Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 30 «Березка» г. Йошкар-Олы»

Утверждено:
Старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 30 «Берёзка»
_____/Андреева А.В./

Консультация для воспитателей

«Использование марийских подвижных игр в воспитательно-оздоровительной работе детского сада»

Проведено:
«____»_____202_ г.

Старший воспитатель
_____/ Андреева А.В./

Подготовила и провела:
инструктор по физической культуре
МБДОУ «Детский сад №30 «Берёзка»
Хлыстова Ольга Ивановна

г. Йошкар-Ола.

Содержание:

Введение
Марийские народные игры
Использование марийских подвижных игр в воспитательно-оздоровительной работе детского сада.
Заключение
Список литературы

Введение

Сегодня мы все чаще обращаемся к опыту наших предков, к истокам народного образования и воспитания, поскольку именно там мы находим ответы на многие трудные вопросы сегодняшнего дня. Нормы и привила воспитания, выработанные народной педагогикой, проверены временем. В них сосредоточена веками формировавшаяся народная мудрость, вобравшая в себя общечеловеческие ценности. О важности приобщения ребенка к культуре своего народа написано много, ведь обращение к отеческому наследию воспитывает уважение, гордость за землю, на которой живешь. Поэтому детям необходимо знать и изучать культуру своих предков. Именно акцент на знание истории народа, его культуры поможет в дальнейшем с уважением и интересом относиться к культурным традициям других народов.

Одним из таких средств воспитания является народная игра. Она - уникальный феномен общечеловеческой культуры, поскольку у каждого века, у каждой эпохи, каждого конкретного эпоса, у любого поколения есть свои любимые игры. Воспитательное значение народных подвижных игр огромно. К. Д. Ушинский писал, что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа.

Большинство народных игр уходит корнями в религиозные пласты жизни. Например, одной из причин появления подвижных игр являются обрядовые игры, связанные с суеверием, предрассудками. Значительная часть народного марийского творчества связана с язычеством. Языческая романтика придавала особую красочность марийской народной культуре. Верования племен основывались на поклонении солнцу, огню, воде и земле. Человек ожидал от природы ниспослания земных благ, почитания предков, произнося магические заклинания и принося жертвы духам или богам. Игра в это время была не просто развлечением, а способом организации общественной жизни человека. Игра учила и наставляла. Игра развивала все человеческие способности: сообразительность, наблюдательность, ловкость, выносливость, пластичность, умение общаться так, как этого требуют обстоятельства.

Марийские народные подвижные игры

Народная подвижная игра несет одну из важнейших функций - это оздоровление ребенка, развитие физических качеств, воспитывает смелость, мужественность, ловкость, выносливость, выдержку, стремление к победе. Развивает смекалку, находчивость, творческую выдумку. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется уважительное отношение к культуре родного края.

Немаловажное значение в жизни ребенка имеет игра, поэтому через игровую деятельность легче вызвать интерес к марийской национальной культуре. Испокон веков в народных подвижных играх отражался образ жизни людей, их быт, устои. Марийские народные игры имеют многовековую историю. Многие из них сохранились и дошли до наших дней, вбирая в себя лучшие традиции. Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры (Шорыкйол (Рождество), Уярня(Масленица), Пеледыш пайрем(Праздник цветов). Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заложена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков- их быте, труде, мировоззрении. Игры были непременным элементом народных обрядовых праздников.

По содержанию марийские игры лаконичны, выразительны и доступны детям. В них много юмора, шуток, соревновательного задора. Педагоги используют разнообразные подвижные игры, развивающие речь, двигательную активность, физические качества. Через игры дети знакомятся с природой марийского края, ее обитателями, их повадками; узнают о народных промыслах, о многочисленных национальных традициях.(сур меран, кол кучен модмаш). Марийские народные игры многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры с песнями, прибаутками, плясками. Характерная особенность марийских народных игр - движения в содержании игры(бег, прыжки, метания, броски, и т.д.). В играх используются и марийские считалки- устные художественные произведения. Они дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, на выполнение правил:

Икыт,кокыт, кандаш, лу-
Пече воктен олмапу.
Олма кырышыже те лийыда,
Олма кочшыжо ме лийына.

Использование марийских подвижных игр в воспитательно-оздоровительной работе детского сада.

Народные подвижные игры должны обеспечивать разностороннее развитие моторной сферы детей, а также способствовать формированию их умений действовать в коллективе, ориентироваться в пространстве, выполнять действия в соответствии с правилами или с текстом игры. Использовать марийские подвижные игры можно *во всех формах воспитательно-оздоровительной работы* детского сада: на занятиях, утренней гимнастике, прогулках, развлечениях и праздниках.

