



2018  
WORLD  
NOMAD  
GAMES

юнисеф 

для каждого ребенка

# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГР



## Аркан тартыш. (Перетяни канат)

Две команды мальчиков стоят друг перед другом. В командах мальчики стоят друг за другом, глядя впередистоящему в затылок. Между командами на земле проводится линия – граница, на равном расстоянии от команд. Мальчикам в руки дают канат: одной команде один конец, другой – другой конец. Посередине каната привязывают красную ленточку, на равном расстоянии в 25–30 см от красной ленточки с двух сторон привязывают синие ленточки. По команде ведущего команды начинают тянуть канат. Побеждает команда, перетянувшая канат с синей ленточкой за линию на земле.

Перетянуть нужно так, чтобы за линией оказалась синяя ленточка противоположной команды. В игре принимают участие до 20 человек – по 10 в каждой команде.



## Ашкабак чапмай. (Попади по тыкве)

Играют по одному. На земле прочерчивают линию старта, и на расстоянии 5–7 метров от нее на земле устанавливают шест. На шест «надевают» тыкву. Начинающий игрок располагается у линии старта, смотрит, где находится тыква, глазами «измеряет» до нее расстояние. Затем ему дают деревянную палку – биты, завязывают глаза, он кружится вокруг себя 5 раз и сам останавливается. Игрок с завязанными глазами должен подойти к тыкве и ударить по ней сверху вниз. Бить можно только один раз. Во время приближения к тыкве нельзя «водить» по земле палкой – битой в поисках тыквы. Победителем считается игрок, который правильно сориентировался с завязанными глазами, подошел к тыкве и ударил по ней. Подсказывать нельзя.



## Бери и убегай

На одной стороне площадки чертится линия старта, на другой – линия финиша. Играющие выстраиваются вдоль стартовой линии, руки за спину, ладони открыты вверх. Ведущий – водящий – проходит позади выстроившихся игроков и незаметно кладет палочку в ладонь одному из них. Затем отходит в сторону и громко говорит: «Беги!». По этому сигналу игрок с палочкой в руке бежит к финишной линии, а все остальные за ним, стараясь его догнать и осалить. Игрок с палочкой, добежавший до финиша, возвращается обратно, и становится водящим. Если кто-нибудь его осалит до финиша, то он выбывает из игры.



## Жамбы атмай

Для игры необходимо сделать лук и стрелы. Стрельба проводится по мишени, которая должна быть сделана из пенопласта, чтобы стрелы входили в них легко. С определенного расстояния дети начинают стрелять, выигрывает тот, кто точнее попадет в центр мишени. В игре командами считается количество точных попаданий.

## Ти щянзы (Лянга)

В игре может принять участие группа до 4–6 человек.

Играть можно командами до 3–4 человек. Игроки договариваются о количестве ударов по волану — 5 раз. По жребию выбирается команда, которая начинает игру. Порядок и последовательность игры:

1. Простой удар. Подбрасывают волан и внутренней стороной стопы ударяют по волану так, чтобы он подлетел. И так пять раз. Каждый раз бьющая нога отпускается на землю. После пятого удара нужно поймать волан.

2. Висячий удар. Подбрасывают волан и внутренней стороной стопы ударяют по волану так, чтобы он подлетел. И так пять раз. Но нога, которой бьют по волану, не должна касаться земли, пока не совершены все пять ударов. Таким образом, приходится прыгать на одной ноге. После пятого удара нужно поймать волан.

3. Парный удар. Подбрасывают волан и внутренней стороной стопы ударяют по волану так, чтобы он подлетел. Затем нужно успеть отпустить ногу на землю и провести удар коленом. И так пять раз. Каждый раз бьющая нога отпускается на землю. После пятого удара нужно поймать волан.

4. Подбрасывают волан и внутренней стороной стопы из-под бедра второй ноги ударяют по волану так, чтобы он подлетел. Затем подбивают волан до удобного момента и снова бьют из-под бедра. Количество ударов из-под бедра должно быть пять. Каждый раз бьющая нога отпускается на землю. После пятого удара из-под бедра нужно поймать волан. Если волан подбивают правой ногой, то бьют из-под бедра левой ноги.

Если игрок заронился, волан упал на землю или его не поймал игрок, он передает ход следующему игроку. Игроки обговаривают количество конов.



## Поймай палку

В игре могут принять участие до 15 человек.

У каждого игрока в руке палка длиной 1–1,20 м. Игроки встают в круг, берут палки в руки и соединяют концами, таким образом образуется игровой круг. Затем игроки ставят палки перед собой на расстоянии вытянутой руки, держа одной рукой. По команде ведущего игроки отпускают свои палки и должны поймать палки соседа слева. Кто не смог поймать палку соседа слева, и она упала, тот выбывает из игры со своей палкой. Затем игра продолжается так, пока не останется один игрок – победитель.

