

Муниципальное 2бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 1 г. Ак-Довурака
имени Тамдын-оол Сесенмаа Саятыевны – Героя Социалистического труда
(МБОУ СОШ № 1 г. Ак-Довурака имени Тамдын-оол Сесенмаа Саятыевны – Героя
Социалистического труда)

668051 Республика Тыва г. Ак-Довурак ул. Юбилейная, 14 тел/факс 8-394-332-10-58 tyva_school_112@mail.ru

ПРОЕКТ «НЕСКУЧНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ»

Тойбу Анай-Хаак Альбертовна,
педагог-организатор,
МБОУ СОШ №1 г.Ак-Довурака

Цель проекта

- способствовать сохранению физического и психического здоровья детей, развитию их творческих и коммуникативных способностей, воспитанию у школьников самоуправления через организацию полезных и нескучных школьных перемен;

Задачи проекта

1. Создание условий для разумного, организованного, полезного отдыха школьников на перемене - подобрать игры, и научить играть тувинские игры, в которые с удовольствием играли бы все ребята.
2. Создание условий для приобретения учащимися-волонтерами позитивного социального опыта, для формирования и развития у них социальных компетентностей: ответственности, организованности, взаимовыручки.

Участники проекта:

- учащиеся начальных классов;
- учащиеся – волонтеры 9-11 класса –14 человек;

№	Классы	Классный руководитель	Кабинет	Всего по списку	Ответственные
1 смена					
1	1а	Донгак Татьяна Сарыгларовна	№12		Былкова Дарья 11а Бады Ангыр 9в
2	1б	Саая Сайлык Каадыр-ооловна	ЦОС 1		Кужугет Айдын 9б Кужугет Александр 9б
3	1в	Сарыглар Шенне Ролановна	№20		Болат-оол Намгьел 9б, Болат-оол Тенчель 9б, Лилия 9б
4	4а	Байыр Аяк-Хээ Федоровна	№12		Хертек Анита 11а, Ооржак Дан-Хая 11а
5	4б	Хомушку Шериг-оол Оолакович	№11		Очур Начын-оол, 9б Хертек Сайыт 9б
6	4в	Тюлюш Тайгана Александровна	№10		Кужугет Найдан 11а Ондар Буянды 11а
2 смена					
7	2а	Салчак Шончалай Чичин-ооловна	ЦОС 2		Былкова Дарья 11а Бады Ангыр 9в
8	2б	Ооржак Анжела Алексеевна	№11		Кужугет Айдын 9б Кужугет Александр 9б
9	2в	Аракчаа Эремаа Казак-ооловна	№12		Хертек Анита 11а, Ооржак Дан-Хая 11а

10	2г	Тюлюш Тайгана Александровна	№10		Болат-оол Намгьел 9б, Болат-оол Тенчель 9б, Лилия 9б
11	3а	Ооржак Айлана Сергеевна	ЦОС 1		Кужугет Найдан 11а Ондар Буянды 11а
12	3б	Донгак Алеся Сергеевна	№20		Очур Начын-оол, 9б Хертек Сайыт 9б
13	3в	Думен-Байыр Саяна Каадыр-ооловна	№13		Аракчаа Алсу 11в, Салчак Онзагай 9в

Руководитель проекта – Тойбу А-Х.А. педагог-организатор

Механизм реализации проекта «Нескучные перемены»

Основные мероприятия	Содержание деятельности	Исполнители	Сроки	Ожидаемые результаты
Диагностический этап				
Наблюдение	Как дети проводят перемену? Физические и психологические особенности учащихся.	Тойбу А-Х.А	ноябрь	Выявление проблемы
Анкетирование	- Зачем нужна перемена? - Чем занимаетесь на перемене? - Какой видите перемену в нашей школе? В какие игры хотели бы играть?	Тойбу А-Х.А	декабрь	
Изучение литературы по теме «Здоровьесберегающие технологии»		Тойбу А-Х.А	сентябрь	Приложение №1
Организационный этап				
«Круглый стол»	Разработка проекта «Нескучные перемены». Выбор методики	9-11 классы Тойбу А-Х.А	октябрь	<u>Правила</u> - для дежурного учителя; - для учащихся-

