



Картотека: Армянские народные игры

подготовила: старший воспитатель
БДОУ города Омска «Детский сад № 185»,
Е.С. Цынгалова

Отгадай, кто? (Гушаки овэ?)

- Играют дети младшего и среднего школьного возраста, 10-15 человек. Площадка для игры условно ограничивается, размер ее зависит от количества играющих. Из играющих выбирается водящий, который садится скрестив ноги в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3-4 м. Водящий начинает всевозможными движениями рук, тела подражать, например, какой-либо птице или животному. Все играющие, стоящие вокруг него, стараются отгадать, какую птицу он изображает. Тому, кто угадал, водящий говорит: «Да!» После этого все убегают за установленные границы площадки, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит
- Правила игры.
 1. Любой из игроков имеет право назвать птицу или животное.
 2. Играющие могут убежать только после того, как водящий скажет «да».
 3. Ловить можно до установленных пределов площадки.
 4. Если игрокам не удастся отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий громко называет птицу (животное), которую изображал, и гонится за игроками, которые убегают за пределы площадки.

Дай руку (Тур дзеркт)

- Играющие распределяются на пары на все время игры. Выбирается по жребию водящая пара. Взявшись за руки, она в пределах площадки старается поймать кого-либо, окружив руками. Задача остальных игроков - убежать и не попадать в ловушку. Пойманный игрок со своим партнером становятся водящей парой, а бывшие водящие присоединяются к остальным и убегают от водящей пары.
- Правила игры.
 1. Игра начинается по команде водящих игроков.
 2. Игрок считается пойманным, если водящая пара окружит его, не разъединив руки. Если во время ловли водящие разъединят руки, игрок не считается пойманным.
 3. Все играющие, кроме водящих, свободно бегают по площадке до тех пор, пока один из них не будет пойман.

Статуя (Карарцан)

- Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца, на 20 человек - четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов и игра продолжается.

- Правила игры.
- 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.
- 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

Пастух (Овивы)

- На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.
- Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.
- Правила игры:
- волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
- овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.
- Развивает: быстроту реакции, внимание, ловкость.

Перетягивание палки (Педэ кашир)

- Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.
- Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

Прятки (Тапкоци)

- Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать.
- Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) — «город», куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (называет местонахождение)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город».
- Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.
- Правила игры: при повторении игры, если выиграла та, кто искал, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

Земля, вода, огонь, воздух (Хох, джор, крак, от)

- Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово «Земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «Вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «Воздух!» — названием птицы. При слове «Огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему.
- Правила игры. Игрок, совершивший ошибку, выбывает из игры.

Взятие в плен (Героци)

- После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3— 5 м друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии пяти-шести шагов круг диаметром 2,5 м — это убежище для пленников.
- Получив право начать игру, первый номер одной команды подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удастся убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.
- Правила **игры**. Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. Не рекомендуется ударять выше локтя. При преследовании нельзя толкать противника. Вариант. В конце **игры** можно освобождать пленных. Это делает игрок, уверенный в своих силах. Он, ударив три раза по руке противника, бежит в сторону убежища и, хлопая рукой по руке каждого пленника, освобождает всех из плена, затем бежит на свое место. Преследователь в этом случае имеет право опять ловить убегающих и снова пленить их. Пленные не должны выходить за пределы круга навстречу освободителю. Освобожденный из плена игрок сам может стать освободителем. При освобождении пленных или при преследовании игроков остальные участники **игры** не имеют права вмешиваться. Нельзя забегать за черту другой команды.

Бесконечный мяч (Анангист гндак)

- В центре поля чертят большой круг диаметром 3-4 м. Играют две команды: одни – защитники, другие нападающие окружают их за чертой, отойдя друг от друга на одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, они три раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время нападающие не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч.
- После трех перебросов нападающие стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, старается избежать ударов – защищается, т.е. ловит мяч или стремится удержать его в кругу. В случае удачной защиты. играющие меняются ролями.
- Если удар нападающих достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит нападающий, который бросал мяч.