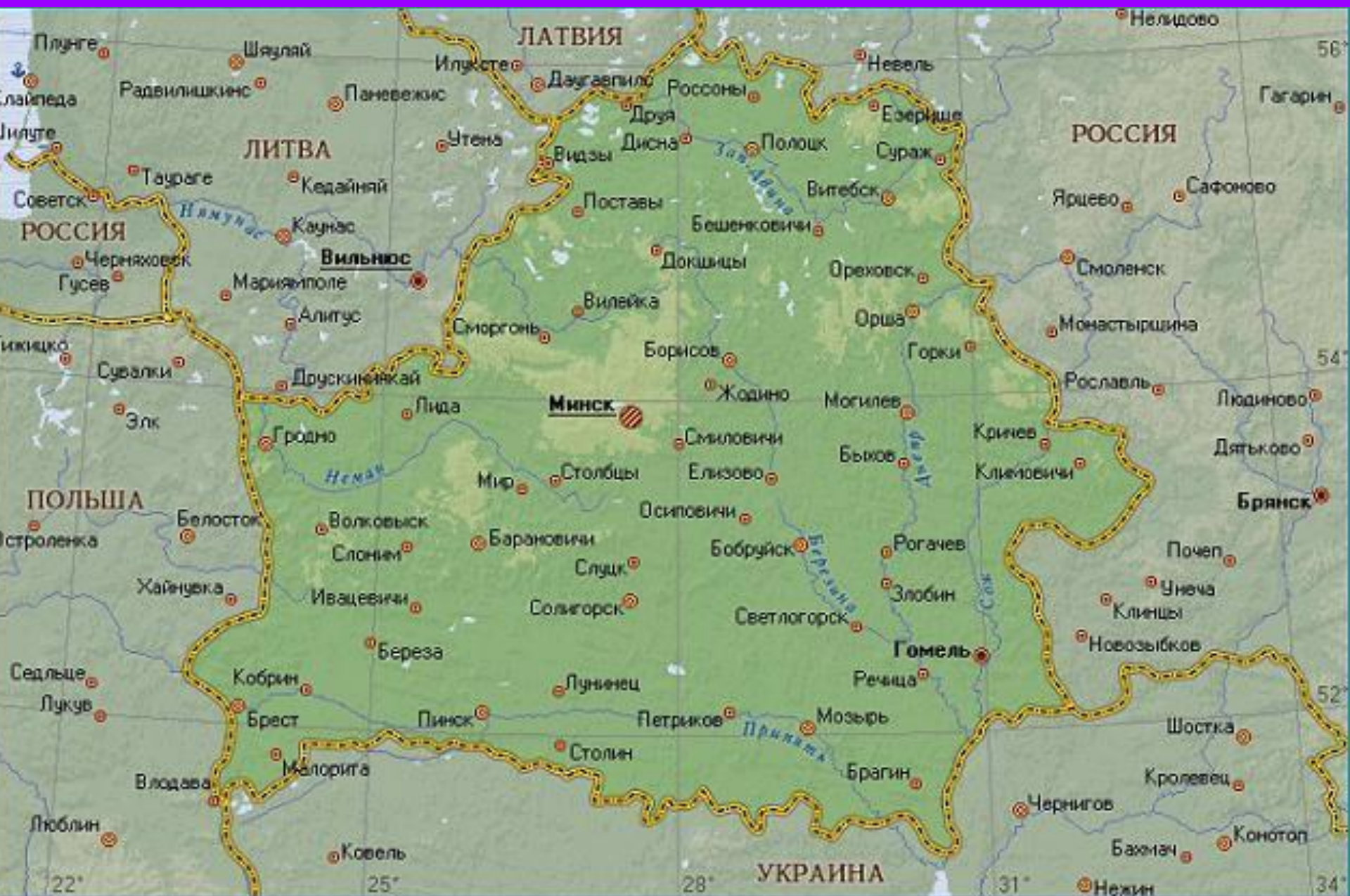


Игры Белоруссии



Александр Григорьевич Лукашенко



Кузнечики

- Играют мальчики и девочки 9-13 лет (на поляне, лужайке, площадке размером примерно 20 X 50 м или в спортивном зале). Количество играющих - от 5 до 20 человек.

Описание. В середине площадки чертят круг такого размера, чтобы в нем свободно могли поместиться все «кузнечики». Затем по считалке или по договоренности выбирают «скворца» (водящего). «Скворец» становится в круг, «кузнечики» - за кругом. «Скворец», выйдя из круга, начинает ловить (салить) «кузнечиков», гоняясь за ними любым способом: прыгая на одной ноге, на двух скрещенных ногах, шагая «гусиным шагом» и т. д. Все «кузнечики» должны перемещаться так же, как он.

