Предлагаемое пособие содержит практический материал для организации и проведения кубанских подвижных игр, собранных из различных источников.

По содержанию все народные подвижные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребёнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов и стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Данные игры имеют существенное значение по реализации регионального компонента образовательной программы физического воспитания дошкольников.

Пособие снабжено большим количеством иллюстраций, призванных облегчить работу педагога

Народные подвижные игры адресованы педагогам и инструкторам по физической культуре, для работы с детьми старшего дошкольного возраста.

Подвижные игры народов Кубани

Сборник игр составил
инструктор по
физической культуре
МДОБУ № 84 г. Сочи
Ясиновская С.А

Сочи 2017 г.

АДЫГЕЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Прятки (къан-къангьэбылъ)

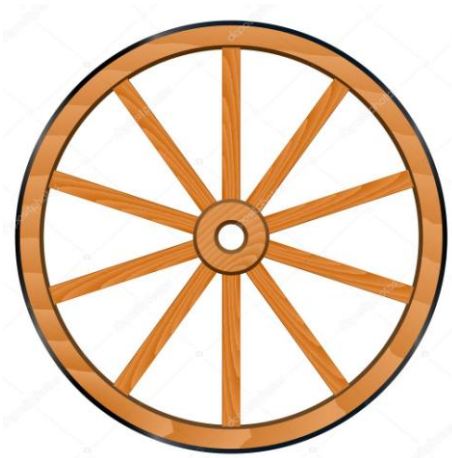
Игра проводится на открытом воздухе. Количество игроков не ограничено. Игроки берут длинную палку, и каждый быстро хватается за нее одной рукой. Чья рука окажется сверху, тот и водит. Определяется время по счету, в течение которого водящий должен стоять с закрытыми глазами. Водящий подходит к дереву или забору, закрывает глаза и какое-то время считает в среднем темпе. Затем громко объявляет: «Иду!» Идет и ищет спрятавшихся игроков. При обнаружении кого-нибудь из них ведущий должен догнать и хлопнуть его по плечу или спине. В случае если «запятнанных» несколько, то водит тот, кого поймали последним. Цель спрятавшегося игрока — добежать и дотронуться до места, где стоял водящий. Запятнанным считается игрок, которого отчетливо хлопнули по спине или плечу. Если водящий не может найти никого из игроков, то громко признается в поражении. В этом случае он не сдает своих полномочий и продолжает водить

Катание колеса (хьакургъачъ)

Участвовать в игре могут от двух до четырех человек. У каждого должно быть колесо от велосипеда без шин и палочка длиной 50—100 см (возможно применение обруча). Играющие выстраиваются на одной линии и договариваются о том, до какого места будут вести колесо.

По команде каждый бросает свое колесо так, чтобы оно покатилось, догоняет его и, касаясь палкой внешней поверхности, гонит его к условленному месту.

Тот, кто уронил колесо, выбывает из игры.



При столкновении колес игроки вновь запускают их и бегут к цели. Выигравшим считается тот, кто быстрее доберется до условленного места, не уронив колеса.

Драчливый баран (ты зэуал)

На ровной лужайке очерчивается круг диаметром 1,5 м (для более взрослых детей до 3,5 м). В игре участвуют трое: двое борющихся и один судья. Игроки становятся на четвереньки друг перед другом так, чтобы правое (левое) плечо упиралось в правое (левое) плечо соперника. По команде судьи соперники стараются вытолкнуть друг друга из круга.

Проигравшим схватку считается тот, кто:

а) коснется хотя бы какой-либо частью тела земли за границей очерченного участка;

б) упадет на землю или сменит положение.

Нельзя цепляться за траву или одежду противника. По договоренности можно менять плечи, для этого нужно поднять руку, чтобы судья остановил встречу.

