

ЧУВАШСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

По научным сведениям, первые люди на чувашской земле появились 80 тыс. лет назад. В IV - III тысячелетиях до н.э. здесь жили финно-угры, предки нынешних мордвы и марийцев. Огурские (болгарские) и суварские (сабирские) племена, от которых произошли чувашаи, обитали в верховье р. Иртыш в Сибири. Предками их были гунны, скотоводы-кочевники, уже в конце прошлого тысячелетия до н.э. приобщившиеся к земледельческому труду и умевшие изготавливать орудия труда из бронзы.

Чуваши всегда оказывались на перекрестке народов и цивилизаций. Это сформировало их культуру, но не раз приводило на край гибели. Определяло дружбу с соседями и, вместе с тем, вражду. Побудило создать государство, чтобы затем многократно воссоздавать его из пепла. Судьба этого народа трудна. Равно как путь самой России и других её этносов. «Чувашское племя до сих пор является нераскрытой страницей истории».

В X в. н.э. на землях нынешней Чувашии возникает раннефеодальное государство - Волжская Болгария. Здесь интенсивно развивается ремесленничество - ювелирное, кузнечное, гончарное.

В начале XIII в. государство болгар попало под гнет Золотой Орды. Воюя с монголами, болгары частично переселились в междуречье рек Сура и Свияга, где смешались с финно-уграми. Болгары (сувары) называли себя «сувазами», отсюда и возникло название народа - чувашаи. Стоит отметить, что основным языком в Волжской Болгарии был так называемый среднеболгарский язык - прямой предок современного чувашского языка, содержащий все его характерные фонетико-морфологические особенности. Об этом свидетельствуют тексты болгарских надгробных надписей XIII—XIV веков.

В 1438 г. Золотая Орда пала, и Волжская Болгария перешла в Казанское ханство. Когда-то цветущий край был разорен, язычники-чуваши стали прятаться в лесах, чтобы избежать исламизации.

В период с середины XVIII до середины XIX вв. чувашаи насильственно были обращены в православие.

Современная чувашская народность сложилась к XV в. В 1551 г. Чувашский край добровольно присоединился к русскому государству. История чувашей складывалась так, что где бы они ни обитали, они всегда оказывались на стыке культур и цивилизаций, на землях, где шло активное межэтническое взаимодействие, где пересекались миграционные потоки и хозяйственно-торговые связи. Это обстоятельство наложило отпечаток на этническую культуру и язык чувашского народа.

Чувашский язык относится к тюркской языковой группе, сохраняя при этом элементы финно-угорского языка. Есть в нем немало персидских и арабских слов. Чувашскую грамоту на базе славянского алфавита в 1871 г. создал просветитель чувашского народа, организатор первой национальной школы в г. Симбирск Иван Яковлевич Яковлев. Тогда же появились первые книги и учебники на родном языке.

В царской России территория современной Чувашии находилась в составе двух губерний - Казанской и Симбирской. 24 июня 1920 года образована Чувашская автономная область, в 1925 - преобразована в АССР, в 1990 - переименована в ЧССР, а в 1992 г. - в Чувашскую Республику.

В Чувашской Республике насчитывается 21 административный район, 9 городов, 8 поселков городского типа, около 1700 сельских населенных пунктов. Столица республики - город Чебоксары (основан в 1469 году) с населением более 470 тысяч человек.

По численности населения чуваша занимают пятое место в России. Они проживают во многих регионах Российской Федерации.

Культура каждого народа развивается по единым для всего человечества законам. А национальное многообразие материальной и духовной культуры, их самобытность зависят от конкретных условий, в которых формировался и развивался народ.

На древнюю культуру предков чувашей немало влияли тюркоязычные племена и народы. Высокого уровня она достигла в государстве Волжской Булгарии.

Относящиеся к материальной культуре земледелие и животноводство, охота, рыболовство, бортничество, поселения и жилища, одежда, утварь, транспортные средства чувашского народа развивались в одном русле с народами Поволжья, но имеют свои значительные особенности.

Игры обычно достаточно ярко показывают самобытность народа.

Чувашский фольклор : Чувашские народные игры : Воробьи и кошка

Количество играющих: от 4 до 25 человек.

Подготовка к игре. Чертят на земле круг диаметром в 5-7 шагов. В нем становится один из играющих кошка. Остальные играющие воробьи становятся вне круга, около его линии.