- **утренняя гимнастика:**

1. подготовительные и О.Р.У. упражнения под марийскую музыку
2. марийские подвижные, малоподвижные игры (вудла йоген модмаш «ручеек)

- **Организованная образовательная деятельность по физическому развитию**

  - ✓ традиционные занятия с включением подвижных и малоподвижных игр в конце занятия.
  - ✓ сюжетные занятия: по мотивам марийских сказок, занятия – путешествия по марийскому лесу, по марийскому краю.
  - ✓ игровые занятия: занятия, построенные на марийских подвижных играх, играх-эстафетах…
  - ✓ сюжетно-игровые занятия (на воздухе): эти занятия сочетаются с задачами по обучению спортивному ориентированию, развитию речи и т.д. На занятиях с участием персонажа, роль которого исполняет взрослый, проводятся подвижные игры на различные виды движений («агытан чунгедылмаш» (петушиное сражение), «вараш ден комбиге-влак» (ястреб и гусята), «йолетым шеклане»(береги ноги!) и др.)
- **Физкультурное развлечение:** все занятие строится на знакомых играх и игровых упражнениях. Подвижные игры располагаются так, чтобы нагрузка возрастала и снижалась постепенно.
- **Физкультурный праздник.** В течение года 2-3 раза проводятся физкультурные праздники. В программу могут входить пляски, танцы, песни, народные обряды. Учитывая особенности культуры народов мари, рекомендуется сочетать проведение праздников с фольклорными праздниками: шорыкйол (рождество), уярня (маслерница), агавайрем (праздник поля)… Подготовка к таким праздникам ведется на всех

занятиях. Движения, включенные в программу, как правило, хорошо знакомы детям. Подвижные игры должны соответствовать содержанию праздника и времени года. Дети участвуют в подготовке костюмов, атрибутов, в украшении помещения.

- **Музыкальные занятия.** Занятия, построенные на танцевальном материале. Используются хороводные игры («Сур меран»), далее идет разучивание танцевальных движений.
- **Музыкальные праздники и развлечения.**
- **Физкультминутки и двигательные паузы,** в содержание которых можно включить малоподвижную игру, включить марийскую музыку.
- **Прогулки – закрепление ранее разученных игр, разучивание новых.**

Заключение

Таким образом, марийские народные игры при введении их в практику детского сада могут стать важным фактором формирования умственных способностей и помогают развивать физические качества дошкольников.

В народных подвижных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценный игровой фольклор.

Марийские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят свое главное назначение- доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

Список литературы

«Использование традиций марийского народа в нравственно-патриотическом воспитании дошкольников»: Методические рекомендации/Г. А. Канашина, О. Ю. Долгушева; под ред. Л. А. Никитиной.-Йошкар-Ола, 2006.-36 с.

Г. В. Васеева, использование марийских подвижных игр в воспитательно-оздоровительной работе детского сада.-Йошкар-Ола, 1997.-27 с.

Р. В. Лаптева, ознакомление дошкольников с марийским орнаментальным искусством: Методическое пособие.-Йошкар-Ола: ГОУ ДПО (ПК) С «Марийский институт образования», 2009.-44 с.

На земле Онара: Из опыта работы по патриотическому воспитанию детей дошкольного возраста/Авт.-сост. С. В. Григорьева.-Йошкар-Ола: ГОУ ДПО (ПК) С «Марийский институт образования», 2009.-20 с.

Картотека марийских игр

для приобщения детей к марийской народной культуре

Светофор"

Игра: вариант 1.

На светофоре загораются три цвета: жёлтый, красный, зелёный. Все цвета дети должны назвать на марийском языке. На жёлтый цвет дети приседают на корточки, на красный - стоят на месте, на зелёный - маршируют. Вначале педагог показывает кружочки со цветами и называет каждый цвет на марийском, а затем кружочки убирает и проверяет как дети запомнили цвета на марийском языке.

Игра: вариант 2.