Скачки (шыгьачъэ)

В игре участвуют два (или более) мальчика 4—5-летнего возраста. Для игры каждый должен иметь хворостинку длиной 1,5—2 м. Участники выстраиваются на линии старта (финиша). Через 20—30 м отмечается линия поворота. Игроки «садятся на коня», т.е. пропускают между ног хворостину, придерживая левой рукой. По команде каждый должен добежать до линии поворота, развернуться и прибежать назад, при этом пересечь линию старта (финиша). Выигрывает тот, кто первым пересечет линию. Если хворостинка во время бега окажется в другом положении (не между ног), игроку засчитывается поражение.

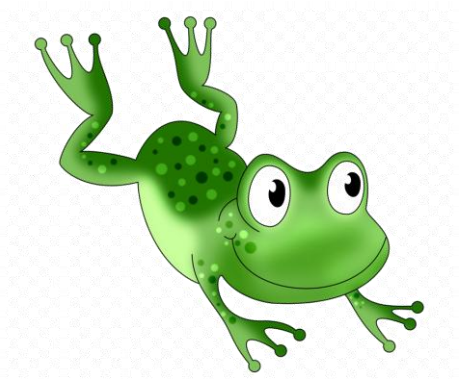
Журавли-журавли (къэрэу-къэрэу)

В игре участвуют пять и более мальчиков и девочек. Игра проводится на ровной площадке Выбирается водящий — матка-«журавль». Дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит «матка». Сначала в медленно, затем во все более ускоряющем темпе они движутся, выполнял команды вожака. Когда он говорит «желтобрюхая змея», «журили» выстраиваются в клиновидную фигуру; если говорит о лягушках, все с полуприседа выпрыгивают вперед и т.д. Проигравшим считается тот, кто не смог выполнить задание и разорвал круг.

Прыжок лягушки (хьантХэркъо пкэн)

Играют два или более мальчиков на ровной площадке. Отмечают линию старта. Любым привычным способом определяют очередность выполнения.

Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит к линии старта и становится в позу лягушки (опускается на, четвереньки с опорой на кисти и подошвы ног), затем делает скачки прыгает три раза. Последнее место приземления отмечается (по пятке той ноги, кот рая ближе к линии старта). Та же задание выполняет следующий игрок.



Нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начата прыжка. Тот, кто нарушил правило, проигрывает.

Выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

Ягненок (шынэ)

В игре принимают участие 6 и более детей. Свою верхнюю одежду, которую иногда заменяют листьями, складывают в одно место (куча шерсти). Для игры выбирается «пастух» и «ягненок».Пастух приглашает к себе других участников игры — стригалей на кош.

Они имитируют работу стригалей друг на друге. Хозяин вместе с ягненком ходит и следит за качеством работы, иногда давая советы, делая замечания. И вот стригалям надоедает ягненок. Они его уводят и прячут в «куче шерсти».

Пастух сначала не замечает пропажи, а потом начинает поиски ягненка. Когда он его находит, то помогает ему подняться и бросается ловить стригалей. Кого поймает, тот становится пастухом.

БЕЛОРУСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Михасик

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов:

- Ты, Михасик, не зевай, не зевай!
- Лапоточки обувай, обувай!

Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу. С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он считается победителем.

Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, необходимо с его наружной стороны

Прела-горела

Ведущий в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

- Прела-горела,за море летела,
- А как прилетела,
- Так где-то и села,
- Кто первый найдет,
- Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет тот и выиграл. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Мельница

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Игрок, который упустил мяч или бросил его не правильно, выбывает из игры. Побеждает тот кто остается в игре последним.

Ежик и мыши

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ежик в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж – влево. Игроки произносят слова:

-Бежит ежик – тупу- туп,

-Весь колючий, остер зуб!

-Ежик, ежик, ты куда?

-Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

-Ежик ножками туп- туп!

-Ежик глазками луп-луп!

-Слышит ежик - всюду тишь,

-Чу! Скребется в листьях мышь!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

-Беги, беги, ежик,

-Не жалей ты ножек,

-Ты лови себе мышей,

-НЕ лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, Выбегая за круг. Еж их ловит.

Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повторяется несколько раз. Все действуют в соответствии с текстом. Пойманная мышка выходит из игры.

Охотники и утки

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством игроков. Одна команда – качки (утки, другая – охотники. Охотники образуют внешний круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5-3м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток – стараясь попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются местами. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

Заяц-месяц

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают перекличку:

- Заяц-месяц, где был?
- В лесу.
- Что делал?
- Сено косил.
- Куда клал?
- Кто украл?
- Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную. Бегать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Белый мяч и черный мяч

Для игры нужно два мяча из войлока белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дается мяч белого цвета, другому - черного цвета. По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков. Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде.

День и ночь

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Осаленные переходят в команду соперника

Отдай платочек

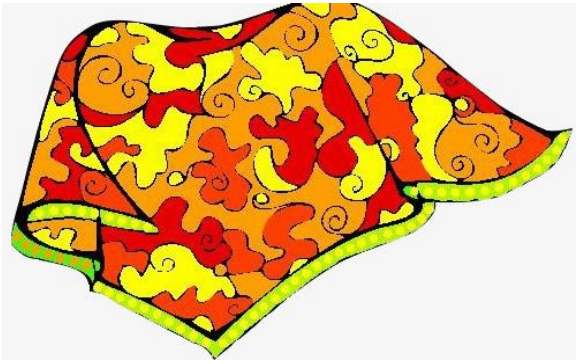
Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают один платочек.

Ведущий проходит сзади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре дает команду: «Отдай платочек!»

Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек водящему. Тот, кто быстрее отдаст платочек, получает очко.

Команда, набравшая больше очков, побеждает. Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу.

Платочек каждый раз нужно давать разным детям



Палочка – выручалочка

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8метров. В середине площадки чертится круг, в котором на камень кладется доска (длиной 50 см. шириной 30 см., а на доску двенадцать полочек.

По жребию одна из команд получает право начать игру. Один игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1 – 1,5м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока вторая команда бежит за мячом, первая команда, бросившая мяч, должна быстро собрать палочки на доску.

Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая команда принесет мяч, то она считается выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда. Если начинающий игру промахнулся, палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде.

Команда, начавшая игру, может продолжить ее, если игрокам удастся быстро собрать и положить палочки.

В лунку

Для игры были необходимы пять маленьких шариков или камешков. В центре площадки делали лунку глубиной 15-20 см и диаметром 10-15 см. На расстоянии 3-4 м проводили линию броска. Участники делились на две команды и выбирали своих капитанов. Команда, начинавшая (по жребию) игру, получала пять шариков. Ее капитан клал их на ладонь и становился у линии. Его задача – забросить шарики в лунку. Сколько шариков он забросит, столько получит очков. Затем бросали шарики все игроки этой команды поочередно. Когда одна команда заканчивала броски, их начинала другая. Если не получилось попасть в лунку, к выполнению заданию приступала другая команда. После того как каждый игрок сделал попытку закинуть шарики в лунку, игра заканчивалась. Победитель определялся по количеству заброшенных в углубление шариков.

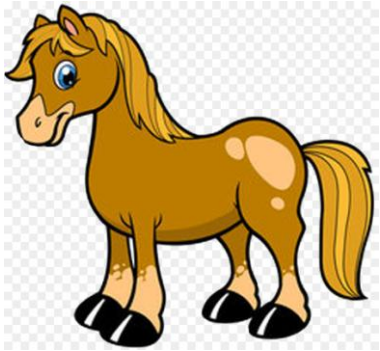
РУССКИЕ

НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Переездной конь

Участвуют только мальчики. Делятся по палке на «верхи» и «низы». Все становятся в круг на расстоянии 5—7 шагов друг от друга. Низы нагибаются, верхи садятся на них верхом. После этого начинают перебрасывать от одного игрока к другому.

Если мяч обойдет три круга, не упав на землю, то низы перевозят своих противников с одного места на другое, т.е. последний едет на место первого, первый на место второго и т.д. Затем снова начинают перебрасывать мяч.



