

**КАРТОТЕКА  
МОРДОВСКИХ НАРОДНЫХ  
ИГР**



## Мордовская народная игра

### «В зайчиков» («Нумолнякса» -мокш.)

Цель: познакомить детей с мордовскими народными играми, развивать у детей умение соблюдать элементарные правила, согласовывать движения, ориентироваться в пространстве.

✚ «В зайчиков» играют весной, летом и осенью мальчики и девочки вместе. Один игрок становится «собачкой», остальные - «зайчиками». «Собачка» отходит в сторону за условленную черту, а «зайчики» разбегаются по всей площадке. «Собачка» начинает ловить «зайчиков», а они при её приближении садятся на корточки. Пока «зайчики» сидят, их ловить нельзя. Как только они начинают бегать «собачка» устремляется за ними. Кого «собачка» поймает, тот тоже начинает ловить «зайчиков». Когда все «зайцы» будут пойманы игра начнётся сначала.

Чтобы дети не путали «собачек» и «зайцев», нужно ребёнку, кто стал «собачкой» крикнуть: «Я тоже собачка». Или водящий говорит, что тот или та стали «собачками».



## Мордовская народная игра «В гусей и волка» («Мацике да вьргазск» - мокш.)

Цель: познакомить детей с мордовскими народными играми, развивать у детей умение соблюдать элементарные правила, согласовывать движения, ориентироваться в пространстве.

✚ Дети выбирают «хозяина» и «волка», а остальные становятся «гусями». «Волк» прячется под «горой» - уходит в сторону. «Гуси» с «хозяином» находятся «дома», а потом отправляются в «поле» или на «луг» щипать травку. «Волк» замечает «гусей» и начинает подкрадываться к ним. «Хозяин» в это время кричит:

- *Мациянт, куду сада. Вьргазсь ащи пандонять ала. (Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой).*

«Гуси» его спрашивают:

- *Месенди тоса вьргазсь? (Что там делает волк?)*

Хозяин отвечает:

- *Тол крвьясць, тинь ёратядязь рястамс. Вьргазть эзда ласькода эсь прянянтень ванфтода! (Костёр развёл, вас жарить собирается. Как хотите, убегите, но себя поберегите.)*

После этого «гуси» бегут «домой», а «волк» начинает их ловить. Когда он всех гусей переловит игра начинается сначала.



## Мордовская народная игра «В волков» («Врьгазска» - мокш.)

Цель: продолжать знакомить детей с мордовскими народными играми, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, умение быть организованными, поддерживать дружеские взаимоотношения.

✚ Летом соберутся на улице пять-шесть маленьких мальчиков и девочек и говорят: «*Давайте врьгазкс налхксема!*» (Давайте в «вол-ков» играть!)). К, примеру, Петя говорит: «*Минь Вася мархта карматма врьгазкс, а тинь – ломатть*» (Мы с Васей будем «волками», а вы – людьми). Вася с Петей отходят в сторону и ложатся за куст, а остальные выбирают место для «дома».

Выбрали место, взяли «серпы» и пошли в поле «жать». Идут все рядом по лугу, наклоняются и взмахивают руками - «жнут». Приблизились к «волкам». «Волки выскакивают из-за «куста» и кидаются на «жнецов» (ловят их). «Жнецы» с криками: «*Вай, врьгаст, врьгаст!*» (Ой, волки, волки) бегут домой. «Волки» ловят только одного. Немного переждав, «люди» опять выходят «жать», «волки» опять начинают их ловить.

Играют до тех пор, пока «волки» не переловят всех «жнецов». «Волки» должны прятаться в одном месте.





## Мордовская народная игра «В журавлей» («Каргокса - мокш.»)

Цель: продолжать знакомить детей с мордовскими народными играми, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, поддерживать дружеские взаимоотношения.

