

# Игры Татарии

# Президент Рустам Минниханов







0 50 100 200 км

ТАТАРИЯ (РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН)



# Храм всех религий





# Казанский кремль

Кремль на гравюре Эдварда Турнерелли, 1839 г







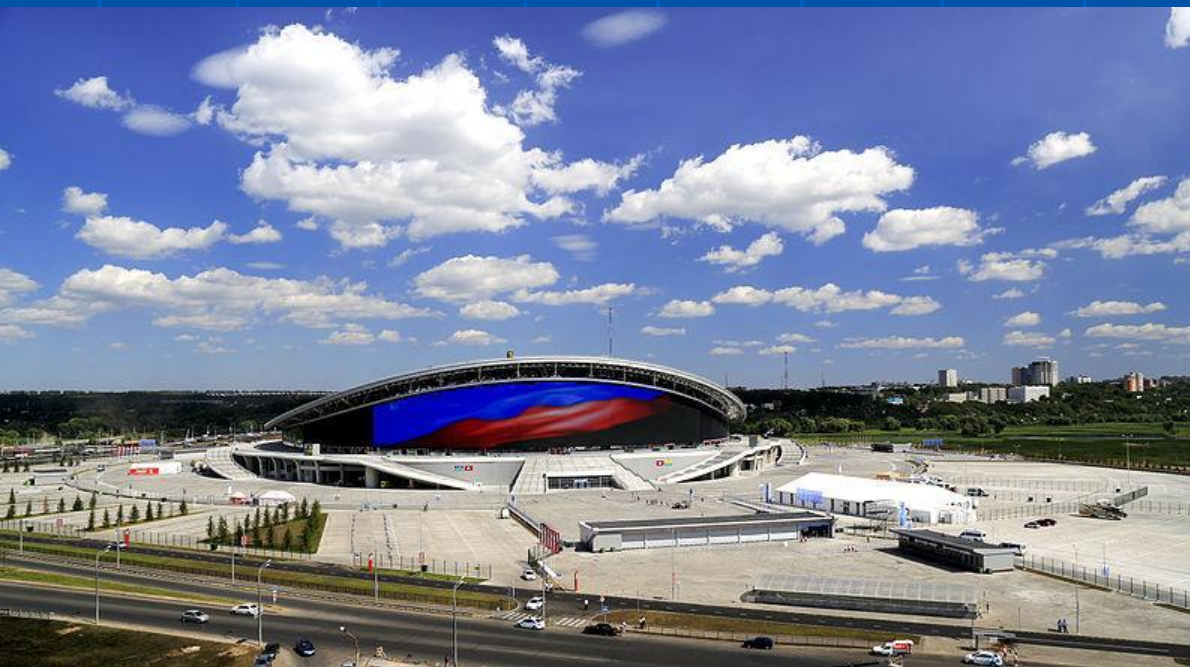




# Центр гребных видов спорта



# Казань-арена





# Маляр и краски (Буяну-буяну)

В игре участвуют в основном дети дошкольного и младшего школьного возраста, от 5 до 40 человек.

**Описание.** На расстоянии 20-30 м чертят две параллельные линии. На одной из них устанавливают гимнастические скамейки. Сбоку между линиями чертят круг диаметром 3-4 м - «дом маляра». Выбирают водящего и «маляра», остальные игроки становятся «красками».

«Краски» садятся на гимнастические скамейки или на траву в один ряд. Отослав «маляра» в его «дом», водящий распределяет между играющими краски: красную, зеленую, желтую и т. д. По сигналу руководителя к водящему (он стоит рядом с «красками») подходит «маляр» и спрашивает:

- Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?
- У меня, дружок, красок много очень. Какую тебе дать? «Маляр» называет какую-нибудь краску, например красную. Участник игры, получивший название «красная краска», быстро встает и бежит до второй линии. «Маляр» пытается догнать его и коснуться рукой. Если ему это удастся, то он отводит «краску» в свой «дом». Если «маляр» не поймает «краску», то она возвращается к себе в «дом» (на скамейку) и «меняет» свой цвет. После этого игра повторяется.

## **Правила.**

Ловить «краску» можно только до противоположной линии площадки.

«Маляру» запрещается ловить игрока, пока тот не встал с гимнастической скамейки или с земли.

Не добежав до второй линии, «краска» не имеет права вернуться обратно и сесть на скамейку.

