**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №86 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»**

**/ картотека игр для детей старшего дошкольного возраста/**

**Подготовила: воспитатель**

**Демина О.В.**

****

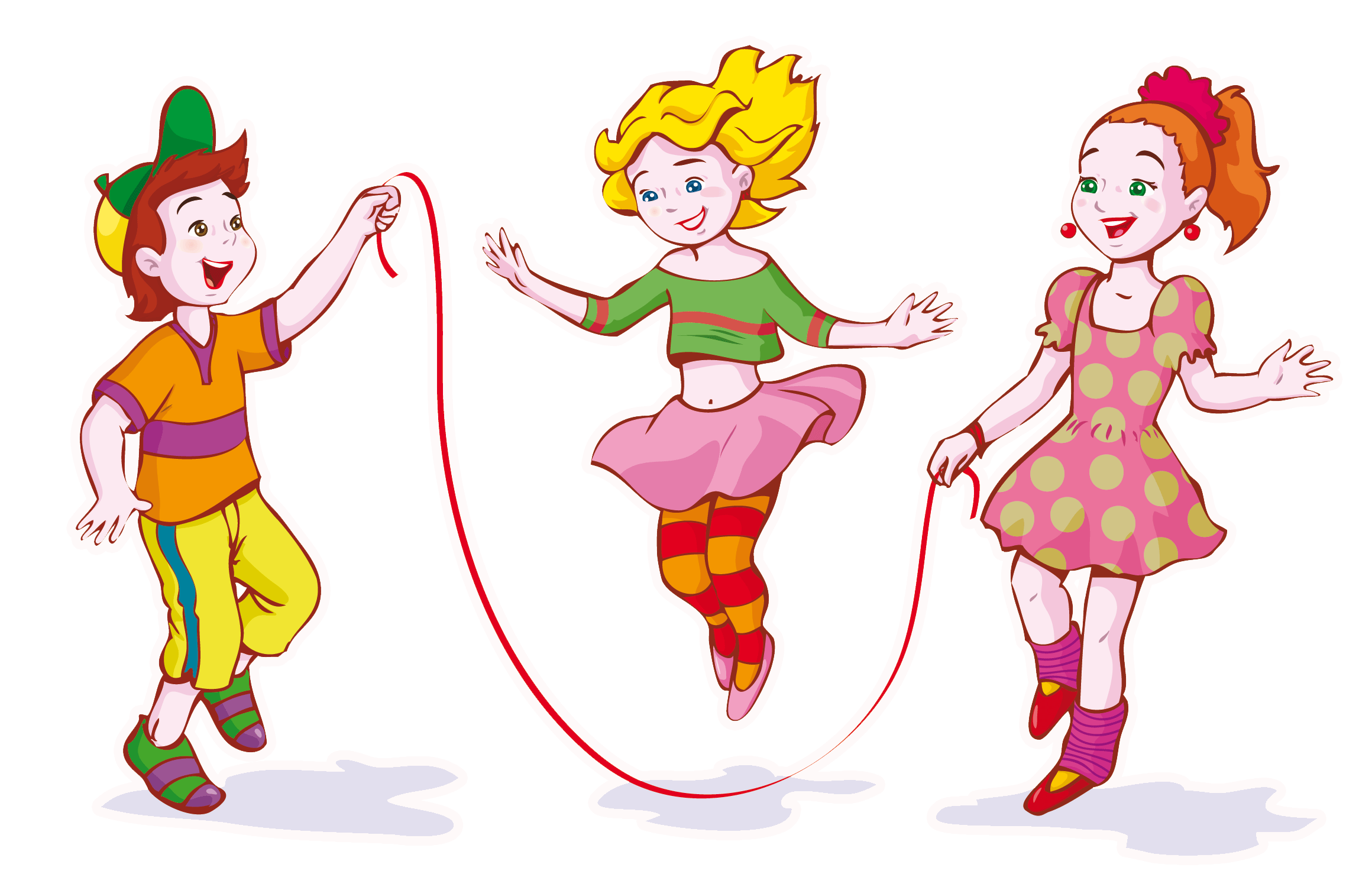
**г.о. Саранск**

**Мордовские подвижные игры содержат в себе многовековой опыт народа, его культуру, традиции и имеют огромное значение для всестороннего и гармоничного воспитания детей дошкольного возраста.**

**Мордовская подвижная игра несет символическую информацию о прошлом, передает традиции, свойственные менталитету народа, соответствует детской природе, удовлетворяет потребности ребенка в познании окружающего мира, в двигательной и умственной активности, развивает воображение и творческие наклонности.**

**ЗАДАЧИ:**

1. **Продолжать развивать у детей самостоятельность в организации знакомых мордовских народных игр. Учить выполнять правила и нормы поведения в игре, справедливо оценивать в игре свои результаты и результаты товарищей.**
2. **Развивать инициативу, организаторские и творческие способности.**

****

**«В ключи»**

**(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса»- мокш.)**

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

Дядя(тётя), у тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

Вон у дяди (тёти) спроси.