	работы.			волонтеров; - поведения на перемене (приложение №2). <u>График работы волонтеров</u> по организации перемен (прилож. №3). <u>Банк данных с играми</u> (игротека) разноуровневой подвижности (прилож. №4).
Практический этап				
Организованный отдых на переменах	- разучивание игр разной подвижности в отдельных классных коллективах; - организация массового отдыха;	Волонтеры -9-11 классов, классные руководители	ноябрь-апрель	- Рациональное использование свободного времени учащихся на переменах. - Осознание личной ответственности всех участников образоват. процесса за поведением и состоянием ребенка во время перемены.
Заключительный этап				
Заключительный спортивный праздник для учащихся «Нескучная перемена»	Сценарий праздника «Нескучная перемена»	Волонтеры 9-11 классов	апрель	Праздничное настроение, пожелание проводить «весёлые переменки»
Педсовет «Итоги проекта «Весёлая перемена»	Обсуждение хода проекта, замечания, предложения	Штаб ВР	апрель	Сделать игры на переменах традицией в течение всего учебного года.

Ожидаемые результаты

1. На переменах проводятся и разучиваются новые игры, и к ним привлечена большая часть ребят.
2. Дети отличаются организованностью, между ними меньше происходит конфликтных ситуаций.

3. Повысилась двигательная активность учащихся.
4. Улучшилась работоспособность на уроке.

Мониторинг и оценка

Для учащихся

№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Участвуете ли вы в наших переменках?	
2.	Как вы считаете, нужны ли разминки на уроках?	
3.	Нужны ли активные перемены?	
4.	Что дают вам наши перемены?	

Для учителей

№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Участвуете ли вы в наших переменках?	
2.	Как вы считаете, нужны ли разминки на уроках?	
3.	Нужны ли активные перемены?	
4.	Что дают вам наши перемены?	

Для родителей

№ п/п	Вопрос	Ответ
1.	Участвуете ли вы в наших переменках?	
2.	Как вы считаете, нужны ли разминки на уроках?	
3.	Нужны ли активные перемены?	
4.	Что дают детям наши перемены?	
5	Когда вы учились в школе, были у Вас «весёлые» перемены?	

**Список используемой литературы
(с методическими рекомендациями, играми):**

1. Интернет-ресурсы:
<http://ru.wikipedia.org>
<http://www.uchportal.ru>
1. Материалы электронных журналов «Здоровье», «Психология», «Классное руководство» за 2012, 2013 год.
2. Алексеев А.А. Игры на школьных переменах Оса: Росстани, 1992
3. Безруких М.М., Сонькин В.А. Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений. М., 2004
4. В.Д.Берестов «А в школе – перемена», Владимир, 2008 г.
5. Бескоровайная Л.С. и др. Настольная книга учителя начальных классов. Ростов-на-Дону “Феникс”, 2002
6. Бриедис А.А. Подвижные игры для 1 – 4 классов Ленинград, 1961
7. Былеева Л. В. Русские народные игры. М., Советская Россия, 1988.
8. Волчок И.П. Подвижные игры младших школьников Минск, Полымя, 1988
9. Детские подвижные игры народов СССР. Пособие для воспитателя д/с Под.ред Осокиной Т.И. М. Просвещение, 1989
10. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. М. “Веко”, 2004
11. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры М., Провещение, 1986
12. Минский Е. М. Игры и развлечения в группе продлённого дня. М., просвещение, 1983
13. Семенова И. Учусь быть здоровым, или как стать Неболейкой. М., Педагогика, 1991
14. Тимофеева Е.А. Подвижные игры с детьми дошкольного возраста, М., Просвещение, 1986
15. Шитик С.М. Подвижные игры М., Физ. и спорт, 1955
16. Шмаков С.А. Игры – шутки, игры – минутки М., Новая школа, 1993
17. Шмаков С.А. От игры к самовоспитанию М., Новая школа, 1993
18. Яковлев В.Г. Подвижные игры в 1 – 4 классах Асвета, 1970
19. Яковлев В.Г. и др. Подвижные игры. М., 1977

Приложение №2**Правила для учителя - организатора перемены**

1. Учитывать возрастные и психологические особенности детей.
2. Подготовить зоны для активного отдыха детей:
 - спортзал,
 - школьный коридор,
 - библиотека,
 - центр детских инициатив,
 - пришкольный участок.