Светофор: Я всем известный, всем известный светофор.
Дети: Он всем известный, всем известный светофор.
Светофор: Вас от опасностей я ограждаю,
Заранее я вас предупреждаю.
Дети: Нас от опасностей я ограждает,
Заранее я вас предупреждает.
Светофор: Вот зажёгся красный - йошкар свет -
Всем известно - хода нет. (Дети стоят на месте).
Дети: Вот зажёгся красный - йошкар свет -
Всем известно - хода нет.
Светофор: С вами так условимся:
Жёлтый-нарынче - приготовимся. (3 раза хлопают в ладоши)
А зелёный - ужарге говорит:
"Путь открыт! Совсем открыт!". (маршируют на месте)
Дети: С вами так условимся:
Жёлтый-нарынче - приготовимся.
А зелёный - ужарге говорит:
"Путь открыт! Совсем открыт!".

"Изи-кугу" - "Маленький-большой"

Игра:для начала воспитатель повторяет с детьми сихотворение, которое изучали на занятии. Сначала показывает движение, а потом проверяет как дети запомнили стихотворение на марийском языке, и просит продемонстрировать с движением.

Сначала буду маленьким,
К коленочкам прижмусь. Сели
Потом я вырасту больши,
До лампы дотянусь. Встали
Кунам изи улам,

Пулвуемым ондалам. Шичса
А вара кугу лиям,
Лампочкым кучен кертам. Шогалза
А затем воспитатель предлагает поиграть в другую игру. На слово "Изи" дети должны присесть на корточки, они показывают, что маленькие. А на слово"Кугу" дети должны встать и поднять руки вверх, показывая, что они большие. Для начала воспитатель проделывает движение с детьми, а затем выбирает ребёнка который неправильно движение. Ребёнок станвится ведущим и говорит слова на марийском языке, кто собъётся становится ведущим.

"Кевыт" - "Магазин"

Цель:закрепить знания детей на знание овощей на марийском языке.
Игра: Для начала с детьми проводится бседа.
- Вот магазин. В магазине продают овощи. Скажите, как называется магазин, где торгуют овощами? (овощной магазин)
- По-марийски - пакчасаска кевыт. Входим в наш магазин. Много овощей в магазине. Мы будем их покупать. посмотрите, какие овощи лежат на витрине. Назовите их по-марийки (кешыр, ковышта, ушмен, шоган, реве, кияр, паренге, чеснок,).
- Я - продавец, а вы - покупатели. Покупатели по очереди подходят к продавцу и покупают овощи. При покупке нужно стараться говорить по-марийски. Вот послушайте, как нужно сказать:
- Салам лийже!
- Салам лийже!
- Мо кулеш? (что надо)
- Кияр.
- Вот, пожалуйста, кияр.
- Тау. Чеверын!
- Чеверын!
По такому диалогу дети покупают и остальные овощи в магазине (чтобы все дети смогли стать покупателями можно взять по несколько одинаковых овощей, только те, которые переводятся на марийский).

"Юзо мешак" - "Волшебный мешок"

Цель:проверить знания детей на умение называть предметы по определёным темам.
Игра: Воспитатель складывает в мешок разные предметы (например: овощи). Затем достаёт из мешка предмет и спрашивает:
- Тиде мо? (Это что?)
А дети должны ответить на марийском языке.
- Тиде кешыр, тиде шоган, тиде ковышта, тиде реве, тиде кияр, тиде ушмен, тиде паренге...
Если кто-то назовёт неправильно, становится ведущим.
Можно, сложить все овощи в мешок и по-очереди вызывать детей. Ребёнок должен засунуть руку в мешок и на ощупь узнать какой это предмет и назвать его на марийском языке.

"Шкаланет мужырым кычал му» - «Найди себе пару»

Цель: развивать внимательность детей.
Игра: Играющие становятся парами. Воспитатель становится в центре круга. По команде: «встаньте друг против друга» - дети становятся парами лицом друг друга. По команде воспитателя : «Встаньте спиной » - дети становятся спинами. А при команде: «Поменяйтесь парами», дети ищут себе другую пару. В это время ведущая находит себе пару и присоединяется. Кто в это время останется без пары становится ведущим.

"Мече дене модмаш» - «Игра с мячом»

Описание игры:
Выбирается ровная площадка или участок тропинки, где можноткатать мяч на расстоянии 3-7 метров. Вырывается в земле ямка диаметром и глубиной чуть больше мяча. Играют дети старшей и подготовительной групп. Колисечтво участников от 2 до 7.
Перед игрой участники договариваются, кто за кем будет катать мяч. Первый игрок катает по земле от отмеченной черты мяч в ямку, (черта от ямки на расстоянии 3-7м).
Если игрок попадает, ему начисляется очко. Он катит мяч ещё раз. Если промахивается, то мяч катит следующий по очереди. Побеждает тот, кто первым наберёт условное количество очков.

