**Сентябрь. Семейный клуб « А у нас сегодня гость!».**

**В гостях педагог – психолог, тренинг « Азбука общения».**

1. Игровое упражнение « Давайте познакомимся».
2. Игровое упражнение « Я люблю……..»
3. Игровое упражнение « Комплименты»
4. Игровое упражнение « Вопросы»
5. Практическое упражнение « Волшебный цветочек»
6. Ритмическая картинка « разноцветная игра»

**Октябрь – ноябрь. Семейный клуб « А у нас сегодня гость! – Знакомство с культурой другой национальности». ( родители Хисомовы, Шевченко, Ивановы)**

1.Эксурс в историю страны. ( Таджикистан, Украина, Россия – презентация, педагог)

2.Рассматривание национальных костюмов ( куклы, предметы одежды, картинки) – рассказывают родители.

3. Слушание песен на родном языке.

4. Рассматривание музыкальных национальных инструментов. ( балалайка, большой бубен, домбра)

5. Танцевальная гостиная.

**Декабрь – январь. Семейный клуб « А у нас сегодня гость!» - наши национальные игры.**

1.**Большое путешествие « В страну Игралию». ( Загер, Кучкаровы, Хисомовы, Шевченко Моаз)** Словестные игры

Подвижные игры

Настольно – печатные игры

Семейные игры.

**Февраль – Март. Семейный клуб « А у нас сегодня гость! Самая, самая… мамочка моя».**

1. Упражнение « Подбери ласковое слово»
2. Упражнение рисуем вместе ( ребенок маму, мама – ребенка)
3. « Хорошо рядом с ней с милой мамочкой моей» - общие дела и заботы. Составление коллажа.
4. Чайная гостиная. Сладости ( национальные) приготовленные мамами.

**Апрель – май. Семейная гостиная « А у нас сегодня гость!» Библиотекарь. Интерактивное путешествие в « В мир книги»**

1. Блиц опрос « Любите ли вы читать?»
2. Викторина « По страницам любимых сказок»
3. Чтение произведений ( отрывков) на родном языке.
4. Совместный показ кукольного театра.

Приложения.

**Русская народная игра:**

**Гуси-лебеди**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома до­вольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

—   Гуси-гуси!

—   Га-га-га.

—   Есть хотите?

—     Да, да, да.

—     Гуси-лебеди! Домой!

—   Серый волк под горой!

—   Что он там делает?

—     Рябчиков щиплет.

—   Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила** **игры.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только  после  слов:   «Ну,  бегите  же  домой!»

**Русская народная игра:**

**У медведя во бору**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в ле­су.  Дети  идут в  лес за  грибами,  ягодами  и напевают песенку: У медведя во.бору Грибы, ягоды беру! Медведь постыл На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила** **игры.** Медведь выходит из бер­логи только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Русская народная игра:**

**Обыкновенные жмурки**

Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и за­ставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

—   Кот, кот, на чем \_стоишь?

—     На квашне.

—    Что в квашне?

—    Квас.

    Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот ста­новится жмуркой.

**Правила** **игры.** Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его пре­дупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кри­чать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за ка­кие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного иг­рока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Русская народная игра:**

**Филин и пташки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей,   синица,   гусь,  утка,   журавль  и  др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услы­шал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, оста­навливаются и приседают. Каждый игрок под­ражает крику и движениям той птицы, кото­рую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Правила игры.** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Русская народная игра:**

**Палочка-выручалочка**

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду "

Я на улицу пойду!

 Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают па­лочку-выручалочку, сделанную из дерева (дли­ной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив ко­го-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палОчки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи ме­ня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока па­лочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Правила** **игры.** Нельзя подсматривать, ко­гда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спря­таться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одно­го места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

**Вариант.** Дети могут выручить игрока, кото­рого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выруча­лочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» — стучит ею по стене. Затем па­лочку бросает как можно дальше. Пока водя­щий ищет ее, дети прячутся.

**Русская народная игра:**

**Почта**

Игра   начинается   с   переклички   водящего   с игроками:

—   Линь, динь, динь!

—   Кто там?

—     Почта!

—   Откуда?

—   Из города...

—   А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе тан­цуют, поют, прыгают и т. д. Все играю­щие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водя­щий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для ~них интересные задания. Дети читают стихи, рас­сказывают смешные истории, вспоминают за­гадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Правила   игры.**   Задания   могут  придумы­вать и сами участники игры.

**Русская народная игра:**

**Пчелки и ласточка**

Играющие — пчелы — летают по поляне и на­певают:

Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку пой­мает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играю­щий становится ласточкой, игра повто­ряется.

**Правила** **игры.** Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

**Русская народная игра:**

**Коршун**

Играющие    выбирают    коршуна    и    наседку, остальные — цыплята.     Коршун    роет    ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копеечке, По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он хо­дит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останав­ливается, спрашивает коршуна:

\_\_ Коршун, коршун, что ты делаешь? \_\_ Ямку рою.

    На что тебе ямка?

    Копеечку ищу.

    На что тебе копеечка?

    Иголочку куплю.

—           Зачем тебе иголочка?\_  Мешочек сшить.

    Зачем мешочек?

    Камешки класть.

    Зачем тебе камешки?

    В твоих деток кидать.

—- За что?

—           Ко мне в огород лазят!

—           Ты бы делал забор выше,Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, зло­дей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цып­лят.

**Правила** **игры.** Цыплятам следует креп­ко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цып­лят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

**Русская народная игра:**

**Гуси**

На площадке чертят небольшой круг, в сере­дине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спра­шивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

—   Гуси, вы гуси!

—   Га-га-га, га-га-га!

—   Вы, серые гуси!Га-га-га, га-га-га!Где, гуси, бывали?Га-га-га, га-га-га!Кого, гуси, видали?

~~ Га-га-га, га-га-га!

С   окончанием   последних   слов   волк   выбе­гает  из  круга   и  старается  поймать  гусенка. Гуси  разбегаются  и  прячутся  за  стоящих  в хороводе.  Пойманного  гусёнка   волк  ведет  в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают: Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего, Самого большого.

Далее следует перекличка хоровода и гу­сей:

—   А, гуси, вы гуси!

—   Га-га-га, га-га-га!

—   Щиплите-ка волка,Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бе­гают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра закан­чивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

**Правила** **игры.** Хоровод гусей и гусе­нята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих кос­нулся рукой волка.

**Русская народная игра:**

**Большой мяч**

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водя­щий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, ста­новится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Правила** **игры**. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**Русская народная игра:**

**Волк**

Все играющие — овцы, они просят волка пус­тить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Волк отвечает:  «Гу­ляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сна­чала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: Шиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойман­ный становится волком, игра возобновляется.

**Правила игры.** Гуляя по лесу, овцы дол­жны расходиться по всей площадке.

**Русская народная игра:**

**Птицелов**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с за­вязанными глазами. Птицы ходят, кружат­ся вокруг птицелова и произносят нарас­пев:

В лесу, во лесочке, Ца зеленом дубочке. Птички весело поют, Аи! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие ос­танавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Правила** **игры.** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Русская народная игра:**

**Блуждающий мяч**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водя­щий бегает вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках ко­торого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

**Правила** **игры.** Передавая мяч, играю­щие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно пере­давать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играю­щий,   уронивший   мяч,   становится   водящим.

**Русская народная игра:**

**Шар**

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3—5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из кру­га,   но   так,   чтобы   он   выкатился   за   черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удач­ного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лун­ку. В чью лунку шар попадет, тот и стано­вится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний.