Место проведения готовить заблаговременно. Оно должно соответствовать санитарным нормам: если это на улице, то поверхность площадки должна быть ровной, с плотным грунтом, на ней не должно быть стекол, кирпичей, камней и т.д. Площадка должна находиться в отдалении от сточных канав, ям и мусорных контейнеров. В тех случаях, если перемена проводится в помещении, то оно должно быть хорошо проветренным, полы до начала занятий необходимо подмести влажным способом.

1. Подвижные перемены проводить после второго урока, при этом необходимо оставить время для пассивного отдыха и подготовки к уроку.
2. Важно во время игр давать детям рекомендации. Подбадривать их. Тогда подвижные занятия будут проходить более эмоционально.
3. Для учащихся, отнесенных к специальной медицинской группе, подбирать упражнения с небольшой нагрузкой.
4. Упражнения могут сопровождаться музыкой.

Правила для ведущих – волонтеров

1. Игру надо начинать с хорошим настроением;
2. Самим проявлять активное участие, нечаянно ошибаться, поддаваться - это вносит в игру оживление, всеобщий смех, эмоциональность;
3. Тех, кто не хочет играть, насильно заставлять не надо: дети должны сами захотеть вступить в игру;
4. Ведущий должен ясно представить себе игру, рассказ его должен быть обязательно в увлекательной форме;
5. При объяснении игры обязательно обговорить правила игры и поведения.

Правила поведения детей на перемене

1. На перемене должен отдохнуть весь организм, все мышцы (если не играешь, то выполни физкультминутку).
2. Не шуми громко. Помни, с тобой рядом отдыхают твои товарищи и друзья.
3. В игре соблюдай все правила, уважай товарищей.
4. Умей уступить, не ссорься.
5. Если кого – то обидел, нечаянно толкнул – извинись.
6. Узнавай новые игры и учи одноклассников.
7. Подготовься к следующему уроку, повтори стихотворение, правило.

Банк данных с играми (игроотека) разноуровневой подвижности

Игры
Упражнения для гимнастики (лечебной физкультуры)
Комплексы упражнений
Подвижные игры
Игры с «кричалками» и «повторялками»
<u>Групповые игры</u> «Разорви цепь», «Воротца», «Западня», «Сторож», «Море волнуется», «Поймай замыкающего», «Свободное место», «Успей занять место», «У медведя во бору», «Обыкновенные жмурки», «Рыбаки и рыбки», «Поезд», «Салки », «Салки с приседанием», «Салки-елочки», «Два стула и веревочка», «Вьюны»
<u>Командные игры</u> Успей взять кеглю Сбей мяч Бег за флажками Перетягивание по кругу Перестрелка Точный удар Игра «Пакет с секретом»
<u>Игры – эстафеты</u> Бег по кочкам Эстафета с обручами Посадка овощей

Бег сороконожек Скорый поезд Эстафета с мячами Передал – садись Мяч сквозь обруч Рак пятится назад
<p style="text-align: center;"><u>Соревнования – поединки</u></p> Петушиный бой Не теряй равновесия Перетягивание с верёвкой Эстафета со скакалками Чемпионы скакалки Дружно вместе каждый шаг
<p style="text-align: center;"><u>Музыкальные игры, танцы</u></p> Успей передать Музыкальные змейки Приглашение Найди свою пару Если нравится тебе Ходим кругом
<p style="text-align: center;">Малоподвижные игры</p>
<p style="text-align: center;">Настольные игры</p>
Шашки Шахматы «пазлы»
<p style="text-align: center;">Интеллектуальные игры</p>
Кроссворды , ребусы, шарады Викторины, конкурсы

Описание некоторых игр

«Хлопки»

- веселая игра на внимание и реакцию для большой группы детей.

Правила игры

1. Игроки встают в круг.
2. Каждому игроку присваивается порядковый номер.
3. Все вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два - по коленям.
4. Хлопая в ладоши, игрок называет свой номер, а, хлопая по коленям – номер любого другого участника, стоящего в круге.
5. Не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из круга и прекращает игру.
6. Побеждают два последних оставшихся игрока.

«Повтори-ка»

– познавательная игра на развитие у детей памяти и внимательности.

Правила игры

1. Выбирается тема игры, например «Дикие животные»
2. Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва
3. Второй повторяет «лев» и от себя прибавляет название другого животного «тигр»
4. Третий игрок — лев, тигр, и прибавляет «носорог» и т. д.
5. Тот, кто не сможет повторить всех животных или перепутает их порядок – выбывает из игры

Примечание

По желанию играющих слова можно подбирать на любые темы, например: домашние животные, птицы, цветы, города и т.д.