«Битва петухов»

Описание игры:
Игроки сговариваются, подбирая себе в пару соперника по силе и росту. Таким образом, делятся на две команды. Команды выстраиваются в две шеренги: одна против другой на расстоянии 1 метра. Причём соперники из каждой пары стоят друг против другом. Каждый захватывает ногу, согнутую в колене, за спиной двумя руками. По сигналу руководителя, соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. Кому удаётся вывести своего соперника из равновесия, тот получает очко. Побеждает команда, получившая большее количество очков.

"Йэр – йэрла модмаш»

Описание игры:
Играющие садятся на пол и передают за спиной платок. Водящий ходит среди круга и старается поймать его. Количество участников от восьми и более. Игру можно проводить с детьми любого дошкольного возраста.

"Тылзе - кече» - «Луна и солнце»

Описание игры:
Дети выбирают двух капитанов, которые тайно договариваются кто ЛУНА, а кто СОНЦЕ. Дети подходят по одному и решают, в какую колонну, за каким капитаном становиться. Затем команды перетягивают друг друга. Побеждает та команда, которая перетянет другую за черту, проведённую перед ними.

"Йос ден модмо»

Описание игры:
Играющие стоят в кругу и позади, втихомолку от водящего передают йос - пояс, который одевают сверх марийского костюма. Количество играющих от 10 и более.

"Пурса велын»

Описание игры:
Выбирается водящий. Все встают и берутся за руки, идя по кругу и поют любую марийскую мелодию. Водящий неожиданно выкрикивает: «Пурса велын».
Игроки разбегаются, водящий должен кого-нибудь осалить. Но: водящий делает столько шагов, сколько было условлено сделать.

"Кö ончыч шинчеш»?

Описание игры:
Ставим стул. Один шнур завязываем на один стул по правую сторону. Второй шнур завязываем по левую сторону. Два игрока привязывают верёвки на пояс. Один игрок придерживает стул, чтобы он не шатался. По команде игроки крутятся в сторону стульев, победит тот, кто первый сядет на стул.

"Пöрткайык – влак - Воробей»

Описание игры:
В эту игру играют, когда считают в обратную сторону. Воспитатель, читает стишок, а дети повторяют за ней и выполняют движение:
Вич порткайык саварыште шинченыт
(вич парням ончыкташ),
Икте чонештен, а моло муреныт
(ик парням тодылаш)
Ныл порткайык нойымешке
йукленыт,
Икте чонештен – лач кумытын
шушкеныт
(эше ик парням тодылаш),
Кумытын шинченыт, изишак ноеныт,
Икте чонештен, а коктын каеныт. (эше ик парням тодылаш.)

"Городки дене модына»

Описание игры:
Два ребёнка стоят у линии старта. Перед каждым игроком, на расстоянии одного метра, лежат шесть городков. По сигналу каждый игрок бежит и собирает эти городки, и возвращается на своё место. При этом не должен уронить ни одного городка. Победит тот игрок, который первым добежит до своего места, и тот который донесёт все свои городки.

"Гоп»

Описание игры:

В эту игру можно играть и стоя и сидя полукругом. Суть игры такова: игроки считаются по-порядку: первый – икте, второй – кокыт, третий – кумыт, четвёртый – нылыт, пятый – визыт, шестой – кудыт, седьмой говорит – гоп. Если дети старше и умеют считать, не только до десяти, Гоп говорим на те цифры, которые начинаются и кончаются на цифру 7, и делятся на 7. Игрок, назвавший цифру вместо слова Гоп выбывает из игры. А игра продолжается заново.

"Шымытын иктым огыт вучо»

Описание игры:

Игру начинают 8 игроков, образовав круг. Внутри круга лежат семь игрушек. Дети двигаются по кругу под какую-либо весёлую мелодию. Во время этого выполняют различные движения: хлопки, поднимают руки вверх, приседают и т. д. Вдруг звучит свист, мелодия прекращается а игроки хватают игрушки. Игрушек на всех не хватит, кто остаётся без неё выбывает из игры. Затем в центр круга ложится на одну игрушку меньше. Кому игрушки не хватит выбывает из игры. и так до конца. В конце остаётся одна игрушка в центре и два игрока. Кто из игроков первый схватит игрушку – тот и победитель.

"Корак»

Описание игры:

Ребята становятся друг за другом, как паравоз. Впереди – «мама». Один игрок, желательно мальчик (ворона) в земле ищет «деньги». Ворона копает деньги, а мама его спрашивает.