✚ Из числа играющих выбираются "журавлиха" и "старуха". "Старушка" садится в сторону на лужок и начинает вскапывать луг. "Журавлиха" набирает себе "журавлей". Эти "журавли" берутся друг за друга и с криками: *"Тур-лур, тур-лур"* ходят по лугу. Ходят-ходят и подходят к "старушке". "Журавлиха" спрашивает её:  
*-Бабай, а бабай, мезе тият? (Бабушка, а бабушка, что делаешь?)*  
*-Лотка шуван. (Ямку копаю)*  
*-Лоткть мезенди? (Ямка зачем?)*  
*-Ярмак вешендян. (Деньги ишу)*  
*-Ярмакть мезенди? (Деньги зачем?)*  
*-Салмокс раман. (Иголку куплю)*  
*-Салмоксть мезенди? (Иголка для чего?)*  
*-Кескав стаян. (Мешок сошью)*  
*-Кескавть мезенди? (Мешок для чего?)*  
*-Кевняняса пяшкодса. (Камешками наполню)*  
*-Кевнянятнень мезенди? (Камешки для чего?)*



-Тонь шабатнень пряс. (На голову твоих детей)

Произнося последние слова, "старуха" поднимается и начинает ловить "журавлей". "Журавлиха", подняв руки и бегая перед "старушкой", защищается. "Журавлята" кричат: "Тур-лур, тур-лур". Когда "старуха" переловит всех "журавлят", игра начинается вновь.

"Журавлиха" не отталкивает "старуху", а только старается встать перед ней, не дать в этом направлении ходу.



## Мордовская народная игра «В ворону» («Варсикса» - мокш.)

Цель: продолжать знакомить детей с мордовскими народными играми, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, поддерживать дружеские взаимоотношения.

✚ Выбирается «ворона», «наседка», остальные – «цыплята». «Цыплята» ходят по лугу за «наседкой», держась за подол друг друга. Им навстречу выходит ворона» и говорит:

- Нарвай, а нарвай,

*Дай тейне фкя лефксяцень.*

- Вай, варси аф максан, аф максан!

- Ну, мон сембе лефкскятнень салсесайне!

- Наседка, а наседка,

*Дайка мне одного цыплёнка.*

- Ой, ворона, не дам, не дам!

- Ну, я всех цыплят твоих перетаскаю!

И начинает ловить «цыплят». «Наседка», раскинув руки, старается не допустить её к «цыплятам». «Ворона», делая круги, всё ловит «цыплят» и отводит их в сторону. Когда всех переловит, игра начинается заново.

«Ворона» должна ловить тех цыплят, которые находятся в конце или в середине «очереди», но не сшибать «наседку» и не просовывать руки под её крылья.



## Мордовская народная игра «В круги» («Кругса» - мокш.)

Цель: продолжать знакомить детей с мордовскими народными играми, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, дружеские взаимоотношения.

✚ В эту игру играют разновозрастные дети. Каждый игрок выбирает себе «горшочек» - маленького мальчика или девочку. Сажает детей в круг, а сами встают за их спинами. Один игрок, который остаётся без «горшочка» (в игре нечётное количество детей, подходит к одному из стоящих детей и спрашивает: «Мисак сякяняцень?» («Продашь горшок?»). Тот отвечает: «Мисан» («Продам»). После этого они оба дотрагиваются руками до «горшка» и бегут по кругу в разные стороны. Кто успеет добежать первым до «горшка» и прикоснуться до его головы, тот становится его «хозяином». Игрок, оставшийся без «горшка», начинает водить.

Оба игрока бегут по внешней стороне круга. Добежавший обязательно должен становиться за спиной «горшочка».





## Мордовская народная игра «В платочки» («Руцяняса» - мокш.)

Цель: продолжать знакомить детей с мордовскими народными играми, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, дружеские взаимоотношения.

✚ «В платочки» играли маленькие девочки и мальчики зимой в избах. В эту игру можно играть и в группе, и в зале. Играющих можно набрать до 10 человек, чтобы водящий мог запомнить их имена. Дети называют себя разными именами: «колокольчики», «цветок», зайчик» и т. д. и вслух называют свои имена водящему. Потом завязывают ему глаза платком так, чтобы он ничего не мог видеть. Тот, после произношения какого-нибудь приговора или считалки говорит, что он пойдёт играть, начинает ловить играющих. Когда поймает, должен узнать его – назвать имя, выбранное игроком. Затем водит тот, чьё имя угадано.