**Правила** **игры.** Бросая биту, играющие не должны выходить за линию. Водяще­му следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

**Русская народная игра:**

**Посигутки**

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают  коридором друг к другу лицом на расстоя­нии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыг­нуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его оса­лил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

**Правила** **игры.**Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. **Вариант.** Играющие водящей команды мо­гут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

**Украинская народная игра:**

**Колдун (Чаклун)**

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указатель­ному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по    окончании     считалки     все    отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необхо­димо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Дети разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдо­вать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова на­пустить их. Кроме того, он пытается заколдо­вать и тех, кто отваживается выручить то­варища.

**Правила** **игры.** Заколдованный игрок ос­тается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

**Украинская народная игра:**

**Хлебец (Хлибчик)**

Бее желающие играть, взявшись за руки, ста­новятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком.

—   Пеку-пеку хлибчик! (Выкрикивает хлибчик.)  
— А выпечешь?   (Спрашивает задняя пара.)

—   Выпеку.'

—   А убежишь?

—   Посмотрю!

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намере­нием соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удается, он вместе с пойманным состав­ляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же по­рядке.

**Правила** **игры.** Последняя пара может бе­жать только после окончания переклички.

**Украинская народная игра:**

**Печки (Пички)**

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — печек (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соот­ветствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии пе­чек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его на­зад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печ­ке, все участники игры стремительно разбе­гаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участ­ников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто про­махнулся, меняется печками с одним из край­них игроков и начинает игру сначала. За вто­рой промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальней­ший промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т. е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

**Правила игры.** Количество игроков — от пяти до семи. У каждого своя печка, около которой отмечаются промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

**Украинская народная игра:**

**Круглый хрещик**

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

Чур, в «Круглого хрещика» ***играть!*** На горе стоять, ***пойманным не*** бывать! Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки край­них пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто при­бегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других иг­рока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

**Правила** **игры.** В игре принимают участие шесть человек. В нее могут играть дети, начи­ная со среднего дошкольного возраста.

**Белорусская народная игра:**

**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 и за круг. Еж их ловит (пятнает). Игроки быстро при­седают   и   опускают   руки.   Мышка   поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повто­ряется несколько раз.

**Правила игры.** Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

**Белорусская народная игра:**

**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! — звучит   белорусская   народная   мелодия.   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 и считается победителем.

**Правила** **игры.** Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

**Белорусская народная игра:**

**Прела-горела (Прэла-гарэла)**

Ведущий   (или  игрок)   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.

**Правила** **игры.** 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.

**Белорусская народная игра:**

**Заяц-месяц (Зайка-маладзик)**

Играющие  стоят  по  кругу.  Ведущий  и  дети начинают перекличку:

    Заяц-месяц, где был?

\_ В лесу.\_  Что делал?

—            Сено косил.

    Куда клал?

    Под колоду.

—   Кто украл?

—     ЧУР-

На кого падает слово чур, тот догоняет детей,

а они разбегаются врассыпную.

**Правила     игры.**    Бежать    можно   только после  слова   чур.   Пойманным   считается  тот, кого коснулся ловишка.

**Белорусская народная игра:**

**Иванка**

На земле чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иван­ку, а лесовик— поймать лебедей рукой или до­тронуться до них прутиком. Лебедь, которому удается вывести из леса Иванку, сам стано­вится лесовиком, и игра начинается сначала.

**Правила** **игры.** Забегать в дом лесовика нельзя.    Пойманные    лебеди    выбывают    из  игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

**Белорусская народная игра:** **Мельница (Млын)**

Все играющие становятся в круг на расстоя­нии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его дру­гому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

**Белорусская народная игра:**

**Ленок (Лянок)**

На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все стано­вятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

**Правила** **игры.** Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

**Белорусская народная игра:**

**Охотники и утки**

Играющие делятся на две команды с одина­ковым количеством участников. Одна коман­да — качки (утки), другая — охотники. Охот­ники образуют внешний большой круг и очер­чивают его. Утки очерчивают внутренний ма­лый круг на расстоянии 2,5—3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

**Правила** **игры.** Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют не­сколько команд, выигрывает та команда, ко­торая быстрее переловит уток.

**Белорусская народная игра:**

**Мороз (Мароз)**

С помощью считалки выбирается Дед Мо­роз.

Ты зеленый, ты красный, Ты в шубе, ты в кушаке, У тебя синий нос, Это ты, Дед Мороз!

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

**Правила игры.** Разбегаться можно только после окончания считалки. В момент за­морозки можно принять любую позу. Вы­игрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

**Белорусская народная игра:**

**Колечко (Пярсцёнак)**

Играющие стоят по кругу, держат руки впе­реди   лодочкой.   Выбирается   один   ведущий. В  руках у ведущего лежит  небольшой  блес­тящий   предмет    (это   может   быть   колечко, фантик  из  фольги).  Ведущий  идет  по  кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит: Вот по кругу  я иду, Всем колечко вам кладу, Ручки крепче зажимайте Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а  потом   выходит   из   круга   и  говорит:   «Ко­лечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот,   у   которого   в   ладошках   окажется   ко­лечко,  выбегает,  а дети должны  постараться задержать его, не выпустить из круга.

**Правила    игры.**    После    слов:    «Колечко, выйди   на   крылечко!» — все   игроки   должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не вы­пустить игрока с  колечком  в  руке из круга.

**Белорусская народная игра:**

**Гуси летят (Гуси ляцяць)**

Вожаком избирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц.  Вожак придумывает названия летунов:

«Гуси летят», «Утки летят» и т. д. Дети под­нимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят: «Летят» — и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и по­махать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

**Правила** **игры.** Дети должны быть внима­тельными и не ошибаться.

**Белорусская народная игра:**

**У Мазаля**

Участники игры выбирают Мазаля. Все ос­тальные отходят от Мазаля и договаривают­ся, что будут ему показывать, после чего идут к Мазалю и говорят:

—           Здравствуй, дедушка Мазаль —  
С длинной белой бородой,

С карими глазами, С белыми усами!

—           Здравствуйте, детки!Где вы были?

Что делали?

—           Где мы были, вам не скажем,А что делали — покажем!

Все делают те движения,  о которых договорились заранее.  Когда дед Мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

**Правила  игры.** Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого,  ловкого  игрока.

**Белорусская народная игра:**

**Хлоп, хлоп, убегай!**

Играющие ходят по площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль ло­шадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего:

—   Хлоп, хлоп, убегай!Тебя кони стопчут.

—   А я коней не боюсь,По дороге прокачусь —

несколько игроков начинают скакать на па­лочках, подражая лошадкам и стараясь пой­мать детей, гуляющих на лугу.

**Правила** **игры.** Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого на­стигнет лошадка, на время выбывает из игры.

**Белорусская народная игра:**

**Перетягивание**

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносят­ся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепив­шись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, ста­раясь нарушить цепь противника, т. е. пере­тянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

**Правила** **игры.**Дети не должны умыш­ленно разрывать руки, мешать другим, вызы­вать падение игроков.

**Белорусская народная игра:**

**Жмурки (Жмурки)**

Все идут, приплясывая и напевая какую-ни­будь песенку, и ведут игрока-кота с завязан­ными глазами. Как приведут к двери, ставят его на порог и велят взяться за ручку, а потом все вместе (хором) нараспев начинают такой разговор с котом:

—   Кот, кот! На чем стоишь?

—   На дубу!

—   За что держишься?

—   За сук!

—   Что на суку?

—   Ульи!

—   Что в ульях?

—   Мед!

—   Кому да кому?

—   Мне да сыну моему!'

—   А нам что?

—   Глины на лопате!

Тут   все   начинают   тормошить   кота   и   поют

песенку:

Кот, кот Апанас,

Ты лови три года нас!

Ты лови три года нас,

Не развязывая глаз!