«Часы»

- веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание. **Правила игры**

1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так»
2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме
3. Остальные по очереди прыгают через скакалку
4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д.
5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете – меняется с одним из игроков, крутящих скакалку.

«Кто больше»

- азартное соревнование, способствующее развитию моторики рук и ловкости.

Правила игры

1. Участникам раздаются веревки длиной около 1 м
2. По сигналу игроки начинают завязывать на веревке узлы
3. Тот, кто за 1 минуту завязал больше узлов - побеждает

Примечание

Игра начинается и прекращается строго по сигналу водящего.

«Хвост дракона»

- веселая и подвижная игра для детей от пяти лет и старше, развивающая внимание, реакцию и ловкость. В нее играют, в основном, в закрытом помещении — в большой комнате, в спортзале или раздевалке.

Количество играющих не менее 4 человек (но чем больше, тем интереснее и веселее).

Правила игры

1. Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона.
2. Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего-«хвост», при этом остальные не должны расцепляться.
3. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой».
4. Остальные меняются местами по желанию.
5. Игра начинается сначала.

Примечание

Игра не имеет определенного окончания и победителей.

«Пуговица»

- игра с юмором, в которой как таковых победителей нет. Развивает артистичность, раскрепощённость, фантазию.

Правила игры

1. Участники делятся на команды по 3 человека.
2. Ведущий объявляет начало конкурса, оценочные критерии которого будут объявлены позже.
3. Командами выполняются заданные действия (танец, стихотворение, песня и так далее).
4. В конце конкурса ведущий проходит по командам и считает количество пуговиц у участников.
5. Побеждает команда, у которой больше всех пуговиц.

«Волны по кругу»

- динамичная, веселая игра.

Правила игры

1. В помещении устанавливаются стулья по кругу, в количестве равном количеству игроков.
2. Водящий встает в центр круга.
3. Водящий должен сесть на свободный стул, а остальные игроки должны мешать ему, двигаясь влево и вправо, закрывая собой это место.
4. Ведущий может отдавать команды "Направо", "Налево", "Хаос".
5. При команде "Налево" - каждый игрок перемещаются на соседний стул против часовой стрелки.

6. При команде "Направо" - каждый игрок перемещаются на соседний стул по часовой стрелке.
7. При команде "Хаос" - все игроки меняют свое расположение случайным образом.
8. Если водящий занял стул, то игрок не успевший ему помешать, становится новым водящим.
9. При команде "Хаос" водящим становится тот игрок, кто сел на стул, который до команды был свободным.

Примечания

Можно усложнить игру, разверну стулья наружу. При этом водящий бежит снаружи круга и ему запрещается команда "Хаос".

«Весёлая скакалка»

- Веселая детская игра со скакалкой на выносливость и координацию движений. В нее можно играть очень большой группой (10-20 человек).

Правила игры

1. Пойманным игрок считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа.
2. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.
3. Тот, кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место.

Примечания

Из дополнительных предметов вам понадобится скакалка (можно также использовать веревочку, на конце которой привязан мешочек с песком).

Можно использовать другой вариант этой игры, которая будет носить соревновательный характер - задев веревку игрок выбывает из игры. Победителями становятся 2-3 последних игрока, которые не задели веревочки.

«Живое – неживое»

Ведущий бросает мяч и называет вперемешку живые и неживые предметы, а дети ловят мяч только на "живое". Выигрывают дети, которые меньше всех ошиблись.

«МПС»

Игроки становятся в круг. Ведущий сообщает всем: "У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель - узнать его". Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного, ответа. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС - это Мой Правый Сосед.

(Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

Это одушевленное? Это есть у меня всегда? Это человек? Это мужского рода? У него темные волосы? Меня с ним связывает дружба?)

Интеллектуальные игры у тувинцев:

1. Буга-шыдыраа (бычьи шахматы)
2. Тугул-шыдыраа (тельячи шахматы)

Буга-шыдыраа (бычьи шахматы)

Атрибутами этой игры являются графленая доска, 24 маленьких и 2 больших (2 быка) камня. Играют двое, один с быками, другой с остальными камнями. Два быка ставят на концы центральной оси. 8 камней на перекрестках внутреннего четырехугольника: тот, кто играет с камнями на руках, держит еще 16 камней. Суть игры заключается в следующем: тот, кто играет с быками, должен срубить все камни, перепрыгивая через противостоящие камни (как рубит при игре «шашки»). Кто играет с камнями, должен загородить ход быка и загнать его в тупик.

