**Якутские народные игры**

***Волк и жеребята***

*(Боро уонна кулуннар)*

Из группы играющих выбираются волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле – пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк.

Определяют (и тоже очерчивают) место волку.

Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошадки распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих из табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определённом месте, куда их приведёт волк.

Правила игры. Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

***Ястреб и утки***

*(Кырбый уонна кустар)*

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются 2 озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озёрами определяется самими играющими. Ястребы (один, два или более) выбираются и назначаются детьми. Им определяется место между озёрами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелёта.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом – две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например, сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так, чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелёта ястребы начинаю пятнать уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

Чирки. Я чирушка-свистунок,

Голосок мой как звонок,

Нет, бедняжка ястребок,-

Не поймать меня, дружок!

Ястреб. Нет, поймаю я тебя,

Не надейся на себя.

Шилохвосты. Я- известный шилохвост,

Сила есть и большой рост.

А бедняжки ястребка

Не страшусь я никогда.

Ястреб. Поймаю, проглочу,

Проглочу, поймаю!

Нырки. Быстро летающую

Нырку-утку

Тебе не поймать,

Тебе не поймать.

Ястреб. Поймаю, поймаю,

Проглочу, проглочу!

Правила игры. Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребом утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

**Стрельба в цель с кружением**

**(***салгыдый***)**

Берется картонный диск диаметром 20-25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3-5 метров от него ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом и бросить его в диск (цель)

Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста или тумбочки большее число раз. Старшим детям можно порекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

Правила игры. Следует заранее договариваться, сколько раз надо обойти круг. Бросать в цель точно с определенного расстояния.

**Летящий диск**

*(Тэлэрик)*

Из двойного картона или бересты вырезают диск диаметром 20-25 см, разрисованный с двух сторон якутским орнаментом. Диск бросают вверх, а играющий старается попасть в него мячом.

***Вариант.*** Игру можно организовать под руководством взрослого со старшими детьми, которые стреляют в подброшенный диск из лука.

Правила игры. Время броска и стрельбы из лука определяет сам играющий.

**Игра в мяч**

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг напротив друга. Крайний бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т.д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры. Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

**Соколиный бой**

*(Мохсоцол охсупуута)*

Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг напротив друга, левая нога согнута. Реки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой стал на обе ноги. Когда устают прыгать на одной правой ноге, меняют её на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

Правила игры. Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

**Перетягивание на палках**

*(Мас тардыпыыта)*

Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

Правила игры. Победителем считается та группа, которая перетянула на вою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

**Сокол и лиса**

*(Мохоцол уонна сапыл)*

Выбирается сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения ( вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит тех, кто не присел.

**Один лишний**

*(Биир ордук)*

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности дальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают : «Нет, не пустим, иди туда…» (указывают на самую дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Может играть любое количество детей.

Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

**Пятнашки**

*(Атах тэпсиитэ)*

Двое играющих кладут руки друг другу на плечи и, подпрыгивая, попеременно ударяют правой ногой о правую, а левой ногой о левую ногу напарника. Игра ведется ритмично в виде танца.

Правила игры. Ритмичность движений, их мягкость соблюдать обязательно.