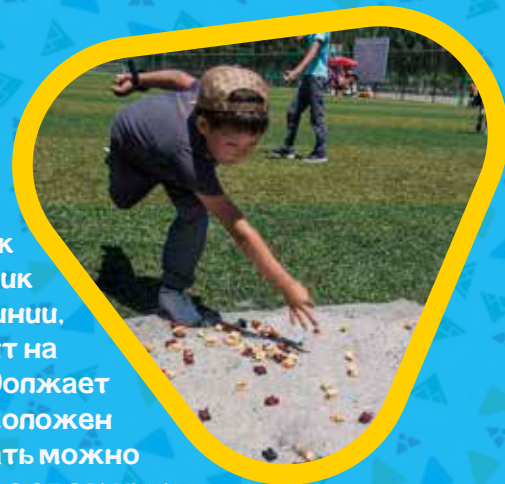
## Сыкырлы таяк (Волшебная палка)

Для игры на игровой площадке чертится круг диаметром до 10 метров. Внутри большого круга чертится маленький круг диаметром до 3 метров. В центре маленького круга укрепляют палку длиной 1 метр. По жребию выбирается «сторож», который должен сторожить палку внутри маленького круга. По команде игроки входят в большой круг и пытаются унести палку. «Сторож» ловит игроков только в маленьком кругу. Он может поймать или осалить игрока. Пойманный или осаленный игрок становится «сторожем». Если же игроку удалось унести палку и его не поймал «сторож», то «сторож» выполняет задание: спеть, станцевать, попрыгать на одной ноге и т.п.



## Чүкө оюну – уч тапан

На земле чертится линия, на которой каждый игрок ставит свои альчики, их количество обговаривается игроками. Альчики ставятся на линии, на расстоянии 10–15 см друг от друга. Затем проводится жеребьевка для этого, игроки встают на линии, и каждый бросает свою биты-альчик на расстояние, с которого он может попасть в альчик и выбить его на три стопы. Первым начинает бить игрок, чья бита-альчик брошена дальше остальных. Если игрок попал в альчик и выбил его с линии, остальные измеряют расстояние от линии до альчика, если альчик выбит на расстояние более трех стоп, то он считается выигранным, а игрок продолжает выбивать с того места, где остановилась его бита-альчик. Если он расположен менее чем за три стопы, то выбивать начинает второй игрок. Но выбивать можно только те альчики, которые выбиты с линии. Если таковых нет, то выбивают альчики на линии. Если все альчики выбиты с линии и повалены, то следующие игроки начинают бить с линии.



## Топу басмай

В игре могут принять участие до 4–6 человек.

Играющие берут определенное количество косточек, кладут их в шапку, и первый играющий переворачивает шапку с косточками на землю или на пол. Затем тихонько поднимает шапку, убирает косточки, которые лежат отдельно, вне кучи. Остальные косточки начинает выбирать кончиком палочки так, чтобы не пошевелились другие, они являются выигранными. Если косточки пошевелились, то ход переходит к следующему игроку. Он собирает косточки в шапку и начинает игру. Косточки, находящиеся вне кучи, за выигрыш не считаются; косточки, выбранные из кучи палочкой — выигрыш. Побеждает тот, кто выиграл больше косточек.



## Чүкө оюну – айлампа

На земле очерчивается круг диаметром до 3 метров, это зависит от возраста игроков. Посередине круга чертят линию. С двух сторон от круга на расстоянии 3–4 метров проводят линии удара. Игроки обговаривают количество альчиков (коленные бараньи косточки задних ног), которые будут ставиться на кон — серединную линию в центре круга, как правило, до 5 альчиков. Проводится жеребьевка на очередность: для этого каждый игрок дает одному из игроков свою биты-альчик, и тот, собрав их в руку, сбрасывает на землю. Тот, у кого альчик встал в положение АПЬЧИ, начинает первым. И так жеребьевка продолжается, пока не будет определена очередность игроков. Затем первый игрок с линии удара бьет по альчикам, которые стоят на линии в середине круга, образуя цепочку. Если игрок попал по альчикам и смог выбить один или несколько за пределы круга, он продолжает выбивать альчики с того места, где остановилась его бита-альчик. Если игрок не попал в альчики, то ход передается другому. Если игрок попал в альчики, но не выбил из круга, то следующие игроки начинают выбивать с линии круга. И так, пока все альчики не будут выбиты из круга. Ход передается в том случае, если альчик не выбит из круга. Выигрывает тот, кто больше выбил альчиков из круга.