Игра. Воробьи перепрыгивают через линию круга и обратно, а кошка старается поймать кого-нибудь из выпрыгнувших или того, кто не успел еще выпрыгнуть совсем из круга. Пойманный становится кошкой, а поймавший воробьем.

Правила.

- 1) Кошкой становится тот воробей, который пойман, или тот, кто не впрыгнул в круг, а вошел или вбежал, а также тот, кто вышел или выбежал из круга.
- 2) Если будет обусловлено перед игрой или во время нее, чтобы прыгать на обеих ногах или на правой, или на левой ноге, то всякий, прыгнувший иначе, считается запятанным.

Указание. При большом количестве играющих вводится правило, чтобы всякий раз, как кто-нибудь пойман, все воробьи должны встать вне круга и уже тогда продолжать перепрыгивание.

Гуси-лебеди

Количество играющих: от 5 до 30 человек. Место для игры: большая комната или площадка.

Подготовка к игре. На одной стороне площадки намечают длинной линией место для дома гусей, а на противоположной стороне небольшое волчье логовище. Одного играющего выбирают волком, другого хозяином гусей, остальные гуси. Волк становится в логовище, гуси в своем доме, хозяин в стороне между логовищем и домом.

Игра.

Хозяин гусей кричит:

- Гуси-лебеди, в поле!

Гуси вылетают в поле и бегают, пока хозяин не закричит:

- Гуси-лебеди, домой: серый волк под горой!

Гуси останавливаются и спрашивают:

- Что он там делает?

- Гусей щиплет, - отвечает хозяин.

- Каких?

- Сереньких да беленьких. Летите скорей домой! Гуси летят к себе в дом, а волк ловит их.

Пойманные идут в плен в волчье логовище, и игра продолжается прежним порядком. Игра идет до тех пор, пока не будут переловлены все гуси.

Правила.

1) Гуси могут вылетать в поле или обратно к себе домой только после определенных приказаний своего хозяина.

2) Волк ловит только после слов хозяина: «Летите скорей домой!».

Указания. Если играющих много, договариваются заранее об условленном количестве гусей (10-15), которых должен поймать волк, после чего выбирается новый волк. Это рекомендуется для того, чтобы пойманным гусям не находиться долго в плену у волка, с одной стороны, а с другой не утомлять длительной ловлей волка.

Бои петухов

Подготовка. На земле (полу) чертится круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирается капитан.

Описание игры. Капитаны посылают по одному игроку - «петуху» в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу руководителя петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем идет в середину следующая пара петухов (по усмотрению капитанов) и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед.

Правила.

1. Петух, ставший на обе ноги или выскочивший из круга, считается побежденным.
2. Если во время выталкивания оба петуха выйдут из круга, победа никому не присуждается, а на их место в круг идет следующая пара.
3. Петухи вступают в бой только по сигналу.
4. Во время боя руки должны быть за спиной.

Вариант «Борьба в квадратах»

На земле (полу) чертятся три квадрата: 3x3, 2x2 и 1x1 м. В большом квадрате (3x3 м) встанут 4 игрока близкие по росту и силам и, приняв положение, как в предыдущей игре, по сигналу начинают выталкивать плечом друг друга. Трое выбывших из большого квадрата, переходят в средний квадрат, а победитель остается в большом квадрате. Борьба продолжается в среднем

квадрате, двое выбывших переходят в малый квадрат, победитель остается в среднем квадрате. Борьба заканчивается в малом квадрате, когда один выйдет из квадрата, а другой останется победителем. Первый победитель в большом квадрате получает 4 очка, второй - в среднем квадрате - 3 очка, победитель в малом квадрате - 2 очка, а выбывший из малого квадрата - 1 очко. Затем идет бороться следующая четверка.

Количество играющих: от 20 до 40 человек.

Подготовка к игре. Все становятся в круг и берутся за руки. Выделяются и устанавливаются в ряд три игрока: первый иглолка, второй нитка и третий узелок, все три на некотором расстоянии от остальных.

Игра. Иголка бежит то в круг, то, из круга, куда хочет. Нитки и узелок следуют только в том направлении и под теми воротами, где пробежала иглолка. Если нитка ошиблась направлением, запуталась, или узелок поймал нитку, то игра начинается сначала, и выбираются новая иглолка, нитка и узелок.