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

Посередине поищи!

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

Правила игры. Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

**«В платки»**

**(«Пацинесэ» — эрз., «Руцяняса» — мокш.)**

Участники игры выбирают старика и старуху. Осталь­ные игроки — платки. Старуха окрашивает платки в разные цвета. Платки садятся на землю. Приходит старик, садится и говорит:

Сюк, сюк, бабакай Здравствуй, бабушка!

Озак, батькай! Садись, батюшка!

Маряйне, руцятне улихть? Слышал платки у тебя есть?

Улихть, да аф рамавихть. Есть, да ты не в состоянии купить

Монь кафта сундукт ярмаконе. У меня два сундука денег.

Руцятнень рамасайне. Смогу купить твои платки.

Рамайть. Покупай.

После этого старик отгадывает какого цвета платки у старухи. Если старик угадывает цвет платка, то этот пла­ток бежит в сторону, а старик догоняет его. Догнав платок, он забирает его себе. Если же старик не догоняет платок, возвращается на свое место. А старуха окрашивает этот пла­ток в другой цвет. Старик отгадывает снова. Игра продолжа­ется до тех пор, пока старик не купит все платки.

*Правила игры*. Ловить платки можно только до проти­воположной линии площадки. Старику запрещается ловить, пока он не встал. Не добежав до определенного места, платок не имеет права вернуться назад.

**«В курочек»**

**(«Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)**

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила игры. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

**«В голубей»**

**(«Гулинесэ» — эрз., «Гуляняса» — мокш.)**

Играющих пять человек. На земле чертится четыреху­гольник и по углам становятся четыре играющих, а пя­тый — тоскующий. Тоскующий подходит к одному из игра­ющих и говорит:

Коса гуляце? Где гуленька?

Мелявтам, эшис ваясь. Тоскую, в колодце утонула.

Мезема? Почему?

Позада симема! Брагу пить!

После этих слов играющие перебегают на новые места. Тоскующий получает возможность занять место в углу, и кто-то остается без места.

И игра повторяется сначала.

*Правила игры*. Уголок занимает тот, кто первым попал туда. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится тоскующим.

**«Палочка-стукалочка»**

**(«Палкине- стукамка» — эрз., «Палканят — чакама-ня» — мокш.)**

Необходимы по количеству играющих маленькие палоч­ки длиной 10 см и большая доска до 1 метра. Эта доска кладется одним концом на опору, другим на землю. На ко­нец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки. Когда все готово, выбирают сторожа. Для этого один из играющих — матка — мажет незаметно для других палец сажей или карандашом, зажимает пальцы в кулак. Игроки указывают на один из зажатых пальцев. Кто выбира­ет вымазанный палец, тот и водит.

Матка подходит к доске и не сильно стукает ее по ко­роткому концу так, чтобы в воздух взлетели маленькие па­лочки. Сторож спешит собрать и собрать обратно. Играю­щие тем временем прячутся. Сторож разыскивает спрятав­шихся, а они стараются незаметно добежать до доски и снова разбросать палочки. Если кому-либо удается это сде­лать, сторож снова собирает палочки, а игроки перепряты­ваются. Если же сторож опередит и застукает того игрока, который бежал к доске, то сторожем становится постано-виться. Игра продолжается.

*Правила игры*. Чтобы никто не тронул палочки, сторож, найдя кого-либо из прятавшихся, быстро подбегает к доске и громко называет имя найденного, который останавливает­ся и больше не прячется.

**Салки**

**(«Варенец понгома» -эрз., «Варяняс повома» - мокш.)**

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.

**«В горшочки»**

**(«Чакшкинесэ» — эрз., «Сяканяса» — мокш.)**

Играющие делятся на две группы. Дети — горшки, усев­шись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит хозяин . Водящий ходит по кругу, подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

Мисак чакшат? Продашь свой горшок?

Миса. Продам.

После этих слов оба дотрагиваются руками до горшка и бегут навстречу друг другу. Кто успевает первым прикос­нуться руками к голове горшка, тот становится его хозяи­ном, а оставшийся игрок становится водящим.

Игра начинается сначала.

*Правила игры.* Нельзя мешать бегающему вокруг игра­ющих. Хозяином будет тот, кто первым прикоснется к голо­ве горшка. Бежать в разные стороны только после того, как дотронуться руками до горшка.

**«Бабушка»**

**(«Бабасо» - эрз., «Баба» - мокш.)**

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперёд, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу зазывают в баню:

Бабай, а бабай, Бабушка, а бабушка

Адя парямо! Пойдем париться!

Кшнинь палатясо, На железной полке,

Парсеень тенсть кесэ, Шелковым веничком,

Сиянь веднесэ, Серебряной водичкой,

Кшнинь гребушкасо, Железным гребешком,

Пижень сурсемесэ. Медной гребенкой

Бабай, а бабай, Бабушка, а бабушка,

Мезть тон тейнят? Что ты делаешь?