Как только пропоют последние слова, разбе­гаются в разные стороны. А кот Апанас принимается ловить играющих. Все вертятся вокруг кота, дразнят его: то дотронутся до него пальцем, то дернут за одежду.

**Правила** **игры.** Ловить и разбегаться можно только после слов: «Не развязывая глаз!» Осаленный временно выходит из игры.

**Азербайджанская народная игра:**

**Чья шеренга победит?**

Играющие  делятся  на  две  равные  команды. Два  игрока,  по одному из  каждой команды, становятся   лицом   друг   к   другу   перед   на­черченной на земле линией. Держа друг друга за   пояс,   по   сигналу   стараются   перетянуть противника   к   себе.   Проигравший   переходит в команду выигравшего.

**Правила игры.** Начинать игру следует с определенного места. Побеждает тот, кто пере­тянул соперника на свою сторону.

**Узбекская народная игра:**

**Медведи и пчелы**

Играющие делятся на две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3—5 м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5—7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускают­ся с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с выш­ки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются ру­кой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

**Правила игры.** Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое но­вое действие начинается по сигналу. Спры­гивать с вышки нельзя, надо слезать.

**Азербайджанская народная игра:**

**Белый мяч и черный мяч**

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному веду­щему дают 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, т. е. тот, кто бы­стрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

**Правила** **игры.** Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

**Азербайджанская народная игра:**

**Со спины лошадки (Ат бели)**

С  помощью  считалки выбирается  игрок,  ко­торый ложится на  ковер лицом вниз  на  вы­тянутые  вперед  руки  и  кладет  свою   шапку себе на спину. Все по очереди прыгают через лежащего,     предварительно    положив     свою шапку на шапку водящего. Если при прыжке шапка   упадет,   то   прыгающий   должен   за­менить лежащего, если же нет, то после прыж­ка он берет свою шапку, а прыгает уже сле­дующий ребенок.

**Правила  игры.** Прыгать надо ловко. Про­игрыш считается, если шапка упала.

**Азербайджанская народная игра:**

**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   платочек. Ведущий  проходит  позади  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 ведущему.  Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

**Правила** **игры.** Бежать и отдавать плато­чек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

**Азербайджанская народная игра:**

**Палочка-выручалочка** **(Чопу дагыт)**

Играющие   делятся   на   две   команды   и   вы­страиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8—10 м. В середине площадки чер­тится круг, в котором на камень кладется дос­ка  (длиной 50 см, шириной 30 см), а на дос­ку— двенадцать палочек. По жребию одна из команд   получает   право   начать   игру.   Один игрок этой команды подходит к доске и с рас­стояния   1 —1,5 м  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  выигравшей. Если же вторая команда при­несет мяч и осалит им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

**Правила** **игры.** 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.

**Азербайджанская народная игра:**

**Изюминка (Кишмиши)**

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети де­лятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осален­ный  игрок  выбывает   из   игры.   Если    кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам вы­бывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.

**Правила** **игры.** Бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

**Азербайджанская народная игра:**

**Черный паша (Гара паша)**

Из числа играющих выбираются пастух, со­бака и врун. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собаки сидят в засаде, овцы гуляют и как будто едят траву. Вдруг врун зовет пастуха: «Эй, эй, эй, пастух, пастух». Пастух отзывается: «Что тебе?» Врун: «Братец пастух, мой дядя, Черный паша, говорит, что наша черная овца (называет приметы овцы) в вашу отару попала, и просит ее обратно». Пастух подводит вруна к отаре. Тот неожиданно хватает одну из овец (берет игрока за руку) и убегает. Увидев это, собака бежит за ним. Если врун с овцой добежит до своего дома, то собака возвращается, а если со­бака догонит, то овца возвращается в стадо.

**Правила** **игры.** Собака начинает ловить только тогда, когда врун схватил овцу. Ловить в доме вруна нельзя.

**Азербайджанская народная игра:**

**День и ночь** **(Геджа ее гюндуз)**

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.

**Правила игры.** Осаленные переходят в команду соперника.

**Азербайджанская народная игра:**

**Дети и петух**

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, 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 своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

**Правила игры.** Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукаре­кания. Ловить детей в их домике нельзя.

**Латвийская народная игра:**

**Решето (Сиетс)**

Играющие становятся в ряд. Один из участ­ников игры остается вне ряда — он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду и говорит: «Сей, сей решето!» Тот спрашивает: «Что ты хочешь, решето?» Решето отвечает: «Мелкую муку». Играющий, к которому обра­тился игрок-решето, произносит: «Беги за ней!» После этого решето бежит за участ­ником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стре­мится встать первым в ряду. Если ему это удается, то он спасен. Если же решето поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее решето становится в ряд первым.

**Правила** **игры.** Нельзя выбегать из ряда ^прежде, чем будут произнесены все слова.

**Латвийская народная игра:**

**Путешественник (Целётайс)**

Участники игры садятся в круг. Один лишь путешественник остается в центре круга. Сидящие по кругу тихо, так чтобы путеше­ственник не слышал, выбирают для себя наименования знакомых городов или местнос­тей.  Путешественник  вслух  называет города, откуда и куда он хочет проехать. Например: «Я путешествую из Риги в Москву». Участ­ники игры, выбравшие эти названия городов, встают и меняются местами. Путешественник старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто останется без места, продолжает путешествие.

**Правила** **игры.** Садясь на свободное место, нельзя толкать друг друга.

**Латвийская народная игра:**

**Волк и коза (Вилке ун каза)**

По считалочке дети выбирают волка и козу, остальные — пастухи. Взявшись за руки, пас­тухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза. Волк должен поймать козу, но попасть в круг он может только через ворота (двое детей движутся по кругу с поднятыми руками), а коза — в любом месте. Когда волк поймает козу, игра начинается сначала.

**Правила** **игры.** Волк ловит козу только в кругу.

**Латвийская народная игра:**

**Кольцо (Гредзенс)**

Играющие становятся в. круг и держат в руках шнур или ленту, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга стоит водящий. Водящему нужно найти коль­цо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал, в чьей ладони кольцо, он менятся с этим игроком местами. Игру можно сопровождать народной песней.

**Правила игры.** По сигналу все играющие должны движениями рук имитировать пере­дачу кольца, чтобы сбить водящего с толку.

**Латвийская народная игра:**

**Птица без гнезда (Путнс без лигздас)**

Играющие делятся на пары и встают в боль­шой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит первым, т. е. ближе к кругу,— гнездо, второй за ним — птица.

  В центре круга чертят небольшой кружок — там водящий. Он считает: «Раз...» — игроки, изображающие гнезда, ставят руки на пояс; «Два...» — игрок-птица кладет руки на плечи впереди стоящему, т. е. птица садится в гнездо; «Три!» — птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу во­дящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т. е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится за­нять одно из гнезд.

При повторении игры дети меняются ро­лями

**Правила игры.** Птицы вылетают только на счет «Три!». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

**Латвийская народная игра:**

**Догони меня (Панац мани**)

В центре площадки чертят две линии на рас­стоянии 3 м одна от другой. С двух сторон от них чертят на расстоянии 10 м еще по одной линии — это дома.

Играющие делятся на две равные команды и встают друг против друга за центральными линиями. По жребию одна из команд начинает игру. Игроки этой команды на одной ноге стараются допрыгать до своего дома, а сопер­ники также на одной ноге догоняют их. За каждого осаленного игрока команда получает 1 очко. На своей центральной линии каждая команда выкладывает столько камешков, сколько она запятнала убегающих, т. е. сколь­ко набрала очков. Когда игра закончена, все возвращаются к центральным линиям. При повторении игры дети меняются ролями. По­беждает команда, первой набравшая услов­ное количество очков.