- Мом кунчет? - Оксам кунчем.
- оксаже молан? - Име налаш.
- Имыже молан? - Мешак ургаш.
- Мешакше молан? - Шаргум опташ.
- Шаргужо малан? - икшыветлан кышкылташ.
- Молан кышкылтат? - Ревым луктыт.
- Мынярым луктыныт?

(Ворона спрашивает у игроков: «Вас сколько» Сколько игроков играет, например 9, столько и говорят игроки). Ворона отвечает «да» и старается выгнать последнего игрока. Мама не даёт это сделать, старается защитить своих детей. Если ворона поймает кого-либо, тот выходит из игры или помогает поймать остальных игроков. Игра продолжается пока мама не останется одна, а затем можно начать заново.

Модыш – «Сова»

Среди игроков выбирается «сова», а остальные превращаются в бабочек, в мошек, в лягушек.

Ведущая даёт команду: «Наступила ночь». Все замирают и стоят не шевелясь. Сова выходит на охоту, если она замечает, что кто-то пошевелился, забирает к себе в нору. Ведущая даёт команду «День», все выходят гулять на поляну. Кто не попадает в нору к сове, тот выигрывает.

«Шарнен каласе» - «Подумай и назови»

Цель: уметь находить знакомые звуки в словах и правильно их произносить.
Игра: Дети встают в круг, выбирается водящий с мячом. Бросает мяч каждому, и тот обратно подает водящему, но при этом должен назвать слово с нужным звуком, например, со звуком – л: ложка, лодка, совла, лаке и т.д.

Игра «Коршун и гуси»

Играющие выбирают коршуна, гусака и гусыню, остальные – гусята. Впереди стоит гусак, посередине гусята, сзади гусыня. Гуси ходят кругом, щиплют траву, затем встают, держа друг за друга за пояс. Вдруг появляется коршун. Коршун старается поймать гусят, гусак защищает их.
Пойманный гусёнок выходит из игры, а коршун продолжает ловить.
Игра заканчивается тогда, когда поймано несколько гусят.
Если коршун, не поймав гусёнка, идёт отдыхать, гуси опять щиплют траву. Бросают её на сидящего коршуна, приговаривая: «Вот тебе еда. Хоть ты и страшный, но мы тебя не боимся?»..
Игра начинается снова.

«Мыняр гана совым пералтыман» - «Сколько раз нужно хлопать в ладоши?»

Цель: определить сколько слогов в слове.
Игра: На столе лежат картины с изображением различных предметов, можно также положить и игрушки. Вызывается кто-нибудь из детей, берёт в руки игрушку или картинку, называет её и определяет сколько слогов в этом слове. При помощи хлопка он показывает сколько слогов в слове.

«Топик тоя» - «Водящая палка»

В руках у детей палки (гимнастические) длиной 60 см. Они стоят около черты, которую провели. На расстоянии 7-8 метров от черты стоит палка водящего. Дети друг за другом бросают свои палки об палку водящего… Когда все бросили, бегут за своими палками. Водящий своей палкой должен кого-нибудь задеть (Стоя на месте). Если кого-нибудь заденет, тот и будет водящим. Игру начинаю сначала.
Если палку уронили, то водящий не может ловить других.

«Пундыш-влак» - «Пеньки и пенёчки»

Перед началом игры выбирают, троих или четверых детей. Они будут сидеть как пенёчки, а остальные должны бегать. пеньки их ловят, размахивая руками. Кого поймают, те садятся вместе с ними.

«Пире ден пача-влак» - «Волк и ягнята»

Выбирают волка, овечку, а остальные – ягнята. Овечка с ягнятами идут по дорожке, навстречу им волк. Овечка спрашивает:
- Что ты делаешь, волк?
- Вас жду – отвечает волк.

- А почему?
- Чтобы съесть твоих ягнят.
После этих слов волк ловит ягнят. Ягнята должны стоять за спиной матери, взявшись за руки.
Играют до тех пор, пока волк не переловит всех ягнят.

«Ко писынрак» - «Кто быстрее»

Цель: быстрее добежать до освободившегося места. Кто останется без места, тот водящий. Играющие становятся в круг. Водящий ходит за кругом. Встав за играющим и слегка стукнув его по плечу, произносит слова: «Икыт, кокыт, кумыт, нылыт, визыт, кудыт, шымыт, кандаше, индеше, лу». На счёт «лу» водящий и игрок бегут в противоположных направлениях.

«Мечым логалте» - «Сбей мячом»

В центре очерченного мелом круга ставится палка. она служит мишенью. Каждый играющий, пнув мяч, должен повалить палку.