Грошкеть кочксян. Грошики собираю

Грошкетне мезекс? Грошики тебе для чего?

Салмукске раман. Иголочку куплю

Салмукскесь мезекс? Иголочка для чего?

Мешоккень стамс. Мешочек сошью.

Мешоккесь мезекс? Мешочек для чего?

Кевнеть кочкан. Камешки в него наберу.

Кевнетне мезекс? Камешки для чего?

Пряка поте. Пироги ими начиню

Прякатне мезекс? Пироги зачем?

Тынк эйденк андомс. Ваших детей накормить

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

- Тьфу, эсь прязат! Тьфу, на твою голову!

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка».

*Правила игры*. «Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

**«В ножки»**

**(«Пильгинесэ» — эрз., «Пильгонякс» — мокш.)**

Из числа играющих выбираются два игрока, которые садятся на землю, упершись друг в друга ступнями ног. Остальные прыгают через их ноги. Если прыгающие не задевают ног сидящих, то те поднимают ноги выше, чтобы прыгать было труднее. Прыгун, коснувшийся ногой или ру­кой кого-либо из сидящих, занимает его место.

Игра продолжается.

*Вариант*: ноги — вместе, на расстоянии друг от друга, от пола, одна нога выше, другая ниже.

*Правила игры.* В момент прыжка можно отталкиваться одной ногой (правой или левой). Если прыгун коснется ногой или рукой кого-либо из сидящих, то занимает его место.

**«В коровку»**

**(«Скалнэ» — эрз., «Тракскакс» — мокш.)**

***Зимний вариант игры***

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные образуют круг, в середине которого он становится, возле его ног льдинка. Сторож ударом ноги отсылает льдинку от себя, стараясь попасть ею по ноге любому из играющих. В кого попадет, тот и начинает водить. Если игрок успевает подпрыгнуть и льдинка не задела его ноги, сторож продол­жает водить.

*Правила игры*. Бросать льдинку можно только с середи­ны круга.

***Летний вариант игры***

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные дети образуют круг, в середине которого он становится. Игроки перебрасывают мяч над головой сторожа так, чтобы он не смог коснуться мяча рукой.

Если сторожу удается перехватить мяч, его заменяет тот игрок, кто последним бросил него.

*Правила игры*. Сторож старается коснуться мяча рукой, находясь в середине круга.

**«Мяч об узкую стенку»**

**(«Мяч тея стенас» — эрз., «Топонясь тяйне стенас» — мокш.)**

Количество играющих — четыре и более человек. Для игры требуется резиновый мяч диаметром не более 10 см, плоская бита длиной 60 см, шириной 12 см, доска размером 200 х 30 см или щит размером 100 х 30 см, прибитый к палкам, врытым в землю.

На площадке чертятся две линии (два кона) на рассто­янии 15 — 20 см одна от другой. В центре первого кона ставится доска или щит. Один из играющих (по жребию) становится в 1 м от щита, не выходя за линию кона. Ос­тальные участники свободно располагаются в поле за вто­рым коном (расстояние от первого до второго кона 15 м). Игрок, стоящий у щита (водящий), сильным ударом ^биты посылает мяч в поле, остальные игроки стремятся поймать его. Поймавший подходит к линии второго кона и бросает мяч в щит. Если мяч достигает цели, то этот игрок заменя­ет водящего, а последний присоединяется к игрокам в поле. Если мяч не поймали или он не попал в щит, то водящий продолжает отбивать мяч в поле. За каждый отбитый в поле мяч, который не пойман или не попал в щит, водящий получает очко. Каждый игрок, поймавший мяч и попавший в щит, тоже получает очко. Выигрывает тот, кто сумел получить большее количество очков.

Если играют две команды, то бьющими являются все время капитаны, остальные же ловят его и бросают в щит. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков.

*Правила игры.* При ударе по мячу заходить за линию кона нельзя. Если водящий промахнулся и не отбил мяч, то имеет право бить второй раз. Если и второй раз промахнул­ся, то меняется ролью с передним игроком поля. Бросать мяч в щит можно только из-за линии кона.

**Круговой»**

**(«Мячень кунсема» —эрз., «Топса налхкеема»—мокш.)**

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 находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему удается, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

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

**«Котел»**

**(«Котёлсо налксема» — эрз., «Котёлса наяхксема — мокш.)**

В земле роется глубокая яма (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять — двенадцать 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 . 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 водит. Игра продолжается.

*Правила игры*. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки можно только тогда, когда мяч попал в «котел».

**«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 оставляю.

Сама мать пройдет

И детей проведет.

В это время дети, став паровозиком, за матерью прохо­дят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют после­днего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — 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 прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягива­ют друг друга. Перетянувшая команда считается победи­тельницей.

*Правила игры*. Дети не должны подслушивать или выда­вать пароль.