**Правила игры.** Салить можно только игро­ков прыгающих на одной ноге; если игрок встал на две ноги, он выбывает из игры. По ходу игры дети могут поменять ногу. Добе­жавших до дома   салить нельзя.

**Латвийская народная игра:**

**Сосед,   подними  руку   (Кайминь,   цель  року)**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавли­вается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обра­тился водящий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — ле­вую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

**Правила игры.** Игрок считается проиграв­шим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен оста­навливаться точно напротив игрока, к кото­рому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

**Таджикская народная игра:**

**Сбор тюльпанов (Лолачинакон)**

Играющие делятся на группы по три человека. Каждая тройка становится на расстоянии 1 м друг от друга. Перед игроками проводится поперечная линия, с которой начинается игра. На расстоянии 15—20 м от нее прово­дится еще параллельная линия, а от этой чертится еще одна параллельная линия на расстоянии 0,5 м. Таким образом получается как бы коридор — арык. Выбирается водящий, его зовут Мавлюда. Водящий становится за линией арыка.

По первой команде тройки кладут руки на плечи друг другу, по второй команде игроки поют песни или рассказывают стихотворение и выполняют различные движения, продви­гаясь вперед, в сторону арыка. Примерно это выглядит так:

—   Жили-были три девочки.Игроки шагают.

—   Собирали тюльпаны.

Опускают   руки   и   имитируют   сбор   тюльпа­нов.

— Бежали — бежали, До нового арыка добежали, Все  кладут  руки  опять  на   плечи  и  в  трой­ках бегут до арыка.

-. У нового арыка воды нет. Постукивают ногами о землю. –

- И Мавлюда болеет. Опускают  руки  и бегут за  начальную черту.

Мавлюда гонится за тройками и ловит убе­гающих до начальной черты. Если Мавлюде удается поймать игроков, то водящий ме­няется местами с пойманным. Мавлюда ста­новится в тройку на место последнего. Если Мавлюда долго не может поймать игрока, тогда можно выбрать другого водящего. В заключение отмечают лучшего водящего и игроков, которые ни разу не были пойманы.

**Правила** **игры.** Игроки должны доходить до линии арыка и убегать только после слов: «Мавлюда болеет». Водящий не имеет пра­ва выходить вперед, пока не услышит последнее слово. Если он выбежит раньше, пойманные не засчитываются. Убегать можно только назад, за линию. Ловить следует в пределах всей площади до начальной черты. Если водящий коснулся иг­рока рукой, тот считается пойманным.

**Таджикская народная игра:**

**Горлинка (Мусичабози)**

В    середине   площадки    чертится   круг   диа­метром 5 м. На расстоянии 8—10 м от круга проводится   линия.   Игроки   делятся   на   две команды.  Первая команда становится внутри круга лицом к игрокам второй команды, т. е. к горлинкам, которые стоят за линией. По    команде    горлинки    начинают    медленно шагать    в    сторону    игроков,     находящихся внутри   круга.   Последние   в   это   время   на­певают   песню   или   произносят   текст;   дви­жения, упоминаемые в нем, горлинки должны имитировать.

Раз, два, три, четыре,

 Я дочка устояра –

 — Ловкий устояр (скакун),

Покорми горлинку!

Бедная горлинка,

Погрейся у сандала1.

 Я поглажу твой клювик,

. Постригу твой хвостик!

Горлинки на первую и вторую фразы начинают двигаться вперед и входят внутрь круга. Их окружают игроки первой команды. На третью, и четвертую фразы игроки первой команды прыгают то на одной, то на другой ноге, изображая скакунов и кормление птиц (гор­линок) зернышками. Горлинки подбегают к ним кормиться. На пятую фразу горлинки внимательно слушают. На шестую фразу они якобы подлетают к сандалу. На седьмую фразу горлинки вытягивают шеи вперед — подставляют клювики. На последнюю фразу игроки первой команды бегут ловить гор­линок, а горлинки убегают. Каждый игрок старается дотронуться до од­ной убегающей горлинки, т. е. постричь ей хвостик, а горлинки стараются выбежать из круга и убежать за линию, где стояли первоначально. Пойманные горлинки при­соединяются к игрокам первой команды. После того как поймана половина горлинок, команды меняются местами. Команда горли­нок, которая была наиболее ловкой, считается победительницей.

**Правила** **игры.** Игроков можно ловить только до линии. Пока не произнесены послед­ние слова, горлинкам убегать нельзя.

**Таджикская народная игра:**

**Немая игра (Гунгакбози)**

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водя­щий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кру­гу, и так продолжается до тех пор, пока дви­жение не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание.

**Правила** **игры.** Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

**Таджикская народная игра:**

**Спасение пойманных(Зиндакунак)**

Считалкой выбираются три водящих. Они ста­новятся на одной стороне площадки. Все остальные располагаются недалеко от них в ряд.

По команде дети разбегаются в разные сто­роны, а водящие стремятся их поймать. Пой­манные игроки берутся за руки и в центре площадки становятся в круг. Водящие про­должают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое непойманных, которые стре­мятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-либо из них. Если это удалось, то игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удается подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, водящими стано­вятся три непойманных игрока.

**Правила игры.** Игрокам нельзя выходить за пределы площадки. Пойманные игроки не должны покидать круг до тех пор, пока остав­шиеся три игрока не выручат их.

**Эстонская народная игра:**

**Зайцы и собаки (Пейде)**

Играющие выбирают двух-трех охотников, двух-трех собак, остальные — зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев мячами или снежками (зи­мой) . Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победи­телем. При повторении игры дети меняются ролями.

**Правила** **игры.** Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Бросать мячи надо играющим в ноги.

**Таджикская народная игра:**

**Тетка-наседка (Хола-хола)**

Из играющих выбираются двое водящих. Один из них — орел, другой — курица, осталь­ные — цыплята. На одной из сторон площадки чертится круг или квадрат, это гнездо орла. Орел находится в гнезде, а курица — в поле. Цыплята ходят за курицей, собирая зер­нышки.

По сигналу орел, разводя руки (крылья) в стороны, летает и пытается поймать цыплят. Цыплята не отходят от своей матери-курицы, прячутся за нее. Курица не дает возможности орлу поймать и унести цыпленка. Когда орел гонится за цыплятами, курица, защищая их, приговаривает: «Я вырастила цыплят, не отдам тебе ни одного. Они оста­нутся жить со мной, не смей забирать моих детей!»

Орел, не обращая внимания на кудахтанье курицы, пытается поймать цыплят и унести в свое гнездо. Орлу нелегко ловить их, так как они обманывают его, разбегаются в раз­ные стороны поля.

Если орел уже поймал больше половины цыплят и унес к себе в гнездо, курица на­чинает звать цыплят: ко-ко-ко. Услышав ее голос, цыплята бегут в сторону курицы. Орел не пускает их. Они увертываются и лю­быми путями убегают.

Цыпленок, который не был пойман, при повто­рении игры становится орлом. Выигрывает тот цыпленок, который ни разу не был пойман, или тот орел, который быстрее поймал цыплят.

**Правила игры.** Орел начинает летать толь­ко по команде. Цыплята, гуляя по лугу, должны следовать за курицей и друг за дру­гом; когда же они окажутся в трудном поло­жении,    то    могут    разбежаться    в    разные       стороны, но не выходить за пределы поля. Курица имеет право сопротивляться и мешать ловить своих детей. Цыплята не должны вы­бегать из гнезда орла, пока не услышат голос курицы.

**Таджикская народная игра:**

**Прыгай через костер!**

Аловпарак устраивается весною и летом на большой открытой площадке. В эту игру обыч­но играют в Новый год (Соли нав), в первый день весны (Навруз).