Если водящий долго не может поймать кого-нибудь, то игроки должны подать ему голос. Игроки не должны прятаться друг за другом и не убегать за пределы условленных границ.



Мордовская народная игра «В ключи»  
(«Пантемаса» - мокш.)

Цель: продолжать развивать у детей самостоятельность в организации знакомых мордовских народных игр, развивать двигательную активность, физические качества: выносливость, ловкость, быстроту, дружеские взаимоотношения. *Данная цель применима ко всем последующим играм этой картотеки.*

✚ Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих. А пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

- Дядя (тетя). У тебя ключи?

Тот отвечает, указывая на соседа:

- Вон у дяди (тети) спроси.

Так водящий обходит всех четверых.

Последний емй советует:

- *Посередине поищи!*

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чье-либо место, пятый играющий опять остается без места. И игра повторяется сначала.

Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь на поменяет место, то он становится водящим.



## Мордовская народная игра «В курочек» («Сараскакса» - мокш.)

✚ Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

## Мордовская народная игра «В горшочки» («Сяканяса» - мокш.)

✚ В эту игру играют разновозрастные дети. Каждый игрок выбирает себе «горшочек» - маленького мальчика или девочку. Сажает детей в круг, а сами встают за их спинами. Один игрок, тот, который остаётся без «горшочка» (в игре нечётное количество детей, подходит к одному из стоящих детей и спрашивает: «Мисак сяканяцень?» («Продашь горшок?»). Тот отвечает: «Мисан» («Продам»).



После этого они оба дотрагиваются руками до «горшка» и бегут по кругу в разные стороны. Кто успеет добежать первым до «горшка» и прикоснуться до его головы, тот становится его «хозяином». Игрок, оставшийся без «горшка», начинает водить.

Оба игрока бегут по внешней стороне круга. Добежавший обязательно должен становиться за спиной «горшочка».

### Мордовская народная игра «В бабушку» («Бабакс» - мокш.)

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперед, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу зазывают в баню:

<i>Бабай, а бабай,</i>	<i>Бабушка, а бабушка</i>
<i>Адя парямо!</i>	<i>Пойдем париться!</i>
<i>Кишинь палатясо,</i>	<i>На железной полке,</i>
<i>Парсеень тенсть кесэ,</i>	<i>Шелковым веничком,</i>
<i>Сиянь веднесэ,</i>	<i>Серебряной водичкой,</i>
<i>Кишинь гребушкасо,</i>	<i>Железным гребешком,</i>
<i>Пижень сурсемесэ.</i>	<i>Медной гребенкой</i>
<i>Бабай, а бабай,</i>	<i>Бабушка, а бабушка,</i>
<i>Мезть тон тейнят?</i>	<i>Что ты делаешь?</i>
<i>Грошкеть кочксян.</i>	<i>Грошки собираю</i>
<i>Грошкетне мезекс?</i>	<i>Грошки тебе для чего?</i>
<i>Салмукске раман.</i>	<i>Иголочку куплю</i>
<i>Салмукскесь мезекс?</i>	<i>Иголочка для чего?</i>
<i>Мешоккенъ стамс.</i>	<i>Мешочек сошью.</i>





*Мешоккесь мезекс? Мешочек для чего?  
Кевнеть кочкан. Камешки в него наберу.  
Кевнетне мезекс? Камешки для чего?  
Пряка поте. Пирогы ими начиню  
Прякатне мезекс? Пирогы зачем?  
Тынк эйденк андомс. Ваших детей накормит*

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

- *Тьфу, эсь прязат! Тьфу, на твою голову!*

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка».

«Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

### Мордовская народная игра «Салки» **(«Авряняс повома» - мокш.)**

✚ Ямки-салки роют по размеру мяча (3 — 4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5 — 1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.