**«В редьку»**

**(«Шапаряксса» (мокша., «Кшуманнесэ» -эрзя)**

Один из игроков назначается стариком, посеявшим редьку, а все остальные (за исключением одного) садятся друг за другом, широко раздвинув ноги, обхватив обеими руками за пояс впереди сидящего. Стоять остается лишь один, который подходит к старику и говорит:

Покштяй, а покштяй, тука Дедушка, а дедушка, дай мне одну редьку!  
монень ве кшумань!

Тонсь мейс эзить вить? А сам почему не сеял?

Пирем арась! Огорода нет!

Ну таргак эно вейке! Ну, вытащи одну!

Просящий подходит к редьке и вытаскивает ту, которая сидит последней, отводит ее в сторону. Потом подходит к старику и говорит:

Покштяй, а покштяй, тука Дедушка, а дедушка, дай

монень ве кшумань. мне одну редьку.

Исяк максынь, ков теик? Вчера давал, куда дел?

Шлия, нардыя, палмань Вымыл, вытер, на столб

пряс путыя, Мольсь положил, Прибежала

бояронь киска — салызе! барская собака — украла!

Таргак эно вейке. Ну, вытащи одну.

Просящий сам не может вытащить игрока, зовет первую редьку. Начинают вместе тянуть. Вытянули еще одну.

Покштяй, а покштяй, тука Дедушка, а дедушка, дай

монень ве кшумань! мне одну редьку!

Исяк максынь, улкоть Вчера давал, позавчера

максынь, ков теить? давал, куда дел?

Шлинь, нардынь, покштяй, Вымыл, вытер, дедушка,  
палмань пряс путыя, Мольсь на столб положил, Прибежала  
бояронь киска — салынзе! барская собака — украла!

Ну, таргак эно вейке. Ну, вытащи одну.

И так продолжается до тех пор, пока у старика останет­ся лишь один человек, которого удается освободить с боль­шим трудом. Во.время игры поется песня: «Кшумань дай, дай!» («Редьку дай, дай!»).

*Правила игры*. Выдергивать редьку только с разрешения старика. Тянуть только вперед, за счет движения туловища и рук. Игроки держатся за пояс друг друга, не должны опускать рук. Они стараются помочь первому игроку удер­жаться в колонне.

**«Тканье полотна»**

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считал­кой выбирают челнок и нитку, которые держатся за руки и проходят под поднятыми руками играющих, произнося слова:

Марьин холст ткем!

Так челнок с ниткой проходят под руками всех играю­щих. Если же нитка и челнок оторвались (отстали, или неправильно выбежала нитка за челноком из круга или вбе­жала в круг), то эта группа считается проигравшей. Выби­раются другие челнок и нитка. Выигрывают челнок и нитка, которые двигались быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

*Правила игры.* Нитка и челнок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга.

***Вариант***. Играющие становятся в круг, держась за руки, идут по кругу и поют:

Коцтмий, коцтмий, Холст снуем, холст снуем.

Кинь коцтондо лийтянок? Чей холст снуем?  
Коцтмий, коцтмий, Холст снуем, холст снуем.

Кинь коцтондо килькштятам? Чей холст свяжем в петлю?

Дети поднимают руки вверх и делают поворот под левой рукой. После этого играющие становятся друг за другом. Каждый кладет левую руку на свое плечо, а правую руку на плечо впереди идущего.

Коцтмий, коцтмий, Холст снуем, холст снуем

Верань коцтонть килькшятам. Верин холст свяжем в петлю.

Коцтмий, коцтмий, Холст снуем, холст снуем

Верань коцтонь кадатам Верин холст соткем.

После последней строчки играющие разбегаются в разные стороны.

.

**«Наша горка»**

**(«Минек пандось» — эрз., «Минь пандоняньске» — мокш.)**

Зимняя игра. Место ее проведения — искусственная горка или большой снежный утрамбованный сугроб. Уча­ствуют в игре от 10 — 30 человек. Для игры требуется шест высотой 2,5 — 3 м с флажком любого цвета, который ста­вится на вершине сугроба (горы).

Выбираются два командира (матки). Все играющие де­лятся на две команды. По жребию одна из них идет на гору защищать флаг, другая произвольно размещается у ее под­ножия, готовясь наступать на гору для захвата флага. Ко­манда, находящаяся на горе, ставит одного часового у фла­га для его защиты, остальные располагаются на горе так, чтобы защитить уязвимые места при подходе к флагу. По сигналу, установленному играющими (свисток или возглас одного из выбранных игроков), наступающая команда пыта­ется пробиться к флагу.

*Правила игры*. Нельзя допускать грубых приемов при спускании игрока команды соперника вниз с горы (напри­мер, хватать за одежду, толкать ногами, ударять в лицо). За грубость игрок выводится из игры. Разрешается перетяги­вать соперника, отталкивать его туловище, но только в схватке один на один.

**«Кунцинякса»**

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит счи­талку:

Экта, пекша, чуктане,

Абыль, фабыль, доманне.

Экс, пес, пуля некс,

Наволь!

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбе­гаются в разные стороны. Догоняющий старается ко­снуться рукой одного из убегающих. Пойманный выходит из игры.