Играющие собираются на площадке, приносят дрова (ветки, палочки), складывают их вместе в виде костра. Обычно дети располагаются на расстоянии 10 м от костра. По сигналу иг­рающие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

**Правила** **игры.** Пока один игрок не прыг­нет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно. Кто не осмелился прыгать, тот проигрывает.

**Таджикская народная игра:**

**Горный козел (Нахчирбози)**

Играющие собираются на широкой площадке. Двух-трех детей назначают охотниками (ши-корчхо), остальные — горные козлы (нахчир). Дети, изображающие горных козлов, ходят или бегают по всей площадке. По сигналу охотники гонятся за ними и стреляют (бро­сают мячи). Осаленный горный козел садится на землю, к нему подбегает охотник и до­трагивается до его спины. Это означает, что он пойман. Игра повторяется несколько раз.

**Правила** **игры.** Осаленный игрок должен сесть там, где в него попал мяч. В одного игрока могут бросать мяч сразу два игрока-охотника. Если игра проводится на площадке и в ней участвует много детей, можно вы­брать двух-трех охотников. Охотники могут на талии завязать себе национальные платки.

**Таджикская народная игра:**

**Кто выше прыгнет! (Баландпарак!**)

Играют обычно на склоне холма. Игроки собираются в указанном месте, разбиваются по парам. Определяется направление, куда они должны прыгать.

 По команде ведущего каждая пара по оче­реди    на   двух    ногах    прыжками   двигается  снизу вверх по склону. Играющие прыжками произвольно доходят до определенного места и возвращаются обратно.

**Правила игры.** В момент прыжков нельзя толкать друг друга; ноги при прыжках надо держать вместе. Побеждает тот, кто быстрее преодолеет пространство, не нарушив пра­вил.

**Таджикская народная игра:**

**Игра в лошадки (Аспакбози)**

Игра является подражанием взрослым в скач­ке на лошадях. Для игры нужны палки (ло­шадки).

Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15—20 м от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом. Левой рукой дер­жатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося чу, бегут к линии финиша.

**Правила игры.** Без команды нельзя начинать игру. Во время бега надо стараться не мешать друг другу. На стартовую линию дети возвращаются после объявления ре­зультатов скачки. Для старших дошкольников расстояние   может  быть  увеличено  до  30   м.

**Таджикская народная игра:**

**Кто быстрее? (Гир-гиракон?)**

В середине площадки чертится круг. Выби­рают двух-трех игроков водящими. Они ста­новятся в середине круга, а остальные иг­роки — за линией круга. По счету4 «Раз, два, три!» игроки входят внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удается поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Отмечаются иг­роки, которые не были пойманы ни разу.

**Правила игры.** Водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.

**Таджикская народная игра:**

**Хоккей на траве (Чавгонбози)**

Это древняя таджикская игра;  в нее играют и дети, и  взрослые.

С двух сторон поля в центре отмечают ворота. Одного или двух игроков назначают врата­рями. Остальные игроки с клюшками в руках располагаются на поле. По сигналу игроки, передавая друг другу мяч, клюшками, сде­ланными из веток тополя, пытаются загнать его в ворота. Вратари стараются не про­пустить его. Если удается забить мяч в во­рота, игра начинается сначала.

**Правила** **игры.** Нельзя образовывать тол­пу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой.

**Таджикская народная игра:**

**Дай ответ (Дум-думакон)**

Игроки делятся на две группы. Каждая груп­па строится друг против друга в две ше­ренги, расстояние между которыми должно быть 3—4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отве­чать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет,, оштрафован. Например, ведущий спра­шивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем.

**Правила** **игры.** Вопросы должны быть за­даны поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

**Таджикская народная игра:**

**Охота на куропаток (Кабк шикор)**

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10—15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4—5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следователь­но, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки — в центре пло­щадки.  По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охот­ники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куро­патки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше поло­вины куропаток, то игра начинается снова. Игроки меняются местами.

**Правила игры.** За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления пере­ходить на сторону охотников

**Эстонская народная игра:**

**Сторож (Рынгу)**

Играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становись за мной!» Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!» Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

**Правила игры.** Команду следует выпол­нять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.

**Эстонская народная игра:**

**Черное и белое (Маарья** — **магдалеэна)**

Две команды — «Черные» и «Белые» — стоят в шеренгах лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сто­рона черная, другая — белая. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху — белая или черная,— одна команда начинает ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за прочерченную линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных противников.

**Правила игры.** Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (Или: «Черные!») Догонять убегаю­щих можно только до линии дома. Пойман­ные за линией дома не засчитываются.

**Эстонская народная игра:**

**Король мавров (Рапла)**

Один из  играющих становится королем  мав­ров, все остальные — маврами. Король встает  за    одной    чертой,    мавры — за    другой    на расстоянии десяти — двадцати  шагов. Мавры подходят к королю и хором ведут с ним пере­кличку: —.Здравствуй, король мавров!

—   Здравствуйте! Кто вы?

—   Мы — мавры!

—   Что вы умеете делать?

—   Любую работу.

Играющие изображают какую-либо работу, о которой заранее договариваются, например пилят, колют, копают и т. п. Если король от­гадает, что они делают, игроки убегают, а король пытается их догнать. Тот, кого он до­гнал, становится помощником короля. Игра продолжается до тех пор, пока все мавры не будут пойманы.

**Правила** **игры.** Мавры убегают только по сигналу (отгадывание королем вида рабо­ты). Проигравшие переходят на сторону ко­роля.

**Эстонская народная игра:**

**Море волнуется (Козе)**

Играющие сидят на стульях, поставленных по кругу. Капитан присваивает каждому иг­рающему название какого-либо предмета из корабельной обстановки.

Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом пред­меты,   необходимые   для   морского   плавания.

Все названные капитаном «предметы» встают, выстраиваются друг за другом, следуя за ве­дущим. Когда встали все игроки, капитан вы­крикивает:- «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капи­тана «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном.

**Правила игры.** Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Зани­мать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный стул.

**Сказки народов мира.**

# Таджикские сказки.

# «Богатырь и птица Симург»

В одном кишлаке жил кузнец. У него был сын — богатырь Халим.

С детства он так много ел и так быстро рос, что сколько ни резал кузнец баранов, не мог досыта накормить сына.

Наконец, богатырю уже мало было и трех верблюдов в день. Стыдно ему стало, что он объедает отца, и он решил покинуть родной дом, чтобы охотой добывать себе пищу.

Перед уходом из дому богатырь попросил отца сковать ему железную цепь весом в сорок пудов, повесил ее на шею и отправился куда глаза глядят.

Бродил богатырь по свету, охотился, ел, спал и опять шел дальше.

Однажды повстречался ему богатырь Садакан. Он стоял на дороге и одной рукой выворачивал с корнем многолетний карагач. О Садакане шла молва, что он первый силач в мире.

Когда знаменитый силач увидел молодого богатыря, выше себя ростом, с со-рокапудовой цепью на шее, он захотел помериться с ним силой.

Богатыри решили так: кто победит, тот и будет главным богатырем.

Стали они бороться.

Но знаменитый силач Садакан даже с места не мог сдвинуть молодого богатыря Халима — сына кузнеца. Так он и был побежден. Потеряв свою славу, Садакан от зависти возненавидел победителя.

Долго ходили богатыри по свету, много стреляли дичи, били разных зверей и, наконец, пришли в далекую страну.

Здесь они хорошо поохотились, много набили диких коз. Сварили большой котел еды, поели, а остатки спрятали на завтра. Наутро, когда они проснулись, котел был пуст, а все козьи шкурки исчезли.

Богатыри стали искать вора, но никого не нашли поблизости; пошли дальше и пришли на край глубокого ущелья.