Если же кто-либо из верхов не поймает мяч, уронит его на землю, то роли меняются: верхи становятся конями, а низы садятся верхом.

Игра продолжался на тех же условиях.

Пятнашки

Играющие становятся в кружок на значительном расстоянии друг от друга и начинают по жребию выбирать «пятнашку». Затем разбегаются в разные стороны. «Пятнашка» должен попасть мячом в любого из игроков, запятнанный становится «пятнашкой» и т.д.

Тополек

В игре участвуют: ведущий - «тополь», 3 игрока - «ветры», остальные - «пушинки», В центре площадки в кругу диаметром 2 м. стоит ведущий - «тополь», «пушинки», за кругом. Ведущий (тополь):

«На Кубань пришла весна, распушила тополя. Тополиный пух кружится, но на землю не ложится. Дуйте ветры с кручи сильные, могучие!»

После этих слов налетают «ветры» и ловят «пушинки», те устремляются в круг к «тополю». Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остался возле тополя.

Рыбаки и рыбки

Дети становятся в круг и считалкой выбирают двух водящих - «рыбаков», которые встают в круг, взявшись за руки. Остальные дети - «рыбки», они ведут хоровод и поют:

«В воде рыбки живут, нет клюва, а клюют.Есть крылья - не летают,
ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят, а детей выводят».

Закончив песню, «рыбки» разбегаются в разные стороны. «Рыбаки» ловят «рыб», пойманные «рыбы» составляют с «рыбаками» «невод» и ловят оставшихся «рыб».

Зевака

Выбрав пару, дети становятся в общий круг, взявшись за руки. Тот, кто остался без пары, становится водящим — зевакой. Под музыку все идут по кругу, выполняя танцевальные движения: Зевака ходит в кругу в обратном направлении (противоходом). По окончании музыки все должны взяться за руки, а зевака в это время, пока дети не успели взяться за руки, быстро хватает кого-либо из них. Если он успевает кого-нибудь схватить, то становится с ним в пару. Оставшийся без пары становится зевакой.

Наседка и коршун

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их.

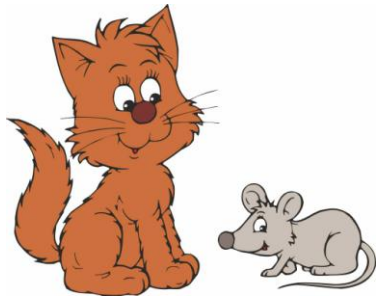
После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора наседки.

Кошки и мышки

Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек.

Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящихся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых "ворот", при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти "ворота", мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новая мышка и кошки.



При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

АРМЯНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Бросание палки (Пайт кцопи)

На игровом поле чертится линия. Два игрока с короткими палками в руках встают к линии спиной. Держа палку вертикально за верхний конец палки , затем они наклоняются к земле и другим концом палки чертят линию по земле между ногами. После чего , следует сделать хороший размах и кинуть палку как можно дальше вперед. Игрок, которому удалось бросить палку дальше, получает роль всадником: он седлает палку,- после чего, убегает. Второй игрок взяв свою палку в одну руку, бросается догоняет всадника, после чего они возвращаются на исходную позицию.

Правила игры.Пробежку после броска следует начинать по команде, от черты начерченной в начале

Бежать надо до места падения палки игрока всадника.

Взятие в плен (Героци)

Игроки в произвольном порядке делятся на две команды. Игроки двух команд встают в две шеренги на расстоянии трех - пяти метров друг от друга. Каждая команда на своей стороне рисует на расстоянии семи-восьми шагов круг диаметр которого составляет, примерно три метра — это тюрьма для пленников.

После начала игры, игрок стоящий первым в шеренге команды бежит к игроку стоящим первым номером другой команды и встает перед ним. Тот протягивает одну руку, чтобы противник смог ударил его по ладони, после чего готовится бежать, чтобы суметь поймать его. Игрок из первой команды трижды стукает по ладони вытянутой руки соперника, после третьего удара должен быстро убежать на свое первоначальное место расположения. Если ему не удастся достичь места, он считается взятым в плен.