«Шылтыме шергаш» - «Спрятанное колечко»

Играющие садятся по кругу и держат ленту с нанизанным колечком. Водящий стоит в центре. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг друга и прячут в ладони. Если водящий угадал в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком.
Примечание: кольцо нанизано на ленту, концы которой связаны.

«Кайык комбо-влак» - «Гуси-лебеди»

Игра эта групповая. Играющие делятся на две группы, гуси-лебеди и волки (2-3). Один гусь ведущий. Гуси ходят по лугу, щиплют траву, гогочут. Волки прячутся за деревьями и следят за гусями. Ведущий ходит и смотрит по сторонам, нет ли волков.
Увидев их, ведущий хлопает в ладоши и говорит:
- Гуси – лебеди, домой! Комбо-влак, шекланыза, Монго век тарваныза.
Гуси: Что случилось? Мо лийын? Молан?

Бой петухов

В Марийском крае эта известная игра. У многих народов игра начала культивироваться в начале 20-х годов нашего века. В 1925 г. она была включена в программу праздника «Неделя физической культуры». С тех пор стала одним из популярных комических состязаний, у которого появляются все новые разновидности. Довольно часто применяется командный вариант игры. Играют дети школьного возраста (на улице в теплое время года или в помещении), от 4 до 20 человек. Для игры требуется ровная площадка шириной 5 м, длиной, соответствующей числу участников. Описание. Игроки сговариваются, подбирая себе в пару соперника по силам и росту, и таким образом делятся на две команды. Команды выстраиваются в две шеренги одна против другой на расстоянии 1 м, причем соперники из каждой пары стоят друг перед другом. Каждый

захватывает ногу, согнутую в колене, за спиной двумя руками. По сигналу руководителя соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. Кому удастся вывести своего соперника из равновесия (соперник стал на обе ноги), тот получает очко, и эта пара выходит из игры. Побеждает команд получившая наибольшее количество очков. Правила. Толкать можно соперника только своей пары. Толкать разрешается только плечом в плечо. За толкание головой и за другие непредусмотренные приемы участник объявляется потерпевшим поражение. Когда один из соперников побежден, оба напарника сразу покидают место «сражения» и подходят к судье или руководителю для начисления очков.

Гнилая картошка

Дети встают парами лицом друг к другу, зажимают между лбами одну картофелину и пляшут под марийскую музыку. Картофелину нельзя трогать руками. Тот, у кого она падает, выходит из игры. Побеждает пара, которая танцует дольше всех. Катание мяча (Мече дене модмаш) Мяч у марийцев прежде изготовлялся из коровьей шерсти, которую для этого долго надо было скатывать в клубок, все время смачивая. Теперь чаще пользуются резиновым мячом, но для катания лучше подходит шерстяной мяч. Игры с катанием мяча, вероятно, древнего происхождения (напоминают обрядовое катание яиц).

Игра «Катание мяча»

бытует до сих пор в некоторых местах. Марийской АССР. Играют чаще весной, когда подсохнет земля. Выбирается ровная площадка или участок тропинки, деревенской улицы, где можно катить мяч на расстояние 3-7 м. Вырывается в земле ямка диаметром и глубиной чуть больше мяча. Играют теперь в основном младшие школьники, а прежде играли также подростки и молодежь. Количество участников - от 2 до 7 человек.

Описание. Участники договариваются, кто за кем будет катить мяч. Первый игрок катит по земле с отмеченного чертой расстояния (3-7 м) мяч в ямку. Если попадет, ему начисляется 1 очко и он катит мяч еще раз. Промахнется - катит следующий по очереди. Побеждает тот, кто первым наберет условное количество очков. Но иногда сами играющие устанавливают другие условия (например, играть до трех призовых мест).

Правила Нельзя заступать за исходную черту, но разрешается игроку (если он хочет показать свое умение) отойти от ямки дальше, чем остальные играющие. Не полагается кидать мяч сразу в ямку. Хотя бы половину пути он должен катиться по земле.