Они заглянули в него и увидели: на шкурках убитых ими вчера коз лежал огромный див.

Див спал, и богатырь Халим, недолго думая, бросил на дива свою сорокапу-довую цепь так, что убил его с одного удара.

Потом богатыри осторожно спустились в ущелье и там за золотыми воротами увидели красивый сад с прудами, арыками, фонтанами и цветниками. В этом саду жили пленницы дива.

У ворот сада сидела старуха и ни за что не хотела впустить в него богатырей. Но Халим силой открыл золотые ворота и вошел в сад. Он объявил пленницам, что див убит и теперь они свободны и могут идти куда хотят.

А одной из них, самой красивой, которая ему понравилась, юноша предложил стать его невестой и поехать вместе с ним странствовать. Красавице тоже понравился богатырь, и она согласилась отправиться с ним в путь.

Побежденный силач Садакан с завистью смотрел на победителя: ему тоже понравилась красавица.

# «Два козлика»

С двух сторон речки паслись два козлика. — Эй, друг, давай поиграем! Я перейду на твою сторону, — сказал один козлик другому, направляясь к бревну через речку.

— Нет, я перейду на твою сторону! — сказал другой козлик и тоже бросился к бревну.

Оба козлика в одно время вступили на бревно, чтоб перейти речку. Бревно было тонкое, козлики встретились на середине его и не могли обойти один другого.

— Пяться назад, я перейду речку! — сказал первый козлик.

— Нет, ты пяться назад! — сказал другой козлик. Так ни один козлик не стал пятиться назад.

— Не послушаешься меня, вот я тебе покажу! — сказал один козлик.

— А ну-ка попробуй! — сказал другой.

Тут разгневанные козлики присели на задние ножки и ударились лбами, но не удержались и свалились в речку.

Речка была глубокая и быстрая. Едва не утонув, мокрые и усталые козлики с трудом выбрались на берег

# «Лиса-обманщица»

Жила-была одна лиса. Она таскала и ела кишлачных кур. Но вот она

состарилась, у нее не стало хватать силы воровать кур. И она решила жить

хитростью и обманом.

Однажды она встала на заре, взяла посох и отправилась в кишлак. Только она подошла к кишлаку, как один петух, стоя на заборе, закричал:

— Ку-ка-ре-ку! Ку-ка-ре-ку! Идет хитрая лиса с посохом, притворилась

старой, хочет обмануть маленьких зверюшек и съесть их!!!

— Ой, петух, не говори так, — остановила лиса петуха. — Я и вправду уже состарилась и зареклась: больше никого не буду обижать. Послушай-ка, я нашла цветущий сад с виноградником и плодовыми деревьями, а рядом с ним поле пшеницы и проса: спелые осыпавшиеся зерна лежат прямо на земле! Мне самой теперь ничего больше не нужно.

— Лиса, а правду ли ты говоришь? — спросил петух.

— Конечно правду! Неужели на старости лет я буду обманывать! — обиделась лиса.

Петух поверил лисе, подумал и сказал:

— Эй, лиса, а не поведешь ли ты меня в твой сад? И я полюбуюсь на него и поклюю пшенички досыта!..

— Неужели не поведу? Пойдем! — сказала лиса.

Петух с лисой пошли в сад. Шли они, шли и встретили курицу.

— Ох, плутовка лиса! Обманула петуха и ведет его к себе, чтобы съесть! — громко сказала курица.

Лиса промолчала, а петух сказал на это:

— О курица, не говори так! Лиса уже состарилась и зареклась обижать кого-либо. У нее есть цветущий сад с виноградником и плодовыми деревьями, а рядом с ним поле пшеницы и проса — спелые осыпавшиеся зерна лежат прямо на земле! Мы идем к ней в сад.

— Лиса, а правду ли ты говоришь? — спросила курица.

— Конечно правду! Неужели ты не веришь словам своего родственника, петуха?

Курица подумала и сказала:

— Не возьмете ли меня с собой? И я полюбуюсь на твой сад и поклюю пшенички с просом досыта!

— Неужели не возьмем? Пошли! — сказали лиса с петухом.

Шли они втроем, шли, вдруг перед ними вспорхнула перепелка. Полетела она, села на бугорок и сказала:

— Ох, плутовка лиса! Обманула петуха с курицей и ведет их к себе, чтобы съесть.

Лиса с петухом промолчали, а курица сказала:

— О перепелка, не говори так! Лиса уже состарилась и зареклась кого-либо обижать. У нее есть цветущий сад с виноградником и плодовыми деревьями, а рядом с ним поле пшеницы — спелые осыпавшиеся зерна лежат прямо на земле! Мы идем к ней в сад.

## *Украинская сказка*

## *Лиса и журавль*

***Ж***или-были Лисичка и Журавль. Однажды они в лесу повстречались. Да так подружились!

Зовёт Лисичка Журавля к себе в гости:

- Приходи, - говорит, - Журавлик, приходи, лебедь мой! Я для тебя, как для себя постараюсь. Я для тебя, как для себя. Как не откликнуться на такое приглашение!

Вот приходит Журавль. А Лисичка наварила кашки с молочком, размазала по тарелке и приглашает:

- Угощайся, Журавлик, угощайся, миленький!

Журавль к тарелке - стучал, стучал клювом, ничего ухватить не может.

А Лисичка принялась за еду - раз да раз языком, сама всю кашу и вылизала.

Вылизала и говорит Журавлю:

- Извини, Журавушка, - что имела, того не жалела, а больше угостить нечем.

- Что ж, спасибо, - отвечает Журавль. - Теперь, Лисичка, ты ко мне в гости приходи.

- Приду, Журавлик, приду, лебедь мой!

На том и расстались.

Вот уже Лисичка идёт к Журавлю в гости. А Журавль наварил такой вкуснятины: взял и мяса, и свеколки, и картошечки - всего-всего, накрошил меленько, сложил в кувшинчик с узким горлышком и говорит:

- Угощайся, милая подружка, не стесняйся!

Лисичка к кувшинчику - голова не влезает! Она сюда, она туда, она и боком, и стоя, и лапкой, и заглядывает, и принюхивается...

А Журавль не зевает: всё клювом в кувшинчик, всё в кувшинчик. Потихоньку-помаленьку - и съел всё, что наварил. А потом говорит:

- Ты уж извини, Лисонька, что имел, того не жалел. А больше и угостить нечем.

Ох и разгневалась Лисичка! Так рассердилась, что и поблагодарить забыла, как принято, как положено.

Так, видно, ей Журавушкино угощенье по вкусу пришлось!

С той поры и не водится с Журавлями.

# Про курочку, которая несла золотые яйца

***Ж***или себе дед да баба, была у них курочка ряба. Три года они курочку кормили, со дня на день яичка от неё ожидали.

Ровно через три года снесла им курочка яичко, и было то яичко не простое, а золотое. Радуются дед и баба, не знают, что с этим яичком и делать, своим глазам не верят, что курица золотое яичко снесла.

Попробовали его разбить, а оно такое крепкое, - не разбивается. Дед бил-бил, не разбил, баба била-била, не разбила. Положили яичко на полку; бежала мышь, хвостиком задела, упало на стол яичко и - разбилось. Дед плачет, баба плачет, а курочка кудахчет:

- Не плачь, дед, не плачь, баба, я снесу вам другое, не простое, а золотое, только три года подождите.

Дед и баба подобрали золотые скорлупки и продали их евреям. Денег получили немного. Хотелось им поставить новую хату, да денег не хватило, надо было ещё три года ждать, чтобы на хату достало. Прождали они неделю, прождали вторую, прождали и третью, больно долго им казалось, ждать надоело.