- Когда «скворец» осалит «кузнечика», ведет его в круг и сам остается там, а пойманный становится «скворцом» вместо него. Этот новый «скворец» может перемещаться уже другим способом, и «кузнечики» должны двигаться так же, как он.
- Игра заканчивается, когда все игроки окажутся в круге.

Правила.

- Вышедший из круга «скворец» не имеет права изменять способ перемещения, пока не побывает еще раз в круге.
- «Кузнечики», вышедшие за границы площадки, считаются пойманными и становятся в круг.

Пастух и волк

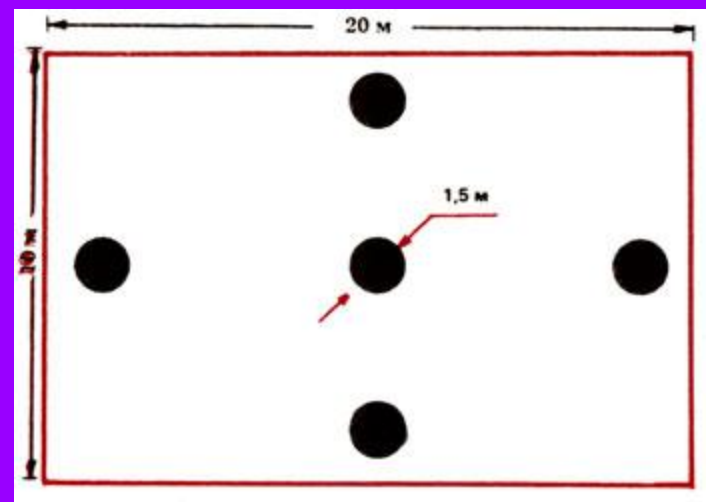
- Эта старинная игра распространена до сих пор (в многочисленных разновидностях) во всех областях Белоруссии.
- Площадку для игры выбирают в лесу, саду или дворе, имеющем какие-либо укрытия. Играют обычно 5-15 детей в возрасте 6-10 лет.
- **Описание.** Дети выбирают «волка» и «пастуха». «Волк» прячется, а «пастух» остается на площадке, и вокруг него рассаживаются остальные играющие - «овечки». «Пастух» изображает взрослого пастуха, сгоняющего овец в стадо, затем останавливается и говорит примерно так:
 - - Пасу, пасу овечек от утра до вечера. Волк за горой, а я за другой. Я волка не боюсь, палкой оборонюсь. Отойду пока в тенёк да прилягу на бочок. (Отходит в сторону, присаживается, отворачивается и делает вид, что заснул.)
- После этого крадучись приходит «волк» и одну за другой уводит и прячет где-либо всех «овец», а сам остается на площадке. «Пастух», проснувшись, спрашивает у «волка»:
 - - Волк, волк, ты не видел моих овечек?
 - - Нет, не видел, - отвечает «волк». - Иди поищи!
- «Пастух» ищет «овец». Когда он приближается к тому месту, где они спрятаны, «овечки» начинают производить какой-нибудь шум, например начинают шипеть. Тогда «пастух» спрашивает:
 - - Что это шипит?
 - - Это моя волчиха сало жарит, - отвечает «волк».
- «Овечки» начинают стучать.
 - - Волк, что это стучит?
 - - Это лесорубы лес валят.
- «Овечки» начинают пищать.
 - - Волк, кто это пищит?
 - - Это цыплята зерно ищут.
- Так продолжается до тех пор, пока «волк» не замешкается с ответом. Тогда «овечки» начинают блеять. «Пастух» обращается к «волку»:
 - - Волк, а чьи это овечки блеют?
 - - Мои.
 - - Ну-ка покажи!
- «Волк» после этих слов убегает, «овечки» бегут за ним и, если догонят, приводят к «пастуху». В противном случае «волк» становится победителем. На этом игра заканчивается.
- **Правила.**
 - Спасаясь от погони, «волк» не должен выбегать за оговоренные перед началом игры границы. Иначе он считается пойманным.
 - «Волк» считается пойманным и в том случае, если его коснулась (осалила) рукой любая из догоняющих его «овечек».

Просо

- Эта игра распространена среди мальчиков и девочек 8-14 лет. Количество участников - 10-30 человек.
- **Описание.** По жребию или просто по желанию выбирают «хозяина» (или «хозяйку») и становятся в одну шеренгу, взявшись за руки. «Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается возле кого-либо и говорит:
 - - Приходи ко мне просо полоть.
 - - Не хочу!
 - - А кашу есть?
 - - Хоть сейчас!
 - - Ах ты, лодырь! - восклицает «хозяин» и бежит к любому концу шеренги.
 - «Лодырь» тоже бежит к этому концу шеренги, но за спинами играющих. Кто из них первый схватит за руку крайнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся меняется ролью с «хозяином».
- **Правила.**
 - После слов «ах ты, лодырь» «хозяин» имеет право сделать несколько обманных движений и только после этого бежать к какому-либо концу шеренги. Соревнующийся с ним игрок должен бежать непременно к тому же концу.
 - Если бегущие схватят за руку крайнего игрока одновременно, то водить продолжает прежний «хозяин».