*Правила игры*. Когда остались три — четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

**«Игра в бусы»**

**(«Эрьгинесэ» — эрз., «Крганяса» — мокш.)**

Играющие — девочки (5 — 7 человек). У каждой девоч­ки по бусинке. По количеству играющих делаются горки из песка или земли. Очередность выбора горки и ведущей определяется с помощью палки. Каждый играющий хватает­ся за палку рукой. Кто за кем успеет ухватиться, так и будет выбирать горку. А тот, чья рука окажется наверху, будет ведущим. Последний собирает у всех игроков бусинкии прячет их вместе в одной из горок. В это время играющие отворачиваются или закрывают глаза, чтобы не видеть, в какой горке прячутся бусинки. Затем поворачиваются и поочереди начинают выбирать себе горку. Выигрывает тот, кто выберет горку с бусинками, которые он забирает себе. Игра продолжается.

*Правила игры*. Когда водящий прячет бусинки, играю­щие не должны подглядывать.

**«В карусель»**

В эту игру играют в последние дни масленицы. Нагре­бают большую кучу снега, в середину втыкают толстый кол. Снег поливают водой. Когда он покроется льдом, на кол надевают колесо, к которому привязывают длинную жердь, на ее конце крепят санки. В санки садится кто-либо из смельчаков, остальные играющие вращают колесо с помо­щью вставленных между спицами кольев.

*Правила игры.* Играющие, вращающие колесо, двигают­ся не бегом, а быстрым шагом.

**«В жгут»**

**(«Жгутсо» — эрз., «Жгутса» — мокш.)**

Для игры нужен жгут — перевитая онуча. Играющие садятся в круг, покрывают чем-либо ноги и берут жгут. Один игрок по желанию садится в середину круга, закрыва­ет глаза. Кто-нибудь слегка касается водящего жгутом. После этого жгут прячут под ноги и передают друг другу так, чтобы его трудно было найти. Водящий старается най­ти жгут. Тот, у кого жгут будет обнаружен, садится в центр круга. Игра продолжается.

*Правила игры*. Водящего нужно только касаться жгу­том, но ни в коем случае не бить его.

**«Изгнание свиней»**

**(«Тувотнень панема» — эрз., «Тувонь панема» — мокш.)**

Из числа играющих по жребию выбирается старик и водящий. Старику накрывают чем-либо голову. Водящий обращается к нему:

Атяй, тонь пересот тувот! Дедушка, в твоем огороде свиньи!

Панить синь. Выгони их.

А мезьса? А чем?

Мандса! Палкой!

Синь порьсазь мандть. Они перегрызут её.

Ну, пикскаса! Ну веревкой!

Сяньге порьсазь... Тоже перегрызут..

Диалог продолжается до тех пор, пока водящий не зап­нется. Другие игроки втыкают палочку (ее длина 9 см) в землю. Когда водящий запнется, то должен вытащить па­лочку из земли зубами и убежать от игроков. Убегая, он незаметно бросает палочку, а игроки ищут ее. Если палочка найдена, то водящий снова начинает разговор со стариком, если нет — то они меняются ролями.

**«В лапти»**

**(«Карьсэ» — эрз., «Карьхса» — мокш.)**

В землю вбивают кол, к которому привязывают бечевку длиной 2,13 м. Вокруг кола по числу играющих кладутся старые лапти. Жеребьевкой определяется тот, кто будет караулить лапти — сторож. Последний берет бечевку в руку и бегает по кругу, стараясь, чтобы никто из игроков не взял лапти. Если сторож поймает кого-то, тот становится на его место. Если не пойман ни один игрок, а лапоть всего один, то сторож хватает его и убегает. Играющие старают­ся догнать его. Когда догонят, то каждый коснется сторожа лаптем два раза. Игра начинается снова. Если же игроки не догнали сторожа, то жеребьевкой определяется новый сто­рож.

*Правила игры*. Нельзя мешать сторожу бегать. Игроки не имеют права ловить сторожа, пока он не возьмет лапоть. Нельзя лаптем ударять сторожа, а только касаться.

**«В базар»**

**(«Базарсо» — эрз., «Базарса» — мокш.)**

Играют в эту игру в чистый понедельник (первый поне­дельник после масленицы), около снежной кучи, где играли в карусель. Жердь от колеса отвязывают, колесо остается на колу. Для игры нужны старые лапти. Жеребьевкой выби­рается продавец, который берет в руку веревку, к концу которой привязан лапоть. Продавец ходит вокруг колеса и продает лапти:

-Калт, калт рамадо! Рыбу, рыбу покупайте!

Играющие подходят к колесу и стараются взять лапоть, а продавец должен коснуться их лаптем, привязанным к веревке. Если продавцу удается коснуться кого-либо, тот встает на его место. Если же игроки растаскивают все лапти, а продавец никого не успеет задеть, его проводят через строй, и каждый участник игры хлопает его по спине своим лаптем. Затем игра начинается сначала.