Вот и говорит дед бабе:

- Знаешь что, старуха? Чем нам ждать целых три года, давай мы сразу зарежем курицу и достанем из неё золотое яйцо. Да там оно, видно, не одно, может их там штуки три, а то и четыре. Вот и заживем тогда, будет у нас новая хата, земельки купим и кланяться никому не будем.

- Ох, и правда, дедусь, давай зарежем! Зарезали курочку, но ни одного не оказалось в серёдке яичка. Стали опять дед с бабою плакать.

Высунула мышка голову из норы и говорит:

- Не плачь, дед, не плачь, баба, схороните вашу курочку в садике, на перекрёстке, подождите три года, а потом откопаете на том месте клад. Да зарубите себе на носу, чтоб помнить до самой смерти, что всё, чего вы пожелаете, не сразу получается.

Закопала баба курицу возле сада на перекрёстке, как раз возле поросли, воткнула для приметы палку. Ждут год, ждут второй, - не хватает терпенья, захотелось им поскорей выкопать клад. Уже наступил и третий год, а они все ждут. Вот баба и говорит деду:

- А давай мы, дедусь, посмотрим.

- Не спеши, старуха, обождем маленько, тут уже немного осталось. Дольше ждали, теперь меньше осталось ждать.

- Да нет, старый, мы ничего и трогать не будем, мы только посмотрим, наклевывается ли там наш клад.

- Гляди, старуха, чтоб не испортить всё дело.

- Не бойся, дедусь, ничего худого не будет.

Пошли они с заступом в сад. Копали-копали и выкопали целую кучу золотых жуков. Загудели жуки и разлетелись во все стороны.

Так и остались дед с бабою жить в старой хате, не довелось им новой поставить.

А мышка высунула из норы голову и говорит:

- Вы вот старые уже, а глупые. Чего не подождали, пока три года исполнится? Была бы вам большая, куча червонцев, а теперь они все разлетелись.

# Рукавичка

***П***отерял дед рукавичку. Вот бежит мышка. Влезла в эту рукавичку и сидит.

Тут скачет лягушка и говорит:

— Кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка. А ты кто?

— Лягушка-квакушка. Пусти меня.

— Иди!

Вот бежит зайчик, да и говорит:

— Кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка и лягушка-квакушка. А ты кто?

— Зайчик-побегайчик. Пустите и меня!

— Иди!

Бежит лисичка:

— Кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка, лягушка-квакушка и зайчик-побегайчик. А ты кто?

— Лисичка-сестричка. Пустите и меня!

— Иди!

Вот сидят они; бежит волчишка и спрашивает:

— Кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка, лягушка-квакушка, зайчик- побегайчик и лисичка-сестричка. А ты кто?

— Я — волчишка-братишка. Пустите и меня!

— Иди!

Идет медведь, ревет и спрашивает:

— А кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка, лягушка-квакушка, зайчик- побегайчик, лисичка-сестричка да волчишка-братишка.

А ты кто?

— Я топтыга-медведь. Пустите и меня в рукавичку.

— Иди.

Вот и тот влез.

Бежит кабан:

— Хро-хро-хро! Кто, кто в рукавичке?

— Мышка-поскребушка, лягушка-квакушка, зайчик- побегайчик, лисичка-сестричка, волчишка-братишка да топтыга-медведь. А ты кто?

— А я кабан-зубан. Пустите и меня в рукавичку!

— Иди!

Идет охотник, видит: рукавичка шевелится. Он как стрельнет — вот сколько шкур-то!

**Удод**

## В былые времена жил один добрый мулла со своей невесткой. Невестка была очень набожной женщиной. В один прекрасный день молодая женщина купалась в доме, когда неожиданно вошёл свёкр и увидел её обнажённой. Женщина страшно смутилась и попросила Бога превратить её в птицу, чтобы взмахнуть крыльями и улететь подальше от дома. Бог услышал её молитвы и превратил её в птицу, которая с тех пор называется птичка с расчёской на голове или *удод*. Гребешок удода и есть та расчёска, которой расчёсывалась невестка. Кукушка

## Жила старуха со своей невесткой. Характер у старухи был скверный, угодить ей было невозможно. А невестка была женщиной простой и скромной. У них были две коровы, за которыми присматривала старуха, невестка же занималась домашней работой. Однажды старуха, как всегда, подоила корову и поставила молоко на печь кипятиться. Ей нужно было выйти, и она предупредила невестку, чтобы та была повнимательней. А невестка была занята своими делами и забыла про молоко. Оно вскипело и сбежало. Невестка так огорчилась, так расстроилась, что забилась в угол, размышляя, как избежать гнева свекрови, которая вот-вот должна была вернуться. Тогда женщина **попросила Бога** превратить её в птицу, чтобы улететь, скрыться с глаз свекрови. Бог услышал молитву и превратил её в птицу, которую теперь называют "Ку-ку". Поэтому по весне и слышен грустный голос кукушки: - Ку-ку, ти-ти, шети-пети, что означает: "Эх, кукушка, твоё молоко вскипело и сбежало!" Три брата