На двух сторонах доски имеются ходовые места: одно - четырехугольное (берт шивээ - труднодоступная засада) и треугольное (чадагайшивээ - свободная засада). Почетным считается выигрыш в засадах.

Тугул-шыдыраа (тельячи шахматы)

Играют шестью камушками на графленой доске. На одной стороне - черные, на другой - белые. Суть игры: путем передвижения с точки на точку противника загнать его в тупик. На игровой доске ходовых точек так мало (всего три), что иногда точек для ходов не остается - это не разрешается. Тогда нужно переходить так, чтобы дать возможность противнику ходить до тех пор, пока он не загнан в тупик.

Состязательные тувинские игры

1. Кажык (игра в кости)
2. Кажык-биле аът чарыштылары (скачка)
3. Кажык-биле бодажыры
4. Кара адаы (стрельба из лука)
5. Адыр-Бут (Соревнование на ходулях)
6. Тевектээри (почекушки)

1. Игры в кости «Кажык»

Игра в кости у тувинцев является самой распространенной. Существует много вариантов ее в разных районах Тувы. Тувинцы собирают кости, считают, что кости приносят счастье и способствуют размножению поголовья скота, его сохранности.

2. Кажык-биле аът чарыштылары (скачка)

Количество игроков произвольно (желательно от 4 до 6). Все кости ставят цепочками стороной коня. Каждый выбирает для себя «коня» и ставит в шеренгу у «старта». Играющий берет четыре кости, подбрасывает их над ковриком. Сколько косточек упало стороной коня, на столько передвигается его конь. Выигрывает тот, чей конь пришел первым к «финишу». Эту игру играют на дощечке, на которой нанесены клетки, где одна клетка соответствует одной кости. Кроме того, играют в «быка», «верблюда» и т.д.

3. **Кажык-биле бодажыры**

Игроки разделяются на две команды, так чтобы у одной команды были столько же астрагалов, что у другой. Один из игроков, взяв косточки в кулак, прячет за спиной. Другой угадывает, сколько астрагалов он спрятал. Если угадывающий неправильно скажет количество спрятанных астрагалов, то судья дает столько же костей, сколько сказал угадывающий, прячущему. Если угадывающий скажет правильный ответ, то ему дает столько же костей. Играют до того момента, когда все кости окажутся в руках одного игрока.

4. **Кара адары (стрельба из лука)**

Эта игра является вариантом игры-состязания «баг адары», но здесь предметом игры является мишень, а не ремни. Расстояние между мишенью и стрелком может быть гораздо больше, чем в игре в ремень. Это объясняется тем, что мишень по размерам больше, чем ремень, и попадание в нее проще. На расстоянии от ста до трехсот шагов в зависимости от способности игроков, подвешиваются шкуры белого козла в виде бегущего зверя. Игра бывает командная или индивидуальная. Игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто большее число раз попадет. Лучшим стрелком считается игрок, который поражает грудную часть шкуры-мишени.

Имеется другой вид этой игры. В ней мишенью является колобок, скатанный из козьего пуха. Расстояние полета стрелы сокращается от 150 до 100 шагов. На пеньке или на деревянном предмете ставят колобок так, чтобы при попадании он откатился. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее число попаданий. Для поощрения лучших стрелков призы придумывают сами участники состязаний. Часто наградами победителей бывают те же ремни, собранные в начале игры между игроками.

5. **Адыр-Бут (Соревнование на ходулях)**

Для этой игры изготавливают две ходули (адыр-бут - деревянные ноги). Вырезают палки с отростком в нижней части и обтесывают так, чтобы между отростком и стволом могли помещаться ноги. Затем при помощи этих ходулей устраивают состязание в беге. Высота от земли до ног разная: чем выше ноги от земли, тем быстрее делают шаги. Но при состязании с этим не считаются. Имеется в виду, что каждый ходок кроме того, что он умеет ходить, бегать на ходулях, должен и уметь подобрать подходящие палки - ходули - и обработать их так, чтобы ноги стояли свободно и безболезненно.