Вариант: лапти можно заменить варежками.

*Правила игры*. Продавец может только легко касаться лаптем, но не ударять.

**«В чиж»**

На ровной площадке чертится круг . В середину круга кладется чиж — палочка длиною 20 — 25 см, заостренная с обеих сторон. Игрок, успевший раньше других крикнуть «Чур!», первым начинает выбивать чиж из круга палкой длиною 1 м, заточенной на конце. Каждый из играющих берет палку, подбрасывает чиж и подкидывает вверх до тех пор, пока чиж не упадет на землю. Сколько раз он подкинул чиж, столько же раз выбивает его из круга. Первый игрок ударом палки подбрасывает чиж вверх, пос­ле чего вторичным ударом старается послать его как мож­но дальше в сторону. Другой игрок пытается загнать чиж в круг. Если у него это не получается, первый подходит и гонит чиж в круг сам. Тогда второй игрок выбивает его из круга. При этом первый считает, сколько раз тот ударил по чижу, так как каждому игроку можно ударить по чижу столько раз, сколько оговорено заранее. Когда все игроки ударят по нему положенное число раз, тогда начнут состя­заться в «макули». «Макули» — это бег на одной ноге за выбитым чижом, подпрыгивая, с криком «ма — ку — ли — и — и!». На бегу он нужно непрерывно тянуть это слово. Если он не успевает добежать до круга, то останавливает­ся там, где сделал вздох. Так продолжается до тех пор, пока проигравший не принесет чиж в круг. Игра начина­ется сначала.

*Правила игры*. Игрок должен непрерывно тянуть слово «макули». Если он не успевает добежать до круга, то оста­навливается там, где сделал вздох.

**«Клёк»**

Для игры необходим инвентарь: клек — круглая палочка длиной 20 — 25 см, биты — палки длиной 70 — 80 см, диа­метром 5 см, с затесанными концами вместо ручки.

На ровной площадке чертится квадрат (1 х 1 м). Внутри него второй квадрат (15 х 15 см)—для клека. От центра квадратов на расстоянии 6 — 8 шагов чертится линия, на которой выкапываются лунки по количеству играющих. Счи­талкой выбирают сторожа. Взяв биту, каждый из играющих занимает лунку, становится в нее одной ногой. Сторож находится сбоку квадрата, в таком месте, чтобы бита в него не попала.

Играющие бьют по очереди по клёку, стараясь выбить его из квадрата. Сторож бежит за вылетевшим клёком, а игрок, выбивший его, бежит за своей битой. Сторож стре­мится быстро поставить клек на место и занять пустующую лунку. Если бита не выбита, то ребенок ждет следующей попытки. Игра продолжается.

*Правила игры*. Бить битой можно только не выходя из лунки. В противном случае попадание не засчитывается. Во время броска биты сторож должен находиться сбоку квадра­та в таком месте, где биты не могут попасть в него. Если сторож займет лунку, не успев поставить клёк на место, он может бросить его на кон, стоя в лунке.

**«Шлыган»**

Название игры происходит от названия основного инвентаря, сделанного из дерева — шлыгана, длиной 10 — 12 см и имеющего вид крючка. Этим выступом-крючком шлыган крепится к колышку высотой 50 — 70 см. Колышек забивают на ровной площадке в 1 кв.м. Для игры требуются биты — палки длиной 70 — 80 см, диаметром 5 см, с зате­санными концами вместо ручки. Количество бит соответ­ствует числу игроков, которых может быть от 3 до 10 чело­век.

Игра ведется с двух конов. 1-й кон размечен чертой в 10 м (или шагах от колышка),2-й кон размечен в 5 м.

*Начало игры*. Игроки становятся спиной к колышку, каждый через голову бросает свою биту. Чья бита окажется ближе всех, тот становится сторожем возле колышка. Чья бита полетит дальше других, тому бить первому и т.д.

*Порядок игры.* После жеребьевки первый игрок с перво­го кона бьет по колышку с крючком и сразу бежит за своей битой. Он стремится вернуться с ней в исходное положе­ние — на кон. Или, если крючок с колышка улетел недале­ко, первый игрок ждет возле своей биты, и товарищ его бьет еще. Когда сторож побежит вновь за крючком, а вто­рой игрок за битой, первый бежит к колу, второй — тоже и. так далее. Сторож пытается опередить их, поставить крюк на колышек. Если ему это удается, водить начнет тот, кого сторож засек на пути к колу первым. Случается, что все игроки пробили, кроме последнего (выручателя) и стоят возле своих бит. Вот тогда выручатель идет на 2-й кон и с 5-ти метров сильным ударом старается подальше выбить крючок с колышка. Все бегут на первый кон и игра продол­жается. Если выручатель промазал и игроки стоят в поле, тогда сторож отбирает биты у игроков и с первого ( кона бьет по колышку сам. Тот, чьей битой будет сбит крючок, становится сторожем, а сторож становится на его место, на кон. Игра проходит в очень быстром темпе. Если сторож окажется недостаточно ловким, ему приходится водить мно­го раз подряд.