Жил-был один человек и было у него три сына.   
Умирая, он позвал сыновей и объявил им своё последнее желание:   
- Когда я умру, последующие три ночи приходите на мою могилу.   
После похорон младший брат сказал братьям:   
- Наш отец веле после смерти три последующие ночи ходить на кладбище, надо выполнить последнюю волю родителя.   
Но братья не согласились, отвечая, что отец всё равно мёртв и нечего в такой час ходить на кладбище. Младший сын продолжал настаивать, говоря, что у отца, возможно, была **причина** для такой просьбы. Старшие братья велели ему замолчать и больше об этом не говорить.   
Но младший сын не успокоился, и когда старшие братья уснули, он тихонько вышел из дома и отправился на могилу отца. Дойдя до кладбища, он спрятался за камнем и стал ждать. Вдруг он увидел всадника в белом на белом коне с белым мечом в руке. Он притаился за камнем, чтобы узнать, куда направляется всадник. И увидел, что он приблизился к могиле отца, спустился с лошади, взял кирку и лопату и сказал:   
- Когда ты был жив, ты не давал нам спокойно жить, я пришёл вытащить тебя из могилы и сжечь.   
И стал копать могилу. В это время младший сын вышел из укрытия, ударил незнакомца по голове и убил его. Потом он снял с него одежду, тело положил на лошадь, увёз и бросил в **колодец**. А его одежду и лошадь отдал на хранение одному старику, сказав:   
- Храни эти вещи и лошадь, пока я за ними не вернусь.   
На следующий день младший сын снова начал уговаривать братьев сходить на могилу отца:   
- Мы не выполнили просьбу отца и вчера вечером не пошли на кладбище; думаю, хотя бы сегодня надо пойти. Может быть, у отца была какая-то тайна.   
Но братья снова велели ему замолчать и легли спать. Младший брат дождался, когда они уснули, и сам отправился на могилу отца. Дойдя до кладбища, он снова спрятался за камнем и на этот раз увидел черного всадника на черном коне с черным мечом. Всадник остановился у могилы отца, спустился коня, взял кирку и лопату и стал копать могилу со словами:   
- Ты, бессовестный, когда был жив, сделал нашу жизнь невыносимой. Вчера вечером мой брат пришёл наказать тебя, так ты с ним что-то сделал, и сейчас я займусь тобой.   
Младший сын, увидев происходящее, вышел из своего укрытия, ударил незнакомца ножом и убил. Потом бросил его в колодец, а **вещи, меч и коня отдал на хранение тому же старику**. Сам же пришёл домой и лёг спать.   
На третий день младший сын снова стал уговаривать братьев пойти с ним на могилу отца, но они так избили его, что он в слезах ушёл в свою комнату.   
Ночью, когда братья заснули, он, взяв свой меч, тайком вышел из дома и пошёл на кладбище. А этот раз он увидел красного всадника с красным мечом на красном коне. Всадник снова остановился у могилы отца, взял кирку и лопату и сказал:   
- Проклятый, когда ты был жив, ты сделал нас несчастными, теперь, когда ты мёртв, ты опять не даёшь нам покоя. Вчера и позавчера сюда приходили мои братья, чтобы **свершить суд над тобой**, но они не вернулись: видно, ты что-то с ними сделал. Сейчас я откопаю и сожгу твоё тело, чтобы моё сердце успокоилось.   
В это время младший сын внезапно вышел из укрытия, ударил незнакомца мечом и убил. Потом тело его сбросил в колодец к его же братьям. А вещи и коня отдал старику на хранение. На следующий день объявили, что три дочери падишаха сидят перед дворцом, в перед ними бассейн: тот, кто сможет перепрыгнуть через бассейн и похитить одну из девиц, за того падишах выдаст замуж свою дочь. Об этом услышал молодой человек, похоронивший отца, и подумал: "Пойду и я; может, смогу перепрыгнуть через бассейн".   
Все представители знати поспешили испытать судьбу, но никому не удалось перепрыгнуть на своём коне через бассейн. Молодой человек пошёл к старику, надел белую одежду, белые сапоги, белую маску, взял белый меч и на белом коне отправился во дворец. Прибыв на место, он взглянул на бассейн и сказал себе: "О Боже, я должен преодолеть этот бассейн: или умру, или овладею одной из дочерей падишаха". Он сильно стегнул лошать, поскакао вперёд, перепрыгнул через бассейн, подхватил младшую дочь падишаха, посадил её на круп лошади, развернулся и ещё раз перепрыгнул через бассейн. Другие кавалеры, ожидавшие своей очереди, испугались и отказались прыгать. В это время **два брата** юноши спрятались за деревом: они хотели перехватить удачливого юношу, а если это будет невозможно, то убить его. Когда юноша проезжал с царевной мимо, братья преградили ему дорогу, но младший брат ускакал. Тогда они выстрелили из лука, но стрела пролетела мимо, чуть не задев его.   
Юноша с царевной прискакал к старику.   
В последующие дни знатные юноши продолжали попытки перепрыгнуть через бассйен, чтобы овладеть двумя другими дочерями падишаха. Но все они падали в бассейн.   
Юноша же опять пошёл к старику, побыл немного с невестой, потом взял из конюшни чёрную лошадь, сам оделся во всё чёрное, надел чёрную маску, взял чёрную саблю и отправился ко дворцу. Он немного постоял возле дворца, издалека наблюдая за происходящим и увидел, что и дворяне, и простолюдины испуганы и никому не удаётся преодолеть препятствие. Тогда юноша сильно стегнул лошадь и как молния помчался вперёд.   
Перепрыгнув через бассейн, он подхватил **среднюю дочь падишаха**, посадил её на круп лошади, ещё раз преодолел преграду и ускакал. Поджидая у дерева, **братья** снова перекрыли ему дорогу, но когда юноша всё же увернулся, они выстрелили из лука и ранили его в левую руку. Он с трудом держался в седле, но с помощью девушки продолжал свой путь.   
А так как лошадь знала дорогу, то вернулась к маленькому домику, откуда вышел уже знакомый старик. Старик, увидев раненого юношу, вскрикнул, быстро принёс воду и привёл его в чувство. Юноша открыл глаза и сказал:   
- Жаль, что червоточина - в нас самих.   
Старик спросил:   
- Кто это сделал?   
Молодой человек ответил:   
- Тот, кто сделал - сделал. Я же отвечу ему добром.   
Тогда он велел старику охранять девушек, перевязал рану и вернулся к братьям, но ничего о ране не сказал. Утром он встал, поспешил к старику, на этот раз взял красную одежду, сапоги, маску, меч, оделся, сел на красную лошадь и отправился во дворец, где продолжалась борьба з третью дочь падишаха. Он появился внезапно, перепрыгнул через бассейн, подхватил **старшую царевну**, сделал круг перед падишахом, снова преодолел бассейн и ускакал. Проезжая момо дерева, за которым прятались братья, он сдёрнул шляпу со старшего и помчался к старику. Там он оставил девушку, а сам вернулся домой.   
Вечером братья сказали:   
- В последние три дня здесь появлялся молодой человек в разных одеждах и увёз всех **трёх дочерей падишаха**, а нам так и не удалось взять в жёны хотя бы одну из них. На второй день мы ранили его в руку и думали, что он умрёт, но он не умер, а на третий день он содрал с меня шляпу, - прибавил старший брат.   
Младший брат сказал:   
- Что это был за человек? И если бы вам удалось схватить его, что бы вы с ним сделали?   
Братья ответили:   
- Или он должен вернуть нам девушек, или мы его убьём.   
Младший брат сказал:   
- Я видел этого человека, забрал у него твою шапку. Он сказал, что мои братья ранили его в руку, но он, тем не менее, хочет старшую дочь падишаха отдать старшему брату, а среднюю дочь - среднему. И вот твоя шапка.   
Братья сказали:   
- Кто этот человек? Какой он хороший! Мы его ранили, но сейчас беспокоимся за него. Как получилось, что он хочет отплатить нам добром?   
Младший брат ответил:   
- Этот человек говорит: сделай добро и выброси в море.   
**Старшие братья** сказали:   
- Скажи нам правду, что это за таинственный человек, как может такое произойти? Если ты нам не скажешь, мы тебя убьём.   
Но младший брат гордо ответил:   
- Не пугайте меня, я не боюсь смерти. Вы же знаете, что я всегда был готов ради вашего благополучия хоть в огонь броситься.   
Братья продолжали убеждать его всё рассказать о незнакомце. Тогда **младший брат** спросил:   
- Вы знаете, какое было у отца намерение, когда он сказал о своём последнем желании?   
Так как братья не знали, младший сын продолжал:   
- Думаю, вы помните, как я вас уговаривал пойти на могилу отца, но вы не согласились и даже угрожали мне. Но моё сердце не выдержало, я подождал, когда вы заснёте, взял свой меч, вышел из дома и пошёл на кладбище.   
И младший брат рассказал про трёх всадников, как они хотели раскопать могилу отца, как он не допустил этого, как забрал их одежду, лошадей и мечи. Потом он подробно рассказал, как ему удалось преодолеть препятствия и забрать всех **трёх дочерей падишаха**.   
- Сейчас дочери падишаха с моими тремя конями, одеждой, мечами, сапогами - белыми, чёрными и красными - ждут меня у старика. Завтра мы пойдём к нему. Я сяду на белого коня в белой одежде и посажу младшую лочь падишаха на круп моего коня. Средний брат сядет на черного коня и возьмёт среднюю дось падишаха, а старший сын сядет на красного коня и возьмёт старшую царевну. Потом пойдём к падишаху, чтобы он дал нам всем своё благословение. Я женюсь на младшей дочери, средний брат женится на средней дочери, а старший - на старшей.   
Когда братья услышали всю историю, обрадовались, расцеловали брата и стали просить прощения.   
Они сказали:   
- Прости нас, в первую очередь, за то, что не пришли с тобой на могилу отца, за то, что по незнанию ранили тебя; ты вправе осудить нас.   
Но младший брат сказал, что это ни к чему, всё что сделано - сделано.   
**"Я вас прощаю", - сказал он.**   
Утром они отправились к старику, сели на своих коней, взяли дочерей падишаха и пошли к нему. Падишах очень обрадовался, благословил их, и семь дней и ночей справляли свадьбу. Три брата женились на трёх дочерях падишаха и жили долго и счастливо.