## Шамдагай алакан

Играющий берет в правую ладонь пиалу с водой. Рука опущена вниз. Затем кисть руки с пиалой разворачивается влево поднимаясь вверх над головой продолжая разворот возвращается в исходное положение. Все движения делаются плавно, чтобы не пролить воду. Выигрывает тот, кто не прольет воды или прольет меньше.



## Экиден турмай

Игроки образуют круг парами, в парах игроки стоят один за другим. Выбираются два игрока, один догоняющий, второй убегающий. Бегать можно только по внешней стороне круга. Убегающий игрок может встать перед любой парой, тогда бегающим становится игрок, ставший третьим с внешней стороны круга. Если убегающего удалось догнать, то игроки менялись местами.

## Жолук таштамай

Игроки сидят на корточках кругом (4–5 м. диаметр) лицом друг к другу. Водящий с платком ходит позади ребят и незаметно подбрасывает платок за спину одного из игроков. Если сидящий игрок заметил это, он должен взять платок, догнать водящего и ударить его платком. Водящий же должен пробежать по кругу и сесть на освободившееся место, тогда водящим становится игрок с платком. Если игрок не заметил подброшенного платка, то водящий, обойдя круг, берет платок и ударяет по спине сидящего игрока, которому подбросил платок. Они меняются ролями. Во время игры нельзя подсказывать, помогать, пробегать через круг.



## Дуга

Пройди под палкой

Для игры натягивается веревочка, и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже, и в конце побеждает самый гибкий и упорный.

# Беш таш

## (Пять камешков)

Играют сидя на полу или земле. У играющих 5 небольших круглых камешков, свободно вмещающихся в ладонь.

Первый играющий сбрасывает камешки на пол:

1. Берет один камешек в руку, подбрасывает его вверх, берет с земли один и ловит подброшенный. Из двух камешков, оказавшихся в руке, один отставляют

в сторону, затем снова подбрасывают один, с земли берут второй камешек и ловят подброшенный. Таким образом – все четыре камешка.

2. Сбрасывают камешки, берут один в руку, подбрасывают его, с земли берут сразу два и ловят подброшенный. Два камешка отставляют в сторону, снова один подбрасывают, с земли берут два и ловят подброшенный.

3. Сбрасывают камешки, берут один и подбрасывают, с земли берут один и ловят подброшенный. Из двух камешков в руке один отставляют в сторону. Затем подбрасывают один, с земли берут сразу три и ловят подброшенный.

4. В ладони держат пять камешков, один подбрасывают, четыре кладут на землю, ловят подброшенный. Затем пойманный камешек снова подбрасывают, с земли берут сразу четыре и ловят подброшенный.

5. В ладони держат пять камешков, один подбрасывают, остальные держат в руке, а указательным пальцем очерчивают запятую на земле и ловят подброшенный.

6. Растопыренные, полусогнутые пальцы левой руки (большой и указательный) концами вниз опускают на землю так, чтобы получились "ворота". Правой рукой камешки сбрасывают из-под левой. Затем один из играющих показывает камешек, который нужно загнать в ворота последним и с одного раза. Играющий берет любой другой камешек, но не тот, на который показали, подбрасывает его вверх и загоняет один камешек в ворота, успевая поймать подброшенный камешек. Так загоняются все камешки. Все камешки, кроме указанного, можно загонять в несколько приемов, а указанный камешек загоняют с одного раза.

7. Ставятся "ворота" из указательного и среднего пальцев левой руки, опущенных на землю подушечками. Затем из-под левой руки сбрасываются камешки. Затем один из играющих показывает камешек, который загоняют последним и с одного раза. Играющий берет один камешек, подбрасывает его вверх, загоняет один из камешков в ворота, ловит подброшенный. Так загоняются все камешки.

8. Указательным и большим пальцами левой руки образуют кольцо и ставят ладонь с кольцом из пальцев на землю. Правой рукой сбрасывают камешки из-под левой руки, желательнее перед "кольцом". Один из играющих показывает камешек, который загоняют последним. Играющий берет один камешек, подбрасывает его вверх, загоняет один в кольцо, ловит подброшенный. Таким образом, загоняются в "кольцо" все камешки. Последний показанный камешек загоняется с одного раза.