Мордовская народная игра «В ножки»  
(«Пильгонякс» - мокш.)

✚ Из числа играющих выбираются два игрока, которые садятся на землю, упершись друг в друга ступнями ног. Остальные прыгают через их ноги. Если прыгающие не задевают ног сидящих, то те поднимают ноги выше, чтобы прыгать было труднее. Прыгун, коснувшийся ногой или рукой кого-либо из сидящих, занимает его место.

Игра продолжается.

**Вариант:** ноги — вместе, на расстоянии друг от друга, от пола, одна нога выше, другая ниже.

В момент прыжка можно отталкиваться одной ногой (правой или левой). Если прыгун коснется ногой или рукой кого-либо из сидящих, то занимает его место.

Мордовская народная игра «В коровку»  
(«Траксса» - мокш.)

✚ *Зимний вариант игры*

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные образуют круг, в середине которого он становится, возле его ног льдинка. Сторож ударом ноги отсылает льдинку от себя, стараясь попасть ею по ноге любому из играющих. В кого попадет, тот и начинает водить. Если игрок успевает подпрыгнуть и



льдинка не задела его ноги, сторож продолжает водить.

Бросать льдинку можно только с середины круга.


### *Летний вариант игры*

Из числа играющих выбирается сторож. Остальные дети образуют круг, в середине которого он становится. Игроки перебрасывают мяч над головой сторожа так, чтобы он не смог коснуться мяча рукой.

Если сторожу удастся перехватить мяч, его заменяет тот игрок, кто последним бросил него.

Сторож старается коснуться мяча рукой, находясь в середине круга.

### Мордовская народная игра «Круговой» **(«Топонянь кунцема» - мокш.)**

 Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто — за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.



Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли — не считается. Остальные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

### Мордовская народная игра «Раю-раю»

✚ Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

*Раю – раю. Пропускаю,*

*А последних оставляю.*

*Сама мать пройдёт*

*И детей проведёт.*

В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: щит или стрела? Мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.





Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

### Мордовская народная игра «В редьку» («Шапарякса» -мокш.)

✚ Один из игроков выбирается или назначается «стариком», посеявшим редьку, а все остальные, за исключением одного, друг за другом садятся к нему на колени. Стоять остаётся лишь один. Он подходит к «старикому» и говорит:

- *Атяй, а атяй дай фкя шапаряксень.*
- *Тонць мес ашеть виде?*
- *Перезе аш.*
- *Ну, таргак фкя.*
  
- *Дедушка, а дедушка, дай мне одну редьку.*
- *Сам почему не сеял?*
- *Огорода нет.*
- *Ну, вытащи одну.*

Водящий берёт одного игрока (из сидящих) и отводит в сторону. Потом опять подходит к «старикому» и говорит:

- *Атяй, а атяй, дай фкя шапаряксень.*
- *Исяк макссень, ков тиить.*
- *Штайне, нардаине, путыне шрать лангс, сась баяронь тинесь – салазе!*
- *Ну, таргак фкя.*
  
- *Дедушка, а дедушка, дай одну редьку.*
- *Вчера давал, куда дел?*



- *Вымыл, вытер, на стол положил, прибежала боярская собака – украла!*

- *Ну, вытащи одну.*

Вытаскивает ещё одного игрока, отводит в сторону и опять идёт к «старика» и говорит:

- *Атяй, а атяй, дай фкя шапаряксень.*

- *Иссяк макссень, колмочесь макссень, ков тиить.*

- *Штайне, нардаине, путыне шрать лангс, сась баяронь пинесь и салазе!*

- *Ну, таргак фкя.*

- *Дедушка, а дедушка, дай одну редьку.*

- *Вчера давал, позавчера давал, куда дел?*

- *Вымыл, вытер, на стол положил, прибежала боярская собака – украла!*

- *Ну, вытащи одну.*

Вытаскивает ещё одного игрока, отводит в сторону и опять идёт к «старика» и просит вытащить одну «редьку». И так до тех пор, пока на коленях у «старика» останется лишь один ребёнок, которого обычно удаётся освободить с большим трудом.

