

***«В ключи»***

**(*«Панжомнесэ»* - эрз.)**

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.**

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.)**

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 горшочки»***

**(*«Чакшкинесэ»* — эрз.)**

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.

***«В ножки»***

**(*«Пильгинесэ»* — эрз.)**

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.)**

**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.

***«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.

***«Игра в бусы»***

**(*«Эрьгинесэ»* — эрз.)**

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 базар»***

***(«Базарсо» — эрз.)***

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.

***Игра «В круги» («Кругссэ»).***

Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами. Игроки ходят по кругу, приговаривают: Отгадай, чей голосок,

Становится в кружок

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать торопись! После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору 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.

***Подвижная игра «Продажа лаптей»***

Для игры надо взять старые, сильно поношенные лапти (это рыба). Вместо них могут быть использованы калоши, рваные головные уборы. Длинную веревку привязать к колышку. С помощью веревки, как циркулем, отчертить круг — «торговый ряд», по периметру которого раскладывается товар, то есть принесенные из дому старые лапти, калоши и прочее.

Выбирается продавец рыбы. Продавец в одной руке держит леща — мягкий изношенный лапоть (карь, другой рукой берется за конец веревки. Прохаживаясь по кругу, он приглашает покупателей в «торговые ряды»: «Микшневить калт! Микшневить калт! Подходи – налетай, не скупись – рамак!» («Продается рыба! Продается рыба! Подходи — налетай, не скупись — покупай!»). Игроки с разных сторон подступают к «торговому ряду». Каждый метит взять какую-нибудь вещь. Продавец стремится настичь его и «улещить» лаптем по спине. «Улещенный» становится вместо него, и игра начинается снова. Покупатели стремятся всеми путями не попадать под удар, применяют обманные ходы, отвлекают внимание от остальных игроков. Продавец может ударить покупателя только в тот момент, когда тот наклоняется за рыбой.