9. Полусогнутые пальцы левой руки концами приставляются к земле так, чтобы образовались "ворота" последовательно: между мизинцем и безымянным, безымянным и средним, средним и указательным, указательным и большим пальцами. Затем сбрасываются камешки из-под левой руки так, чтобы камешки находились перед "воротами". Один из играющих показывает камешек, который нужно загнать последним и с одного раза в ворота между указательным и большим пальцами. Играющий берет один камешек, подбрасывает его вверх, загоняет один камешек в любые "ворота" и ловит подброшенный. Так загоняются все камешки, но в одни "ворота" загонять два камешка нельзя.

10. Сбрасывают камешки на землю, берут один и подбрасывают его вверх, с земли берут один камешек и ловят подброшенный. Затем подбрасывают два камешка, которые находятся в ладони, с земли берут один и ловят два подброшенных. Бросают три камешка, которые находятся в руке, с земли берут один и ловят три подброшенных. Бросают четыре, с земли берут один и ловят четыре. На этом можно завершить игру, но иногда играют до 10-го круга: второй круг начинается со 2 позиции. Третий круг начинается с 3-ей позиции. Четвертый круг начинается с 4-ой позиции. Так до 10-ой позиции.

Играющий считается заронившимся и передает очередь следующему, если:

- 1 – не смог с первого раза поднять камешек с земли,
- 2 – не смог поймать подброшенный камешек,
- 3 – камешек выпал из руки,
- 4 – случайно задел другой камешек,
- 5 – не смог загнать в "ворота" с одного раза показанный камешек. (Как правило, играющие показывают такой камешек, который увеличивает возможность зарониться).



## Оксок бури ва куйлар (Волк – калека и овцы)

По жеребьевке дети делятся на две команды – «волки» и «овцы». Чертится круг, на одной половине круга за чертой стоят «волки», на другой за чертой – «овцы». Из каждой команды по выбору команды приглашаются по одному игроку: «волк» и «овца». В течение определенного времени «волк» должен поймать «овцу», прыгая на одной ноге. «Овца», бегая по кругу от «волка», должна помнить, что если она близко подбежит к команде «волков», то они могут ее осалить, не переступая черты. Если в течение отведенного времени «овца» не поймана, то заменяют «волка». Если же «овца» поймана, то команды меняются ролями. Выигрывает команда, больше поймавшая «овец».



## Вытащи платок

На игровой площадке обозначается игровое поле. Поле делится на две равные половины – посередине проводится линия, от неё на равном расстоянии по обе стороны проводятся дополнительные линии – стартовые, за которыми располагаются команды.

Размер поля зависит от количества и возраста играющих.

Дети делятся на две команды. Команды выстраиваются друг против друга за стартовыми линиями со своей стороны.

У каждого игрока обеих команд позади за пояс прикреплен носовой платок или косынка. Платок прикрепляется таким образом, чтобы его можно было свободно вытащить. По жребью одна из команд становится водящей. Водящие остаются на своей стороне, а вторая команда по команде ведущего переходит линию и ходит среди «водящих», которые стоят без движений.

По команде ведущего: «Огонь!» игроки бегут обратно, а «водящие» стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.



## Канча (Чонтек)

У каждого из играющих одинаковое количество косточек. Первый играющий за спиной, чтобы не было видно, – берет в одну руку несколько косточек и протягивает её второму игроку с вопросом: «Сколько?». После этого слова второй играющий должен отгадать, сколько косточек спрятано в кулачке. Если отгадывает, то он забирает все косточки, находящиеся в кулачке, а если не отгадает, то отдает столько, на сколько ошибся. Затем косточки прячет второй играющий, а первый отгадывает. Выигрывает тот, у кого окажется больше косточек.



## Кол күреш

В отличие от амреслинга, где игра проводится за столом и есть рычаг, за который можно держаться второй рукой, Кол күреш проводится на полу или земле. Игроки стоят на одном колене, вторая нога ставится стопой на землю и согнута в колене. Рука, которой меряются силой, локтем упирается на колено – если играют правой рукой, то рука локтем упирается на правое колено, если левой, то на левое колено. Вторая рука за спиной. Затем игроки схватываются кистями рук и начинают игру. Выигрывает тот, кто сможет положить руку противника в горизонтальное положение на уровне колена. Если играют правыми руками, то нужно положить руку противника в левую сторону.

## Удочка

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком — удочку. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим. Вращение веревки должно производиться не выше уровня колен.



## Невод

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя невод. Их задача — поймать как можно больше плавающих рыб, т.е. остальных игроков. Задача рыб — не попасться в невод. Если рыбка оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.



БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ ЗДЕСЬ:

[www.worldnomadgames.com/ru](http://www.worldnomadgames.com/ru) [www.unicef.org/kyrgyzstan/ru](http://www.unicef.org/kyrgyzstan/ru)

# БУДУЩЕЕ НАЧИНАЕТСЯ С ИГРЫ