6. **Тевектээри (почекушки)**

Эта игра известна во всех районах Тувы и широко распространена. Суть игры заключается в том, что играющие поочередно подбрасывают «тевек» ногой, соревнуясь в наибольшей ловкости. «Тевек» изготавливают из свинцовой пластинки, через которую продевают пучки козьей шерсти.

Вначале избирают самый простой способ игры, когда один из игроков подкидывает «тевек» одной ногой (тевектээр), обычно правой, и старается подбрасывать «тевек» как можно дольше, не уронив его на землю.

Если ни один из противников не имел преимущества перед другими, и игра шла с одинаковым успехом, тогда ее еще усложняли. Теперь «тевек» подбрасывали то одной, то другой ногой (далбыыр). Умелые игроки способны продержать «тевек» в воздухе довольно долго, подбрасывая его до 300 раз. Противники в этом случае могли быть равными. Тогда приступали к еще более усложненному варианту игры (чиннээри). Противник, стоя на одной ноге, подбрасывает «тевек», при этом не опуская его на землю. В случае, если «тевек» отлетел в сторону, игрок мог настигнуть его, подсакивая на одной ноге.

Самый трудный способ игры отличался от предыдущего тем, что игрок должен был подбрасывать «тевек», стоя на одном месте (кызыл чин). Некоторые «ловкачи» могут подкинуть таким способом «тевек» до 50-60 раз.

Имеется концовка игры, называемая «човадыр» (изматывания противника).

Проигравший бросает «тевек» на ногу победителю, а тот изо всей силы отбрасывает «тевек» ногой, заставляя противника бежать за ним. Эта «операция» продолжается до тех пор, пока выигравший не совершит ошибку или побежденный не сумеет поймать отброшенный ногой «тевек».

3. Физические тувинские игры

1. Согур-Аза (Слепой черт)
2. Чунгу (Катание)

1. Согур-Аза (Слепой черт)

В разных местах Тувы эту игру называют по-разному. Одни называют аскак-кадай - хромая ведьма, другие - куске, моортай - кошка, мышка. Главные роли в игре исполняют Согур-аза (черт), авазы (мать) и дети. Впереди становится мать, за ней вереницей, держась друг за друга, стоят дети. Мать с чертом встречаются и разговаривают. Будто обмениваются трубками. Мать, взяв у черта трубку, передает сзади стоящему ребенку. Тот бросает наземь трубку и при этом говорит:

- У черта трубку не буду курить, у отца и матери - буду курить.

Услышав это, черт спрашивает у матери:

- Что за тобой?

- Это мойкогээржик.

- За когээржиком что?

- Тень моего когээржика.

- За тенью твоего когээржика?

- А там мои дети!

- Если дети, - говорит черт, - я их съем.

С этими словами черт выскакивает и кидается, чтобы кого-нибудь поймать. И в это время мать тоже выскакивает, заслоняет своих детей. Кого поймал черт, тот выходил из игры.

Игра продолжалась до тех пор, пока черт всех не переловит. В следующий раз заново выбирают «черта» и «мать».

Пальчиковые игры

1. «Чылгычылар (табунщики)».

Показывая на большой палец:

– Матпаадыр (большой палец) караулит.

Показывая на указательный палец:

– Бажы-курлуг (указательный палец) кухарничает.

Показывая на средний палец:

– Ортаа-мерген (средний палец) костер разводит.

Показывая на безымянный палец:

– Уваа-шежен (безымянный палец) ловит.

Показывая на мизинца:

– Биче-мөөмей (мизинец) варенные почки ест.

2. Пальчиковая игра «Чадыр (шалаш)».

В эту игру играют вдвоем. Один из игроков пальцами делает «шалаш» (соединяет кончики пальцев правой и левой руки). Другой, показывая на «шалаш», спрашивает:

– Что это у вас?

– Это мой золотой дворец.

Показывая на соединенные пальцы, спрашивает:

– Что это у вас?

– Это комнаты моего золотого дворца.

Показывая на каждую «комнату» по очереди, спрашивает:

– Можно ночевать в этой комнате?

Каждый раз получает отказ. Разрешение получает по последней «комнате». Когда «вошел» в разрешенную «комнату», хозяин спрашивает:

– Зачем пришли?

– Табунщики убили зайца, хотел попросить котел для варки его мяса.

– Моя злая собака кушает, если она пустит возьми.

Тогда «гость» со словами «можете ли поймать меня?» старается вырваться из «шалаша», тот старается удержать его. Затем меняются ролями.