Алтайская народная игра «Белый Шаман»

Описание игры:

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения.

В центре круга - водящий. Это белый шаман - добрый человек.

Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры:

Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры

«Кузукты өрө көдүр» («Подними шишку»)

Описание игры:

Играющие делятся на 2 команды. У игроков обеих команд есть свои шишки. Ведущий вызывает по одному игроку от каждой команды к линии. Игроки кладут в круги диаметром 50 см свои шишки. Круги расположены по обе стороны от линии на расстоянии 1,5 – 2 м от нее. Противники становятся правым боком друг к другу, между кругами на своей стороне за чертой линии, и берутся правой рукой за правое предплечье соперника. По сигналу водящего они стараются дотянуться и поднять каждый свою шишку. Тот, кто сделает это первым, получает шишки свои и противника.

Правила игры:

Выбивший, свою шишку за пределы круга или коснувшийся ладонью земли, считается проигравшим. В случае, когда соперники разорвутся, поединок начинается снова.

БОЛЬШОЙ

ФЕСТИВАЛЬ

ДЕСТКОЙ

ИГРЫ

АЛТАЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Алтайская народная игра «Турна» (журавль)

Описание игры:

Среди играющих, выбирают одного. Он становится «журавлем». Ему надевают шубу наизнанку, в рукав засовывают палку с крючком на конце. Все разбегаются, «журавль» начинает ловить их. Кого поймает, того стучит палочкой и теребит.

***Правила игры*:**

Пойманный игрок выходит из игры. Игра продолжается дальше.

Игра «Бöрӱ.ле айгыр» (волк и жеребец)

Описание игры:

Игроки становятся «табуном», одного выбирают «жеребцом». Их противник - «волк», который ловит последнего из стоящих в цепочке позади «жеребца» и делает вид, что съедает его.

Правила игры:

«Вожак табуна» не подпускает «волка», загораживая руками пути нападения. «Волк» должен съесть весь «табун».

Игра «Келескен» («Ящерица»).

Описание игры:

Играющие делятся на 2 команды. Одна образует круг диаметром 10-12 м, вторая команда становятся в круг в колонну по одному, обхватив впереди стоящего за пояс – это келескен (ящерица). Задача игроков стоящих кругом (охотников) попасть волейбольным мячом в хвост ящерицы, т.е. в последнего игрока колонны. Игрок, стоящий во главе колонны, защищает руками от попадания мячом в хвост келескена. Келескен всячески увертывается от мяча, приседает, перемещается по кругу, но не скручивается спирально. Игра прекращается, и игроки меняются, как только охотники отрубят хвост келескена или когда колонна разорвется.

Правила игры:

Мячом можно осадить последнего игрока в том случае, если охотник получил его из рук игрока, а не поднял с земли.