





*Картоотека бурятских  
подвижных игр*



## *Содержание*

- 1. Волк и ягнята*
  - 2. Сурхарбан*
  - 3. Игра в лодыжки*
  - 4. Ищем палочку*
  - 5. Табун*
  - 6. Иголлка, нитка, узелок*
  - 7. Бабки-лодыжки*
  - 8. Подкидывание трёх косточек*
  - 9. Семья*
  - 10. Шоно Тарбагашааха*
  - 11. Мори урилдаалга – конные скачки*
  - 12. Хорео барилга*
  - 13. Игра «Хумнараа»*
- 
- 
- 
- 



## Волк и ягнята

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что ты здесь делаешь?
- Вас жду.
- А зачем нас ждешь?
- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать Повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.



## Сурхарбан

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.


Правила игры. Соблюдать правильный прием стрельбы.



### Игра в лодыжки (*Шагай*)

*«Игра в лодыжки»* (специально обработанные кости надкопытных суставов овечьих ног) широко распространена среди **бурят**. Она имеет несколько разновидностей. Ниже приводится одна из наиболее простых. Участвовать в ней могут мальчики и девочки 6-15 лет, 2 человека и более.

Описание. Игроки кладут на землю, или на дощечку, или на стол в общую кучку условленное число лодыжек, например каждый по 5 костей.



Очередность в игре определяют по считалке или жеребьевке. Первый игрок подбрасывает одну лодыжку. Сразу же (*той же рукой*) берет лодыжки из кучи и ловит подброшенную вверх. Лодыжки, которые он успел схватить из общей кучи, откладывает в сторону до конца игры. Потом повторяет все снова и так продолжает игру до тех пор, пока не уронит подброшенную лодыжку. Тогда вступает в игру следующий игрок. Выигрывает тот, кто заберет больше лодыжек из общей кучи. Выигрыш подсчитывают, когда в куче не останется лодыжек. Потом их складывают в общую кучу и игра повторяется.



### Ищем палочку

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски, закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка. По команде «*Ищите!*» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие Игроки догадались, у кого находится палочка, то **стараются** догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры. Осаленный должен быстро передать палочку.

A decorative border with a central knot. The knot is composed of three interlocking loops in red, green, and blue. The border is made of swirling lines in the same three colors, framing the central text.

### Табун (*Хурэг адуун*)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в своё логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он оскалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

Правила игры: Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка, он должен ловко увести к себе в логово.





### **Иголка, нитка, узелок**

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг, то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

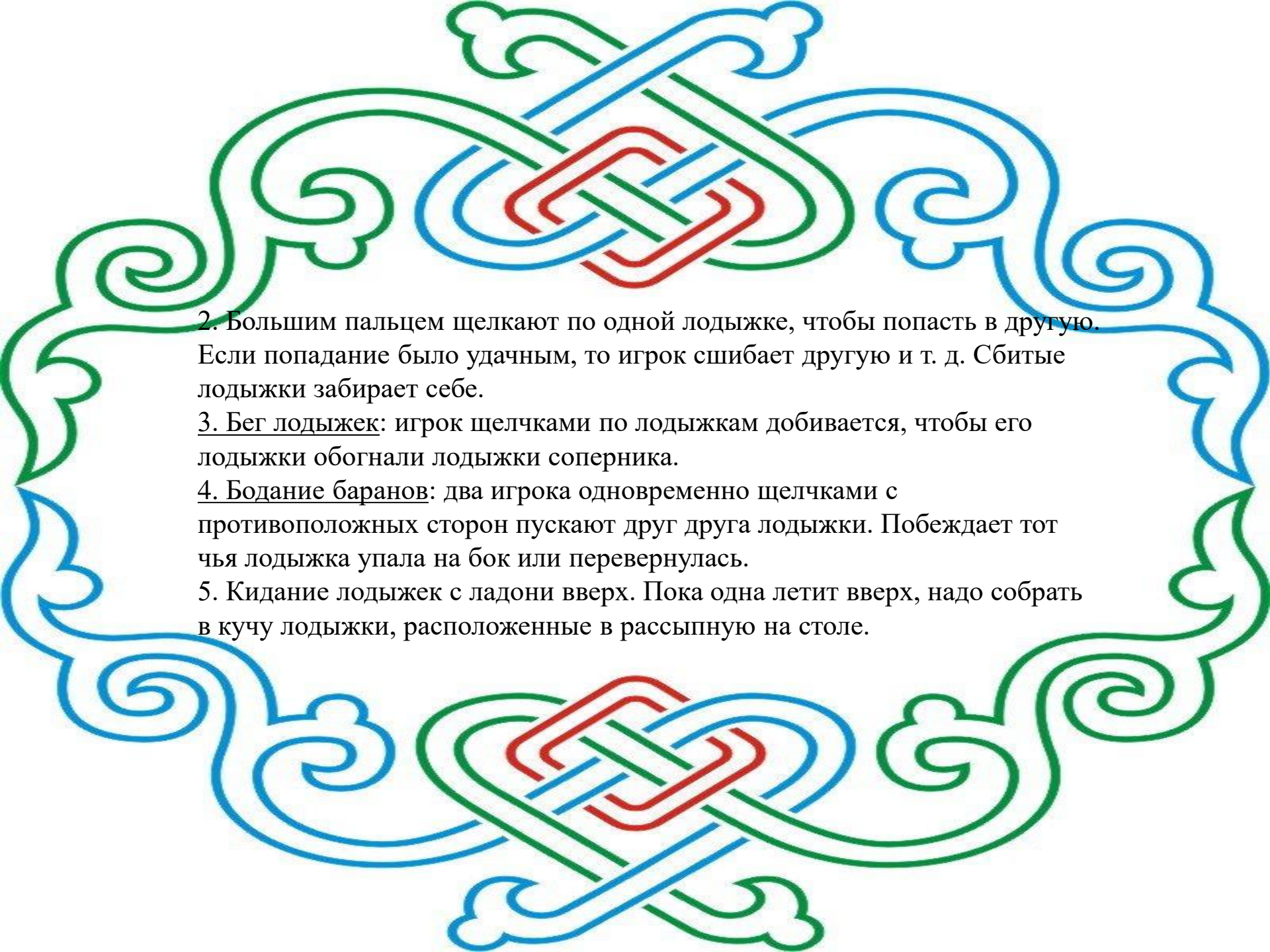
Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.