*Правила игры*. Бить битой можно только не заходя за линию кона. В противном случае попадание не засчитыва-ется. Во время бросков биты сторож должен находиться сбоку квадрата в таком месте, где бита не может попасть в него.

При удачном броске по шлыгану игроки, оставшиеся в коне у своих бит, имеют право вернуться бегом на свои места, если сторож не успеет поставить шлыган на место. В случае, если вместе со шлыганом будет выбит и колышек, сторож обязан воткнуть его.

**«Кока»**

На ровной площадке чертится квадрат со сторонами в один шаг, в центре — маленькая круглая ямочка. Для игры необходимы: заточенная на конце палка длиною в 1 м. Вто­рая палка — кока, длиною 20-25 см, заострена с обеих кон­цов. Их толщина — до 2,5 — 3 см.

Игроки бросают жребий, кому бить, а кому водить. Жеребьевка делается так: за нижний конец палки — биты хватается один игрок, второй берется выше, первый пере­хватывает палку выше второго и так до тех пор, пока одно­му из них нельзя будет перехватить биту жеребь­евки: первый игрок кладет коку на ямочку в центре квадрата и, подцепив ее снизу битой, подкидывает слегка вверх, затем — снова и снова, счита я при этом, сколько раз это ему удается. Скажем, кто-то подкинул коку четыре раза, а его товарищу удалось это сделать только трижды, значит, ему и придется водить.

Кока кладется в исходное положение — над ямкой в центре квадрата. Водящий, подкинув коку вверх, концом биты сильным ударом посылает ее далеко в поле. Сторож бежит за ней, поднимает коку с места приземления и бро­сает в «дом» (так называют квадрат с ямочкой), на ямке вертикально стоит бита как указатель. Ее держит игрок. Кока попала в «дом» и игроки меняются ролями. Если кока не попала в «дом», тогда с того места, куда она упала, брошенная сторожем, водящий снова бьет по ней, отсылает в любом направлении в поле. Игрок бьет, ударив по концу коки, либо накатывая коку на лопатообразный конец биты, подкидывая вверх и совершая удар. Сторожу опять указыва­ется центр «дома».

**«В бабки»**

На ровной площадке отмечается кон (линия), на кото­ром каждый игрок ставит бабку. Расстояние между ними — 25 — 30 см. Бабка — это круглая чурка высотой 25 -30 см. От кона на расстоянии 10 м проводится черта, где выстра­иваются игроки с битами в руках. По условию бьют по очереди. Цель игры — выбить из кона все бабки.

*Правила игры*. Каждый играющий бьет один раз. Игрок, метнувший биту, берет с кона вышибленные из строя баб­ки. Если с одного удара игрок выбьет весь кон, каждый ставит снова свою бабку, в том числе и выигравший кон. Игра начинается снова, если все биты брошены, а на кону остались бабки, но, предварительно, все игроки добавляют по одной бабке к оставшимся.

V «В курочек»

(«Сараскесэ» •— эрз., «Сараскакс» — мокш.)

Играющие делятся на две группы. Дети — курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой сто­ит игрок — хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и ре­шает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает ее за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из

**«В платочки» (*средняя группа)***

**(Руцяняса (мокша), пацинесэ (эрзя)**

*«В платочки»* играли маленькие девочки и мальчики зимой в избах. В эту игру можно играть и в группе, и в зале. Играющих можно набрать до 10 человек, чтобы водящий мог запомнить их имена. Дети называют себя разными именами: *«колокольчики»*, *«цветок»*, зайчик» и т. д. и вслух называют свои имена водящему. Потом завязывают ему глаза платком так, чтобы он ничего не мог видеть. Тот, после произношения какого-нибудь приговора или считалки говорит, что он пойдёт играть, начинает ловить играющих. Когда поймает, должен узнать его – назвать имя, выбранное игроком. Затем водит тот, чьё имя угадано.

*Правила игры:*

Если водящий долго не может поймать кого-нибудь, то игроки должны подать ему голос. Игроки не должны прятаться друг за другом и не убегать за пределы условленных границ.

*«***В зайчиков» *(2-ая младшая группа)***

**(«Нумолняса» (мокша), «нумолкинесэ» (эрзя)**

*«В зайчиков»* играют весной, летом и осенью мальчики и девочки вместе. Один игрок становится *«собачкой»*, остальные. - *«зайчиками»*. *«Собачка»* отходит в сторону за условленную черту, а *«зайчики»* разбегаются по всей площадке. *«Собачка»* начинает ловить*«зайчиков»*, а они при её приближении садятся на корточки. Пока *«зайчики»* сидят, их ловить нельзя. Как только они начинают бегать *«собачка»* устремляется за ними. Кого *«собачка»*поймает, тот тоже начинает ловить *«зайчиков»*. Когда все *«зайцы»* будут пойманы игра начнётся сначала.

