

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Продаем горшки (Чулмак уены)

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *Эй, дружок, продай горшок!*
- *Покупай!*
- *Сколько дать тебе рублей?*
- *Три отдай!*

Водящий три раза (или за столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Правила игры: Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20-30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- *Вы, друзья, куда спешите?*
- *В лес дремучий мы идем.*
- *Что вы делать там хотите?*
- *Там малины наберем.*
- *Вам зачем малина, дети?*
- *Мы варенье приготовим.*
- *Если волк в лесу вас встретит?*
- *Серый волк нас не догонит!*

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей, вовсе не видать!*

После слов *не видать* серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово-туда, где прятался сам.

Правила игры: Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова *не видать*. Ловить убегающих можно только до черты дома.

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 так же 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 чертами 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.

Займи место (Буш урын)

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу,

Никого в дом не пушу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу-

Беги!

Сказав, *беги*, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу на встречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры: Круг должен сразу остановиться при словах *беги*.

Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

Ловишки (Тотыш уены)

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т.д. Они ловят бегущих, пока не поймут всех.

Правила игры: Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

Жмурки (Кузбайлау уены)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центр круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»- и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо не правильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры: Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

Перехватчики (Куышу уены)

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из домов в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры: Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные, отходят в условленное место.

Тимербай

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего- Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!*

С последними словами *вот так* водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры: Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки...)

Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка.

Курочки и петухи (от 3-5 игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры: Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Угадай и догони (Читанме, бузме)

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры: В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

Кто первый? (Узыш уены)

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на которой – ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег на перегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры: Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

Кто дальше бросит? (Ыргыту уены)

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не меньше 8-10м. от каждой команды.

По сигналу игроки первой шеренги бросают мешки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

Правила игры: Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

Спутанные кони (Тышаулы атлар)

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются на место, затем бегут вторые и т.д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Правила игры: расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бегать нужно в указанном направлении (справа или слева).

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.

Юрта (Тирмэ)

В игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все дети идут четырьмя кругами перемешанным шагом и поют:

Мы веселые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает та группа детей которая первой построит юрту.

Палка - кидалка (Сойош таяк)

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет её на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять её кидает, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры: начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

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.

ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Хищник в море.

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Правила игры: Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

Рыбки (Пула)

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м. друг от друга. По считалке выбирается водящий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно пробегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

Правила игры: Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например, пять. Осаленные не выбывают из игры.

Луна или солнце

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному под ходят 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 колонны - игроки за своим капитаном, 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.

Кого Вам?

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. 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. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

Расходитесь! (Сирелер!)

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 ловить разбегающихся игроков.

Правила игры: Водящий может сделать определенное количество шаров /по договоренности в зависимости от величины круга обычно три -пять шагов /. Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова расходитесь.

Различай цвета

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, зеленый, желтый). Дети, у которых есть этот цвет в одежде или имеют предметы этого цвета, могут спокойно переходить за противоположную линию. Остальные же должны перебежать, а водящий старается кого – либо из них осалить.

Правила игры. В игре принимают участие все желающие. Перебегать на другую сторону можно только после называния цвета воспитателем или водящим. Пойманным считается тот, кого коснулся водящий. Закончив игру, воспитатель отмечает тех детей, которых ни разу не осалил водящий.

Умей быть ловким

Для игры нужна веревка длиной 2 – 3 м. На одном конце делают петлю и надевают ее на столбик или колышек. Один из играющих – водящий. Ребенок, выполняющий эту роль, берет свободный конец веревки и бежит с ним по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой находилась ниже пояса. При приближении веревки дети прыгают через нее.

Правила игры. Прежде чем поводить игру, воспитатель учит детей прыгать через скакалку или веревку с места, пробегать вслед за скакалкой, как бы догоняя ее. Воспитатель должен следить, чтобы веревка была постоянно натянута. Ребенок, выполняющий роль водящего, начинает бег по сигналу воспитателя. Задетые веревкой дети выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке останутся 2 – 3 неосаленных детей.

Тили – рам

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

Правила игры. В начале игры в обеих командах должно быть одинаковое число играющих. Если бегущему удалось 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. Команда – победительница определяется после перетягивания каната.

МОРДОВСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Котел (Котелсо налксема. Котелсо налхсема)

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (10 – 12 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 и 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.

Салки (Варенец понгома. Варяняс повома)

Ямки – салки роют по размеру мяча (3 – 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 – 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

Круговой (Мячень кунсема. Топса налхсема)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому – либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запямят всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

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 не оставляю.
Сама мать пройдет
И детей пронесет.

В это время играющие дети, став паровозиком с матерью проходят в ворота. Дети – ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два раза пароль (например, один ребенок – щит, другой – стрела), отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети – ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей пристраиваются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать и выдавать пароль.

МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Мече дене модмаш (Катание мяча)

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3-5 м. от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая яма /диаметр и глубина ее чуть больше мяча/. Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадает, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадает в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков. Правила игры: мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

Биляша

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Одному из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком "Биляша" бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда к себе всех перетянет из другой команды. Правила игры: перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Водяной (Ву мурт)

Очерчивают круг - это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий - водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: Водяного нет, а людей-то много". Водяной бегаёт по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Догонялки (Тябыкен шубою)

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку: "Пять бород, шесть бород. Седьмой - дед с бородой".

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово "тябык". Пойманный выходит из игры. Правила игры. Когда осалены 3-4 игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

Охота на лося (Лосьесты кутон)

Играющиеся делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,3 м от лосяных рогов (их количество соответствует числу участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т.е. большее число раз набросил аркан. Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего, поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до десяти очков.

Игра с платочком (Кышетэн шудон)

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком. Правила игры. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

Серый заяц (Пурьсь кечпи)

На площадке чертится квадрат (6 на 6 м) - это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (десять игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «Зайчонок, Зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?»

На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками. Правила игры. Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.