

# ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



**ПОДГОТОВИЛ:**  
Ученик 6а класса  
**СОШ №17**  
**Петров Артемий Алексеевич**  
Учитель:  
**Пашковская Ольга Павловна**

**Игра – это деятельность, в которой дети общаются со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания .**

**Раньше в свободное время люди играли какими-нибудь предметами. Для этого использовался любой подручный материал – кусочки ткани, деревяшки, камешки и многое другое.**

**Игры и праздники издревле рассматривались народом, как важнейшие факторы воспитания детей. Большинство игр чувашских носит групповой характер. Такие игры способствуют развитию коллективизма, укрепляют связь поколений.**

**Известно более 300 детских чувашских игр. В большинстве игр девочки и мальчики играли вместе. Во время игр чувашские дети обычно пели, играли на музыкальных инструментах. Часто дети сами придумывали песни, музыку и считалки.**

**В древности все детские игры были полезны для здоровья ребенка, большинство из них проходило на свежем воздухе, во дворе или на улице, только в очень холодное время или во время сильных дождей дети играли дома .**

**Зимой дети катались на лыжах, санках. Расчищали пруд от снега и устраивали «фигурное катание» на самодельных деревянных коньках.**



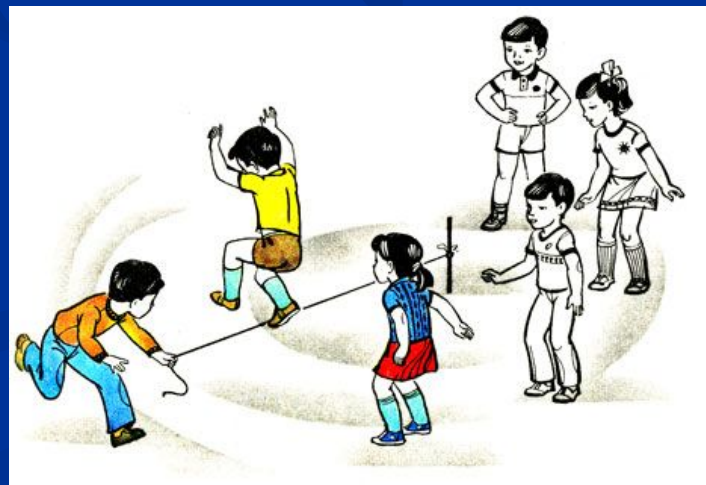
**У чувашских детей существовала игра в «таинственный язык». Мальчики и девочки зашифровывали слова и так разговаривали друг с другом. Взрослые, слыша такую речь, конечно, ничего не понимали и удивлялись.**



## Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

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.



## Кого вам? (Тили-рам?)

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.



# Спасибо за внимание!

ЭТО Я