Игра «Клубочек» («мундыраш чумырген»)

Цель: игра для развития коммуникативных умений. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает конец нитки вокруг пальца, задает вопрос, сидящему рядом участнику игры (что ты любишь? и т. д.) и передает ему клубок. Ребенок берет клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку, и передает клубок ему. Таким образом, в конце игры клубочек возвращается к ведущему, и все видят нити, связывающие участников игры в одно целое. Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

«Базар лаптей» («Йыдал пазар»)

В праздник Уярня у марийцев была игра в рыбу, которая состоит в том, что собравшиеся мальчики набирают изношенные лапти, рубят пополам для большего количества, складывают в одну кучу, а в середину втыкают палку с привязанной к ней веревочкой. Один берется за веревочку и бежит вокруг, а прочие мальчики в это время выхватывают руками или выталкивают ногами сложенные лапти, подразумевая под ними рыбу. Бегающий мальчик должен охранять свое имущество и ловить воришек. Пойманный мальчик сменяет того, кто бегал, держась за веревочку. Ловкий мальчик ловит скоро, тихому же достается бегать до усталости.

Катание мяча через лунки (Мечым лакыла гоч перен-модмаш)

В этой игре обычно участвуют младшие школьники и подростки, в основном мальчики, от 2 до 12 человек (можно и больше, но тогда каждому долго ждать своей очереди). Для игры требуется ровное утоптанное место, например ровный участок тропинки длиной 2-3 м. Играющим нужен мяч (лучше размером с теннисный). Описание. Играют каждый за себя или делятся на две команды. В земле делается в ряд - 10 лунок такого размера, чтобы в них мог закатиться и остаться там мяч. Расстояние между лунками - 5-6 см. Линия кона находится в 1-1,5 м от первой лунки. Края у лунок нужно сделать покатыми, - чтобы мячу легче было выкатиться из лунки. Игрок катит мяч с линии кона, стараясь, чтобы он прокатился через все 10 лунок. Если мяч остановится в одной из лунок, подсчитывают, сколько лунок еще осталось (такое же число штрафных очков приписывается игроку или его команде). Вторым катит игрок другой команды, и так участники все время чередуются. Когда все прокатят мяч по одному разу, подсчитывают очки. Побеждает тот игрок или та команда, у кого меньше штрафных очков.

Колышки (Панга)

Среди марийцев эта игра бытует издавна: ее описал как черемисскую еще Е. А. Покровский (1887 г.). Для игры нужна площадка, на которой можно начертить круг диаметром примерно 6 м. Требуются колышки высотой 50-100 см. Участвуют в этой игре мальчики и девочки, в основном младшего школьного, а также среднего школьного возраста, от 10 до 40 человек.

Описание. По желанию выбирается водящий. Каждый из игроков, кроме водящего, втыкает свой колышек по линии круга и становится около колышка. Водящий ходит по кругу и просит каждого: «Кума, кума, продай кола!» Игрок может согласиться, тогда он меняется местом с водящим. Но так бывает редко. Обычно водящий слышит в ответ: «Пойди за реку» - и переходит к следующему игроку. Но если никто из играющих не хочет «продать» кол, водящий вызывает любого игрока на состязание. Он подходит к какому-нибудь игроку и кладет ладонь на верхушку его колышка, а тот тоже притрагивается к колышку. Затем владелец кола и водящий одновременно (например, сосчитав вместе громко: «Раз, два, три») бегут по линии круга в противоположные стороны. Кто из них быстрее обежит круг и дотронется до колышка, тот становится его владельцем, а другой из бежавших водит.

Правила. Игроки должны начинать бег от колышка одновременно, иначе им придется бежать снова. Нельзя при беге срезать путь, заступая за черту круга.

Катание по шестам (Вара умбач мунчалтымаш)

Эта игра была широко распространена во многих районах марийского края в 1920-1950 гг., что подтверждается постановлением Краснококшайского исполкома (1919 г.), в котором указывалось: «Ввиду важности проведения в жизнь зимнего спорта среди населения, и главным образом среди молодежи... сделать обязательным для каждого селения, уезда... устройство гор для катания, а также сделать шесты для катания, часто - применяемые местным населением». Длинные, гладко обструганные жерди (бревнышки) укладывали на расстоянии 1 м параллельно друг другу и обливали водой. Протяженность таких «рельсов» - от 50 до 200 м. Если жерди укладывались на крутом склоне, то их водой не обливали. Проводят эту игру зимой, участвуют в ней подростки, молодежь и взрослые, от 2 до 30-40 и более катающихся; особенно много во время праздников. Описание. Участники распределяются по парам примерно равного роста и веса. Двое игроков становятся на лежащие параллельно скользкие шесты, взявшись за руки (за плечи, за талию), и катятся по ним под уклон (рис.). Задача - проехать донизу, не упав. Для этого требуется не только умение сохранять равновесие, но и согласованность действий напарников. Наиболее умелые в этой игре изобретают новые способы поддерживать друг друга, комичные позы. Все это делает катание по шестам веселым народным зрелищем

