



Бурятские подвижные игры

Дылыкова Д.В., преподаватель
бурятского языка





Раньше у детей не было такого разнообразия игрушек, как теперь. Дети развлекались по-другому: скачки, прыжки, прятки, бабки. Играли тем, что было под рукой: камушки, веточки, самодельные куколки. Излюбленной игрой детишек были шагай – бараньи косточки-лодыжки. Эти игры были разнообразны и требовали ловкости, быстроты, терпения – качеств, необходимых кочевнику.



Иголка, нитка, узелок (Зүн, утаһан, зангилаа)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

- **Правила игры.** Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Табун (hүрэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

- **Правила игры.** Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.





Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что ты здесь делаешь?
- Вас жду.
- А зачем нас ждешь?
- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

- **Правила игры.** Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать Повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.



Ищем палочку (Модо бэдэрхэ)

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, Куда упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

- **Правила игры.** Осаленный должен быстро передать палочку.



Верблюжонка верблюд ловит (Ботогон буурашалга)

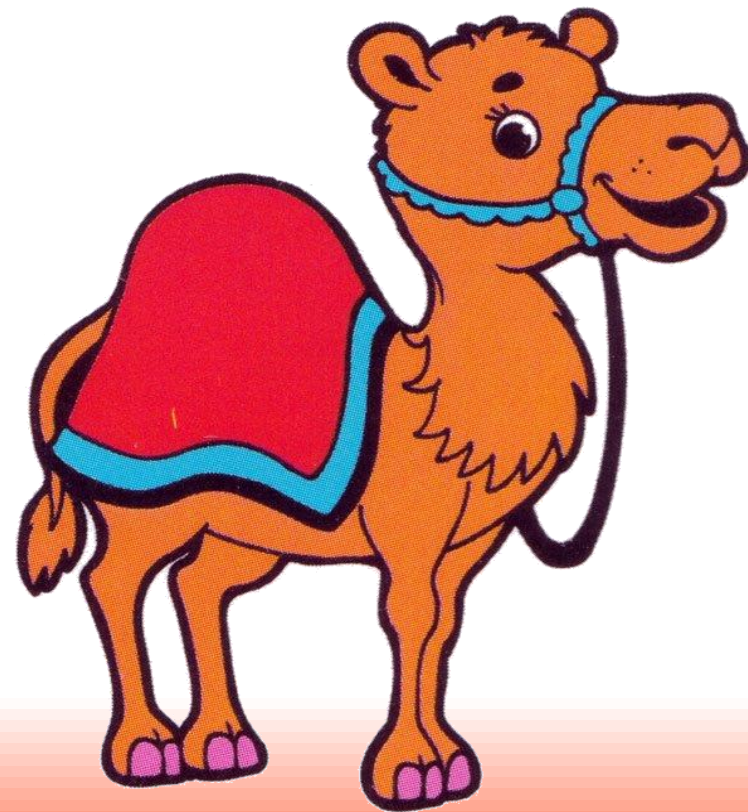
В игре участвует 10-30 и более человек, чаще дошкольники или младшие школьники. Играть можно на небольшой площадке (5-7 м в поперечнике).

Описание. Эта игра напоминает игру «Кошки-мышки», только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюженок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. «Верблюжонок» становится в круг, а «верблюд» остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если «верблюду» все же удастся прорваться, то он пытается схватить «верблюжонка». Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под руками), а «верблюда» снова задерживают.

Если «верблюду» долго не удастся поймать «верблюжонка», его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда «верблюжонок» пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

Правила. 1. «Верблюд» может прорываться через сомкнутые руки, но не имеет права применять болевые приемы.

2. «Верблюжонок» считается пойманным, если «верблюд» осалит его.





Рукавицу гнать (Бээлэй тууха)

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и старшие дошкольники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

Описание. Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

«Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

Правила.

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.
2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.
3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.

Обмен песнями (Дуу андалдаан)

Дети закрепляют выученные песни, учатся ритмичным движениям под мелодию песни. Это импровизированный конкурс песен для старшей группы. Умело направляя игровую деятельность детей интерес к народному творчеству.



Волк и тарбаганы (Шоно Тарбагашааха)

Считалкой выбирается волк, остальные дети – тарбаганы. Чертят два круга – норы. Тарбаганы перебегают из одной норы в другую. Волк их ловит, а тарбаганы стараются не стать добычей волка.



Конные скачки (Мори урилдаалга)

Двое детей строят стену в 10 косточек-бабок. В начале стены по обе стороны ставят «кони» участников. Играющие по очереди кидают «Хумпараа» (из трех косточек). Начинает игру тот, у кого все три бабки упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у кого упали сразу три коня, тот делает скачек сразу через две бабки и обгоняет соперника. Кто первый доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.





Строительство ограды для скота (Хорео барилга)

В этой игре дети учатся ставить предметы рядышком, последовательно, усваивать понятия «широкий», «узкий», «длинный», «большой» и «маленький».

В средней и старшей группах эта игра усложняется. Дети играют в «городьбу» вдвоем, подгруппами или все сразу. Разделив косточки-бабки поровну, дети строят себе городьбу, воображая ее загоном для скота. Ставят туда пять косточек бугром вверх – пять овечек, шесть косточек выемкой вверх – шесть козликов. У каждого в городьбе было еще семь лошадей, восемь коров, четыре верблюда. Отдельно дети выделяют пять игровых, раскрашенных косточек. Их подкидывают, смотрят, как они лягут. Соответственно их положению, из городьбы каждого играющего «выгоняют» животных и ставят их к себе в загон. Потом, по очереди, подкидывает другой ребенок и тоже выигрывает косточки-бабки из чужой городьбы. Выигрывает тот, у кого собрался полный двор скота.



Большое место в жизни детей занимают народные подвижные игры, которые физически укрепляют ребенка, развивают нравственные чувства, создают определенный духовный настрой, воспитывают характер и волю.