

## Мордовские народные игры

### В ключи

(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокш.)

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя (тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует: Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

### В курочек

(«Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.



## **Круговой**

(«Мячень кунсема» - эрз., «Топса налхксема» - мокш.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто – за кругом. Те, кто остаётся за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в находящиеся в кругу. Если кому-либо в кругу удаётся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребёнка за кругом. Если ему удаётся, то у него в запасе очко, если промахнётся, то выходит из круга. Когда мяч запятнует всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли – не считается. Остальные выходят из круга. Ребёнок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остаётся в кругу.

## **Котел**

(Котелсо налксема. Котелсо налхсема)

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять - двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50-60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2-3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила игры:

- играющие должны выбивать мяч, не сходя с места;
- переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

## **Игра «Бабушка»**

(«Бабасо» - эрз., «Баба» - мокш.)

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперёд, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу зазывают в баню:

- Бабушка, а бабушка, что ты делаешь?
- Грошики собираю.
- Грошики тебе для чего?
- Мешочек куплю. Мешочек для чего?
- Камешки наберу. Камешки для чего?

- Пирогим начиню. Пирогим! Зачем?

- Ваших деток накормлю.

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

- Тьфу, на твою голову!

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка». «Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

### **Игра «В круги» («Кирьксэ»)**

Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами. Игроки ходят по кругу, приговаривают:

Отгадай, чей голосок,  
Становится в кружок  
И скорей кого-нибудь  
Своей палочкой коснись.  
Отвечай поскорей,  
Отгадать торопись!

После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чье имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.



### **«Ветер - ветерки»**

«Варма-варминеть» (с бубном)

Считалкой выбирают ведущего игры «ветра», остальные играющие - «ветерки». Ведущий начинает звенеть бубном. Если бубен звенит сильно, то «ветерки» быстро бегают по участку, сильно махая руками. Если бубен звенит

тихо, то «ветерки» медленно кружатся на месте и красиво, изящно машут руками. Тот, кто неверно выполняет правила игры - исключается. Повторять игру можно 3-4 раза.

### Подвижная игра «В ворона»

Действующие лица: ворон, клушка, цыплята.

Клушка гуляет со своими цыплятами по лугу. Навстречу ей выходит ворон.

Ворон: Клушка, а клушка, дай тейне лефксчень! (Клушка, а клушка, дай мне цыпленка!)

Клушка: Аф максса, варси, аф максса! (Не дам, ворон, не дам!)

Ворон: Мон тонь шабатнень саласайне! (Я всех твоих деток украду!)

И начинает цыплят по одному вылавливать.

Клушка (защищая цыплят): Варк! Варк!

Ворон (ловя цыплят). Пивь! Пивь!

Когда все цыплята будут выловлены, игра заканчивается.

### «Раю – раю»

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю – раю. Пропускаю,

А последних оставляю.

Сама мать пройдёт

И детей проведёт.

В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: щит или стрела? Мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры: дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**Источник:** [www.nsportal.ru](http://www.nsportal.ru)