Катание по шестам (Вара умбач мунчалтымаш)

Эта игра была широко распространена во многих районах марийского края в 1920-1950 гг., что подтверждается постановлением Краснококшайского исполкома (1919 г.), в котором указывалось: «Ввиду важности проведения в жизнь зимнего спорта среди населения, и главным образом среди молодежи... сделать обязательным для каждого селения, уезда... устройство гор для катания, а также сделать шесты для катания, часто - применяемые местным населением». Длинные, гладко обструганные жерди (бревнышки) укладывали на расстоянии 1 м параллельно друг другу и обливали водой. Протяженность таких «рельсов» - от 50 до 200 м. Если жерди укладывались на крутом склоне, то их водой не обливали. Проводят эту игру зимой, участвуют в ней подростки, молодежь и взрослые, от 2 до 30-40 и более катающихся; особенно много во время праздников.

Описание. Участники распределяются по парам примерно равного роста и веса. Двое игроков становятся на лежащие параллельно скользкие шесты, взявшись за руки (за плечи, за талию), и катятся по ним под уклон (рис.). Задача - проехать донизу, не упав. Для этого требуется не только умение сохранять равновесие, но и согласованность действий напарников. Наиболее умелые в этой игре изобретают новые способы поддерживать друг друга, комичные позы. Все это делает катание по шестам веселым народным зрелищем.

«Шо, шо, мыньым поктен шо» - «Догони меня»

Эта игра массовая. Дети стоят по кругу, считалкой выбирают водящего. Водящий выбирает одного игрока, подходит и проговаривает слова «Шо, шо, мыньым поктен шо» (Догони меня). На последнее слово осаливает и вдвоем разбегаются в разные стороны. Кто первым прибежит, тот занимает пустое место.

«Коти дон калявла» - «Кот и мыши»

В игре принимают участие от 10 и более детей. В начале игры считалкой выбирают кота. Кот подходит к мышкам и спрашивает:

- Кышкы тенге каштында? (Куда вы ходили)
- Клатыш. (В клеть.)
- Мам тышты ыштенда?» (Что вы там делали)
- Ум качкынна. (Масло кушали.)
- Мыламат коденда сай? (А мне оставили)
- Уке. (Нет.)
- Тенге гынь, мынь тамдам качкам. (Тогда я вас съем.)
- Ма шылына. (Мы спрячемся.)

После этих слов мышки разбегаются. Кот их ловит.

«Савыц дон мадмаш» - «Игра с платком»

Массовая игра, в игре принимают участие от 10 и более детей. Большой платок растянут по диагонали. Первый ведущий держит за уголок с высоко поднятой рукой, второй игрок держит за уголок, опустив руку. Между ними стоят дети. Обегая круг платочком, дети должны приседать, не должны касаться платочка.

«Ой, тьоти, мамыштет?» - «Дедушка, что ты делаешь?»

В игру могут играть 10-20 детей. В центре круга сидит дед (водящий) с мешком. Вокруг него ходят дети, поют и задают ему вопросы. Дедушка отвечает им. В конце игры дедушка с мешком догоняет детей.

- Ой, тьоти, мам ыштет? (Ой, дедушка, что ты делаешь)
- Рокым капаем (Землю копаю)
- Рок донжы мам ыштет (Что будешь делать с землей)
- Имымкычалам (Ищу иголку)
- Им донжы мам ыштет (С иголкой что будешь делать)
- Мешакымыргем (Мешок шью)
- Мешакдонжы мам ыштет (Что делаешь с мешком)
- Тамдам вот кычем (А вот вас буду ловить)

«Ма просым удена» - «А мы просо сеяли»

В игре могут принимать участие от 8 до 20 детей. Играющие делятся на две группы. Первая группа – девочки, вторая – мальчики. Каждая группа проговаривает одну строку и имитирует движения из текста.

Ма просым удена, удена - 2 раза
Ма просдам ташкена, ташкена – 2 раза
Тажы ма дон ташкеда, ташкеда?- 2 раза
Ма имни дон ташкена, ташкена. - 2 раза
Ма имнидам кычена, кычена. -2 раза
Тажы ма дон кычеда, кычеда?- 2 раза
Ма сермыц дон кычена, кычена. - 2 раза
Ма таланда ши тангам пуэна. - 2 раза
Маланна аккел ши танга, ши танга. - 2 раза
Маланна келеш ик ыдыр, сар ыдыр-2 раза.