# Хромая лиса (Аксак телке)

В игре участвуют в основном дети младшего школьного возраста, от 5 до 30 человек.

**Описание.** Одного из играющих выбирают «хромой лисой», другого - «хозяином дома» по имени Бикчантай. Остальные участники - «курочки». «Хромая лиса» располагается на одной стороне площадки - за чертой, в своей «норе». На другой стороне чертится круг диаметром 5-10 м - «курятник», в нем размещаются «курочки». Сбоку от большого круга чертится круг диаметром 1-2 м - «дом хозяина». «Хромая лиса» прыгает на одной ноге от своей «норы», приближаясь к «дому хозяина». Ее встречает «хозяин дома». Между ними происходит такой диалог (во время разговора «лиса» может стоять на обеих ногах): - Лиса, лисанька хромая, куда ночью ковыляешь? - Бикчантай, сынок Мамаю, меня бабка ждет родная. - А зачем к ней торопиться? - Моя шуба там за печкой. - А если шуба загорится? - Окуну я шубу в речку. - Вдруг умчит ее течение? - Я заплачу с огорченья. - Лиса, лисанька хромая, как без шубы ты пойдешь? - Бикчантай, сынок Мамаю, как пройду, тогда поймешь. После такого разговора «хозяин дома» укладывается «спать». «Лиса» же, прыгая на одной ноге, заходит в «курятник». «Куры», «проснувшись», начинают бегать в кругу в разных направлениях. «Хромая лиса» старается кого-либо осалить. Сделать это не так легко, так как «куры» убегают от нее на двух ногах, а «лиса» гонится за ними, прыгая на одной ноге. Осаленный меняется ролью с «хромой лисой». Затем все становятся на свои места и игра начинается снова.

Если «хромая лиса», находясь в «курятнике», нечаянно станет на обе ноги или сменит ногу (если по договоренности это запрещено), то «хозяин дома» «просыпается» и направляется в «курятник». «Хромая лиса», испугавшись, бежит к своей «норе». «Хозяин дома» старается



# В узелок (Тесычек уены)

В игре принимают участие дети младшего и среднего возраста, 20-30 человек. Для нее нужен платок, завязанный узлом.

**Описание.** Один из игроков - водящий. Остальные участники, образовав круг, садятся на землю или становятся на колени на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад. Сидящие начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удастся, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

## **Правила.**

Сидящие могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.

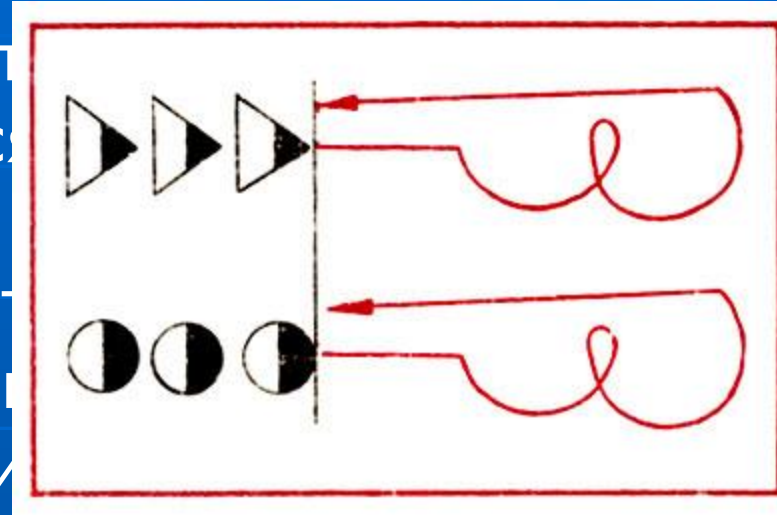
Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли (если кто-то уронит) или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола (с земли), если его уронили.

Во время передачи узелка можно менять направление.

# Бег по следу (Эздэн йегеру)

**Описание.** Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются в две колонны за линией старта.

Для каждой команды чертятся от линии старта непрерывные прямые линии, большие круги, спирали и другие фигуры (рис.). Первые игроки команд начинают бег по нарисованным линиям. Вернувшись, они касаются руками вторых игроков своих команд, а сами становятся в конец колонны. Остальные пробегают это же расстояние. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.



## Правила.

Не разрешается начинать бег, пока возвратившийся игрок не коснется рукой следующего.

При беге надо строго придерживаться линий дистанции.