Правило. Играющие не задерживают и свободно пропускают иглолку, нитку и узелок и поднимают руки.

Салки

Большинство подвижных игр для детей в возрасте 6-9 лет состоит в том, что одни из играющих убегают, другие догоняют, пятнают или салютуют, т.е. дотрагиваются до убегающих рукой. В простейшем своем виде такая игра называется поэтому «Салками» или «Пятнашками». Заключается она в следующем. Играют от 3 до 20 человек. По жребию один играющий водит. Он салка. Салка громко считает: «Раз, два, три». По счету «раз» играющие разбегаются, а по счету «три» бежит за ними салка и пятнает кого-нибудь. Теперь запятнанный стал салкой. Он останавливается, поднимает высоко руку, кричит: «Я - салка!» И только после этого может бежать и салить.

Игра без определенного конца. Играют в эту игру 35 минут.

«Салки руки на стену». Когда играют на пространстве, очень небольшом сравнительно с числом играющих, где салки меняются слишком быстро, ставят условием, что салить нельзя того, кто положил обе ладони на стену.

«Салки с домами». Если размеры помещения позволяют, то намечают один или несколько домов. Условие: нельзя салить находящегося в доме.

«Мяч-салка». В описанных видах салок вводится условие салить не рукой, а мячом.

Вариант салок «кошка». Место для игры: площадка размером 10x15 м или 15x20 м, в зависимости от количества играющих.

Подготовка к игре. Границы площадки очерчиваются линиями.

Из играющих выбирается один водящий кошка. Все остальные размещаются на площадке произвольно.

Игра. Кошка гонится за играющими, стараясь осалить кого-либо из них. Пойманный становится кошкой и может в дальнейшем ловить, только приложив руку к тому месту своего тела, по которому он был осален.

Камешки (1-й вариант)

Количество игроков — от двух и более. Играть можно и в комнате и на улице. У каждого играющего по 5 камешков размером с лесной орех. В игре 5 действий.

1. 5 камешков лежат на земле, расстояние между ними — 5-6 см. Один камешек берут правой рукой и подбрасывают его вверх на 50 см, в это время необходимо взять другой камешек и поймать падающий. Пойманный камешек откладывают в сторону. Так продолжается до тех пор, пока не будет пойман и отложен в сторону пятый камешек.

2. Камешки складывают по два. Пятый камешек подбрасывается, а в это время необходимо взять два камешка и поймать падающий. В сторону откладывают два камешка. Снова берут другие два камешка и ловят падающий. В сторону откладывают два камешка. Снова берут другие два камешка и ловят падающий.

3. На земле в одной кучке 3 камешка, а в другой — 1. В правой руке игрока еще один камешек, его подбрасывают. В это время необходимо взять один камешек и поймать падающий. Пойманный камешек откладывают в сторону. Затем враз берут три камешка и ловят падающий.

4. В ладонке — 4 камешка. Пятый камешек берут большим, указательным и средним пальцами и подбрасывают вверх, а в это время четыре камешка кладут на землю и ловят падающий.

5. Все 5 камешков — в руке. Их подбрасывают и стараются поймать в пригоршню. Сколько поймает, столько очков у игрока и будет.

Правила игры. Если игрок на каком-нибудь этапе не поймает камешек, то пропускает ход. Продолжая игру, свой ход он начинает с того момента, когда не поймал камешек. Игроки заранее договариваются, какая рука будет рабочей (правая или левая).

Материал. Камешки (или желуди, лесные орехи, пробковые, поролоновые шарики и т.п.).

Камешки (2-й вариант)

Игрок раскладывает перед собой камешки. Затем берет один из пяти камешков правой рукой и подбрасывает его вверх. Пока он не упал, игрок правой рукой проталкивает камешек из кучки в воротца левой руки (при постановке руки: указательный палец лежит на среднем, средний — на безымянном). После чего ловит падающий камешек. Таким образом, играющий должен протолкнуть все камешки, лежащие на земле. Побеждает тот, кто не уронит камешек.

Правила игры. Если игрок на каком-нибудь этапе не поймает камешек, то пропускает ход. Продолжая игру, свой ход начинает с того момента, когда не поймал камешек.

Материал. 5 камешков (или шишки, желуди, поролоновые шарики, пробки и т.п.).

