЕНЬ ТУХЬЮ ТУХЬЯНА ТӐХӐН

Играющие встают в круг, не держась за руки. В центре круга лежит шапка – тухья. Звучит национальная чувашская мелодия. Дети выполняют элементарные движения чувашского танца, двигаясь под музыку.

С окончанием музыки ведущий говорит: «Тухьяна тӑхӑн!». Каждый играющий старается первым поднять тухью и надеть на голову.

Правила игры: нельзя выходить из круга раньше, чем водящий скажет «Тухьяна тӑхӑн!».