Налимы

- Игруют от 15 до 30-40 мальчиков и девочек младшего школьного возраста на ровной, четко обозначенной площадке длиной 20-30 м и шириной 10-15 м. Эта площадка - «река». **Описание.** Посередине каждой из четырех сторон площадки и в центре ее рисуют кружки диаметром 1,5-2 м. Это «ямы» (рис. 1). Затем по считалке выбирают двух «рыбаков». Держась за руки, они догоняют остальных играющих («рыб» - «налимов») и ловят, замыкая вокруг них свои руки. Пойманные присоединяются к «рыбакам»,
- взявшись с ними за руки, т. е. расширяя
- цепочку ловящих - «невод». «Рыбы»
- могут спастись в «ямах», но
- находиться в «яме» может только
- одна «рыба».
- Игра продолжается до тех пор, пока
- «рыбаки» не переловят всех «налимов»
- , кроме пяти спасшихся в «ямах».
- **Правила.**
- Если руки у «рыбаков» во время ловли
- расцепятся, то «рыба» не считается
- пойманной и может выскочить в месте разрыва.
- По договоренности между игроками «налимы» могут проскакивать сквозь «невод» под руками ловящих, но не применяя силы.
- Если спасающийся от «рыбаков» «налим» забежит в «яму», где уже находится другая «рыба», то эта «рыба» должна освободить «яму».



Гончая (Хорт)

- В игре участвуют обычно мальчики (иногда и девочки) 9-13 лет, 10-20 человек. Местом для игры может быть любая чем-либо обозначенная площадка - «поле» (размером примерно 50x20 м).
- **Описание.** На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3-5 м. Вокруг нее становятся дети - «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего:
 - - Заяц, заяц, где ты был? - В болоте. - Что делал? - Траву жал. - Где спрятал? - Под колодой. - Кто унес? - Заяц. - Кто ловит? - Хорт! При последнем слове все игроки разбегаются, а тот, на кого выпало слово «хорт», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «зайцы».
- **Правила.**
 - «Зайцы» не имеют права выбегать за пределы «поля».
 - «Заяц» считается пойманным, если «хорт» схватит его за руку или коснется плеча.
- **Вариант.** Перед началом игры участники могут договориться, сколько времени (например, 5 или 10 мин) «хорт» может ловить «зайцев». Подсчитывают, сколько «зайцев» успеет поймать «хорт» за отведенное время. Игра повторяется несколько раз. В конце определяют лучшего «хорта» (поймал больше «зайцев»).
-

КОТЯТКИ

- Место для игры - любая просторная площадка. Количество участников - 6-10 человек (обычно младшие школьники).
- **Описание.** На земле (полу) чертят линию - «улицу», метрах в шести-восьми перед ней - круг («дом»). После этого выбирается «кошка». Она заходит в «дом», играющие - «котятки» - подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает: «Котятки-ребятки, вы где были?»
- Последующий разговор может проходить, например, так: «Котята»:
 - - В саду!
 - «Кошка»:
 - - А что там делали?
 - «Котята»:
 - - Цветы рвали!
 - «Кошка»:
 - - А где же эти цветы?
- Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. «Котята» могут давать несколько ответов, но «кошка» выбирает один и в зависимости от его содержания задает новый вопрос. Как только «котятка» при ответе допустит паузу, «кошка» кричит: «Ах вы обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котятка» должны убежать на улицу, т. е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого «кошка» поймает, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котятки», и все начинается сначала.
- Игра продолжается, пока «кошка» не отведет в «дом» всех «котят».
- **Правила.**
 - «Кошка» может начать ловить «котят» не только тогда, когда они замешкаются, но и в случае неправдоподобного ответа.
 - Если «кошка» никого не догонит, то уводит в «дом» того, кто стал на линию последним.

Лес, болото, озеро

- Участвовать в игре могут мальчики и девочки дошкольного и школьного возраста, от 5 до 30 человек.
- **Описание.** Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга примерно на равном расстоянии от первого (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания, названного животного или птицы и т. д. (например, в круг, означающий лес, если назван волк, в круг, означающий озеро, если названа щука). Слово «лягушка» позволяет стать в любой круг, поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Побеждают те, кто ни разу не ошибся за определенное число конов.
- **Правила.**
- Менять круг, в который прибежал, нельзя.
- Если прибежавший хотя бы одной ногой ступит не в тот круг, то он получает штрафное очко или выбывает из игры (смотря по уговору).
- Тот, кто не успел добежать до круга или прибежал последним, также получает штрафное очко или выбывает из игры.