### **Бабки-лодыжки (*Шагай наадан*)**

Бросание лодыжек (*таранных костей*) имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они поочередно щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они собирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.



2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает другую и т. д. Сбитые лодыжки забирает себе.

3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.

4. Бодание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг друга лодыжки. Побеждает тот чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

5. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.



### Подкидывание трех косточек (Хумпараа)

Эта игра является подготовительным этапом к более сложным играм. По правилам игры нужно, чтобы все три косточки упали одинаково, но для **детей** младшей группы это необязательно, важнее узнать, кто у них упал: козлик или овечка, лошадка или бычок. Но если у кого-то упали все три косточки в одинаковом положении, тот все косточки-бабки забирает себе.



### Семья (*Айл боложсо наадаха*)

Правила игры: Выполняют роль родителей - крупные конские кости, роли **детей** выполняют кости поменьше – скотские. Кость конского копыта обозначает собаку. Бараньи косточки представляют собой отару овец или видов скота в разных расположениях.

В процессе этой игры дети учатся человеческим взаимоотношениям, усваивают нравственные понятия, приобретают трудовые навыки, формируют познавательную деятельность, разговорную речь. Бараньи лодыжки-бабки придают игре особенность, детям нравится играть с домашним скотом, импровизировать с ними различные сюжеты. Дети учатся обращаться к животным, говорить им «*холой*», «*тадь*» - «*остановись*», «*иди*» и т. д.



### **Игра «Шоно Тарбагашааха»**

Считалкой выбирается «волк», остальные дети- «тарбаганы». Чертится два круга - «норы». «Тарбаганы» перебегают из одной «норы » в другую. «Волк» их ловит.

Дети

«тарбаганы» стараются не стать добычей «волка».



### **Игра «Мори урилдаалга» -конные скачки**

Двое детей строят стену в 10 косточек-бабок. В начале стены по обе стороны становятся «кони» участников. Играющие по очереди кидают «хумнараа».

Начинает игру

тот, у кого все 3 бабки упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то

этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у другого упали

сразу 3 коня, тот делает скачок сразу через 2 бабки и обгоняет соперника. Кто первый

доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их

кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.

.



### **Игра «Хорео барилга»**

В игре «хорео барилга»- строительство ограды для скота или других игрушечных зверят, дети учатся ставить предметы рядышком, последовательно, усваивая понятия «широкий», «узкий», «длинный», «короткий», «большой» и «маленький».



A decorative border with a central knot. The knot is composed of three interlocking loops in red, green, and blue. The border is made of three parallel lines in the same colors, forming a frame with ornate, swirling patterns.

### **Игра «Хумнараа»- подкидывание 3-х косточек**

Подкидывается три косточки. Дети называют кто у них упал: козлик или овечка, лошадка или бычок. Но если все три косточки упали одинаково, все косточки забирает себе.

A decorative frame composed of blue and green lines, featuring a central knot-like design. The knot is formed by three interlocking loops in red, blue, and green. The frame is surrounded by ornate, swirling scrollwork in the same colors.

**Спасибо за внимание!**