*Правила игры.* Чтобы дети не путали *«собачек»* и *«зайцев»*, нужно ребёнку, кто стал*«собачкой»* крикнуть: *«Я тоже собачка»*. Или водящий говорит, что тот или та стали*«собачками»*.

**«В волков» (*средняя группа)***

**(«Врьгазкс» (мокша, «верьгизнесэ» (эрзя)**

Летом соберутся на улицепять-шесть ма-леньких мальчиков и девочек и говорят: *«Да-вайте врьгазкс налхксема!»* (Давайте в *«вол-ков»* играть!»). К, примеру, Петя говорит: «Минь Вася мархта карматма врьгазкс, а

тинь – ломатть» (Мы с Васей будем *«волка-ми»*, а вы – людьми».

Вася с Петей отходят в сторону и ложатся за куст, а остальные выбирают место для *«дома»*.

Выбрали место, взяли *«серпы»* и пошли в поле *«жать»*. Идут все рядом по лугу, накло-няются и взмахивают руками - *«жнут»*. При-близились к *«волкам»*. «Волки выскакивают из-за *«куста»*и кидаются на *«жнецов»* *(ловят их)*. *«Жнецы»* с криками: *«Вай, врьгаст, врьгаст!»* *(Ой, волки, волки)* бегут домой.

*«Волки»* ловят только одного. Немного пе-реждав, *«люди»* опять выходят *«жать»*, *«вол-ки»*опять начинают их ловить.

Играют до тех пор, пока *«волки»* не переловят всех *«жнецов»*.

*Правила игры*. *«Волки»* должны прятаться в одном месте.

**«В круги» *(средняя группа)***

**(«Кругса» (мокша) «Кругсо» (эрзя)**

Игра *«В круги»* напоминает игру *«В слепую старуху»*. Дети берутся за руки, образуют круг, ходят и приговаривают.

Отгадай, чей голосок,

Становися во кружок,

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать торопись.

Эти слова адресуются стоящему в центре круга игроку с плотно завязанными глазами. Когда дети кончат приговаривать, они перестают ходить, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по головному убору, длине волос и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

*Правила игры.* После каждого узнавания игрока, дети снова становятся в круг, игра начинается сначала.

**«В ворону» *(средняя группа)***

**(«Варсинякс» (мокша)«Варакакс» (эрзя)**

Выбирается *«ворона»*, *«наседка»*, остальные – *«цыплята»*. *«Цыплята»* ходят по лугу за*«наседкой»*, держась за подол друг друга. Им навстречу выходит ворона» и говорит:

- Нарвай, а нарвай,

Дай тейне фкя лефкскяцень.

- Вай, варси аф максан, аф максан!

- Ну, мон сембе лефкскятнень салсесайне!

- Наседка, а наседка,

Дайка мне одного цыплёнка.

- Ой, ворона, не дам, не дам!

- Ну, я всех цыплят твоих перетаскаю!

И начинает ловить *«цыплят»*. *«Наседка»*, раскинув руки, старается не допустить её к*«цыплятам»*. *«Ворона»*, делая круги, всё ловит *«цыплят»* и отводит их в сторону. Когда всех переловит, игра начинается заново.

*Правила игры.* *«Ворона»* должна ловить тех цыплят, которые находятся в конце или в середине *«очереди»*, но не сшибать *«наседку»* и не просовывать руки под её крылья.

**«В гусей и волка» *(средняя группа)***

**(«Мацинякс и врьгазкс» (мокша) «Галынесэ и вергизекс» (эрзя)**

Дети выбирают *«хозяина»* и *«волка»*, а остальные становятся *«гусями»*. *«Волк»* прячется под*«горой»* - уходит в сторону. *«Гуси»* с *«хозяином»* находятся *«дома»*, а потом отправляются в*«поле»* или на *«луг»* щипать травку. *«Волк»* замечает *«гусей»* и начинает подкрадываться к ним. *«Хозяин»* в это время кричит:

- Мацинят, куду сада. Врьгазсь ащи пандонять ала. *(Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой)*.

*«Гуси»* его спрашивают:

- Месенди тоса врьгазсь? *(Что там делает волк)*

Хозяин отвечает:

- Тол крьвястсь, тинь ёратядязь рястамс. Врьгазть эзда ласькода эсь прянянтень ванфтода! (Костёр развёл, вас жарить собирается. Как хотите, убегите, но себя поберегите.)

После этого *«гуси»* бегут *«домой»*, а *«волк»* начинает их ловить. Когда он всех гусей переловит игра начинается сначала.

*Правила игры*. При продолжении игры *«волком»* становится или первый пойманный *«гусь»*, или последний, как договорятся играющие.

**Литература**

1. Кенеман А.В. Детские подвижные игры: Пособие для воспитателя детского сада. — М., 1988.
2. Мордовские народные игры. Методические рекоменда­ции для воспитателей детских дошкольных учреждений /Сост. А.И.Исайкина.— Саранск, 1993.
3. Устно-поэтическое творчество мордовского народа. Т. 8.—Саранск, 1978.