За игроками идущими первыми, идут игроки стоящими вторыми и так далее. Соответственно, число играющих должно быть четным.

Победителем считается команда, которой удалось взять в плен большее количество пленных.

Крепость (Берд)

Игроки разделяются на две команды. Одна команда становиться - защитниками крепости, вторая - захватчиками. Крепостью назначается, предмет установленный в центре игрового поля, которое представляет собой окружность, доска или камень.

После сигнала защитники окружают крепость на расстоянии одного двух метров и начинают защиту крепости от нападающей команды соперников. Нападающие напротив должны разойтись в разные стороны. Крепость считается павшей, если кто-нибудь из игроков нападающих игроков сможет наступит ногой на крепость и при этом не будет пойман защитником.

Когда захватчики пересекают черту игрового поля, защитники могут ловить их, пойманный захватчик выбывает из игры. Защитник внутри круга, оказавшийся за захватчиком, также покидает игру.

Игра ведется до пяти очков. Очко засчитывается в случае если, захватчикам удалось дотронуться до крепости. В случае если все захватчики пойманы, команды меняются ролями не получая очка.

Прятки (Тапкоци)

Игроки делятся на две команды, каждая команда выбирает - капитана. При помощи жребия определяют, какая команда будет прятаться, а какая — искать. Для игры определяется «город» — стена, дерево или что-то подобное.

Прячущаяся команда, возглавляемая капитаном прячется, а сам капитан возвращается к команде ищущих. Капитан прячущейся команды должен, ввести ищущих в заблуждение, называя ложные места укрытия команды. Команда ищущих, должна проверять все места. Если им удается заметить одного из прячущих, они должны назвать имя и место прячущегося.

После этого, найденная команда, должна успеть завоевать город, то есть быстрее добежать до города и поставить руку. Ищущая команда напротив, должна не допустить захвата. Прячущаяся команда может менять место укрытия, но только всем вместе, так и ищущая команда ищет, всей командой. Правила игры.

ГРЕЧЕСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Чет или не чет.

В игре принимают участие минимум два игрока; если играет больше народу, то становятся парами. Каждый игрок получает 10—15 штук бобов или камешков.Два стоящих друг против друга игрока держат бобы в правой руке. Один из них несколько бобов незаметно перекладывает в левую руку, затем показывает зажатый кулак и спрашивает у противника: «Чет или нечет?» Тот отвечает, предположим: «Чет!» Спрятавший бобы раскрывает руку, и они вместе, считают бобы. Если количество их нечетно, спрятавший говорит: «Дай один, чтобы был чет». Если же противник ответил правильно, он получает один боб. Затем роли меняются. Это продолжается, пока у одного из игроков не кончатся бобы. Выигрывает тот, кто соберет все. Если играют команды, участники становятся парами в круг; после одного тура пары меняются местами, в игре теперь участвует новая пара противников. Игра идет на время, через пять минут ведущий дает знак, что время истекло, и игроки считают бобы. Какая команда больше набрала, та и выигрывает.

Поймай того, у кого камешек

В этой игре принимают участие не менее пяти человек, но может играть и большая группа. Игроки выстраиваются в одну шеренгу, против них руководитель игры. Все протягивают вперед вытянутые руки со сложенными ладонями.

У ведущего игру есть камешек, он ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить его в ладони игроков. Затем незаметно опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Кому достанется камень, тот бежит до заранее намеченного пункта и обратно, чтобы вернуть камешек ведущему. Остальные игроки преследуют его и пытаются поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя.

Если игрок вернется обратно и его никто не сможет поймать, в следующем туре он занимает место ведущего. Если же его поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал.