### Мордовская народная игра «Наша горка» («**Минь пандонянькс**» - моکش.)

✚ Зимняя игра. Место ее проведения — искусственная горка или большой снежный утрамбованный сугроб. Участвуют в игре от 10 — 30 человек. Для игры требуется шест



высотой 2,5 — 3 м с флажком любого цвета, который ставится на вершине сугроба (горы). Выбираются два командира (матки). Все играющие делятся на две команды. По жребию одна из них идет на гору защищать флаг, другая произвольно размещается у ее подножия, готовясь наступать на гору для захвата флага. Команда, находящаяся на горе, ставит одного часового у флага для его защиты, остальные располагаются на горе так, чтобы защитить уязвимые места при подходе к флагу. По сигналу, установленному играющими (свисток или возглас одного из выбранных игроков), наступающая команда пытается пробиться к флагу.

Нельзя допускать грубых приемов при спускании игрока команды соперника вниз с горы (например, хватать за одежду, толкать ногами, ударять в лицо). За грубость игрок выводится из игры. Разрешается перетягивать соперника, отталкивать его туловище, но только в схватке один на один.

### Мордовская народная игра «В бусы» («Крганяса» -мокш.)

✚ Играющие — девочки (5 — 7 человек). У каждой девочки по бусинке. По количеству играющих делаются горки из песка или земли. Очередность выбора горки и ведущей определяется с помощью палки. Каждый играющий хватается за палку рукой. Кто за кем успеет схватиться, так и будет выбирать



горку. А тот, чья рука окажется наверху, будет ведущим. Последний собирает у всех игроков бусинки и прячет их вместе в одной из горок. В это время играющие отворачиваются или закрывают глаза, чтобы не видеть, в какой горке прячутся бусинки. Затем поворачиваются и по очереди начинают выбирать себе горку. Выигрывает тот, кто выберет горку с бусинками, которые он забирает себе. Игра продолжается.

Когда водящий прячет бусинки, играющие не должны подглядывать.

### Мордовская народная игра «В лапти» («Карьса» - мокш.)

✚ В землю вбивают кол, к которому привязывают бечевку длиной 2,13 м. Вокруг кола по числу играющих кладутся старые лапти. Жеребьевкой определяется тот, кто будет караулить лапти — сторож. Последний берет бечевку в руку и бежит по кругу, стараясь, чтобы никто из игроков не взял лапти. Если сторож поймает кого-то, тот становится на его место. Если не пойман ни один игрок, а лапоть всего один, то сторож хватается за него и убегает. Играющие стараются догнать его. Когда догонят, то каждый коснется сторожа лаптем два раза. Игра начинается снова. Если же игроки не догнали сторожа, то жеребьевкой определяется новый сторож.





Нельзя мешать сторожу бегать. Игроки не имеют права ловить сторожа, пока он не возьмет лапоть. Нельзя лаптем ударять сторожа, а только касаться.

### Мордовская народная игра «В базар» **(«Базарса» - мокш.)**

✚ Играют в эту игру в чистый понедельник (первый понедельник после масленицы), около снежной кучи, где играли в карусель. Жердь от колеса отвязывают, колесо остается на колу. Для игры нужны старые лапти. Жеребьевкой выбирается продавец, который берет в руку веревку, к концу которой привязан лапоть. Продавец ходит вокруг колеса и продает лапти:

*-Калт, калт рамадо!*

*(Рыбу, рыбу покупайте!)*

Играющие подходят к колесу и стараются взять лапоть, а продавец должен коснуться их лаптем, привязанным к веревке. Если продавцу удастся коснуться кого-либо, тот встает на его место. Если же игроки растаскивают все лапти, а продавец никого не успеет задеть, его проводят через строй, и каждый участник игры хлопает его по спине своим лаптем. Затем игра начинается сначала.

**Вариант:** лапти можно заменить варешками.

Продавец может только легко касаться лаптем, но не ударять.