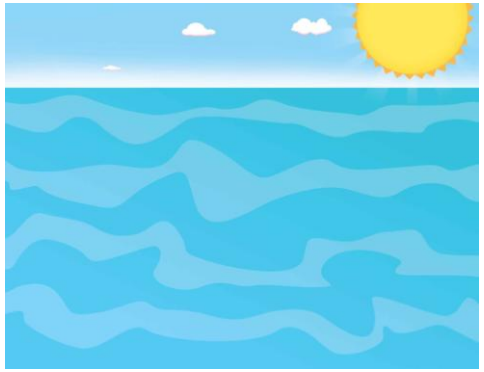
Амальгата

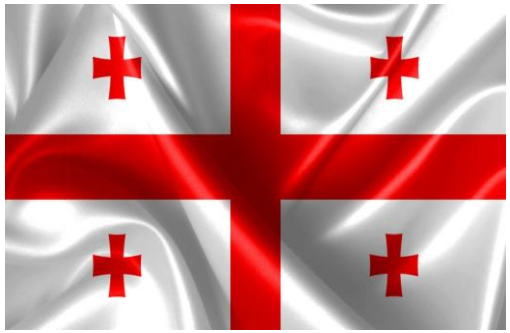
Эта игра напоминает наше популярное развлечение «Море волнуется раз», только на греческий манер.

Принадлежности: шарфы, шляпы, брошки, палки… – для нарядов игроков.

Водящий стоит в центре площадки. Ему завязывают глаза. Он считает, а остальные игроки ходят вокруг. Через некоторое время водящий прекращает считать и громко произносит: «Амальгата!». По-гречески это означает «статуя». Он снимает с глаз повязку и внимательно смотрит на игроков. В это же мгновение все игроки должны замереть в позе какого-нибудь древнегреческого героя.

Ведущий подходит к каждой «статуе» и присматривается, не шевелится ли она. Если только «статуя» пошатнётся или улыбнётся, она выбывает из игры. Самый стойкий игрок становится победителем и в следующей игре становится ведущим.





ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Дети и петух.

Один из игроков изображает петуха. «Петух» выходит из своего домика, ходит по площадке и три раза кукарекает.

Игроки в ответ: «Петушок, петушок, золотой гребешок, масляна головушка, шелкова бородушка! Что так рано встаешь, детям спать не даешь?»

После этого «петух» опять кукарекает, хлопает «крыльями» и начинает ловить детей, которые, выйдя из своих домиков, бегают по площадке.

Правила игры. Ловить детей в домике нельзя.

Игра в колокол (Заробана)

На площадке чертится круг диаметром 5 м, от которого на расстоянии 10 - 12 м ставится флажок на подставке (или стойке высотой 1 - 1,5м).

Десять - двенадцать игроков становятся внутри круга (у самой линии), берутся за руки и, расставив их в стороны, образуют колокол. Один игрок назначается языком колокола, который двигается внутри круга и повторяет: «Сломаю колокол...» Внезапно он подбегает к какой-нибудь паре детей и пытается разорвать их сцепленные руки - сломать колокол. В случае если языку это удается, он бежит по направлению к флажку, а его преследуют те двое игроков, между которыми он разорвал круг.

Если убегающий успеет дотронуться до флажка раньше, чем его осалят преследователи, он имеет право еще раз выполнить эту же роль. В случае, если его осалят (коснутся рукой), то ловишка занимает место языка, а остальные двое игроков встают в круг. Если же убегающего одновременно осалят оба догоняющих, то языком становится один из них по жребию, а другой вместе с бывшим языком становится в круг.

Снятие шапки (Кудис агеба)

На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3 - 4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2 - 3 м, а дальние - 7 - 8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре.

Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

Защитник (Давлаоба)

На площадке чертится круг диаметром 2 - 3 м. В игре участвуют восемь - десять человек.

Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удается это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам.

Игра каждой пары длится не более 2 - 3 минут.

Правила игры. Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена. Мешать защитнику (толкать, дергать) запрещается. В случае некорректного поведения игрок выводится из игры.