

Карельские игры



Веркко да калат (Сеть для рыбы)»

Участники игры делятся на две команды. По жребию определяют кому быть «рыбой» кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть» - берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. Ребятам известно, что настоящие сети рыбаки нередко тянут за собой. Двигается и ребячья «сеть»- круг колыхается то вправо, то влево. «Рыбы» как им положено заходят в «сеть»- внутрь круга. Побывав там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «ловцов» кричит: «Веркко!» («Сеть!»). Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «Ловцы» сразу же сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывающих рыб. Но те не хотят стать легкой добычей, изо всех сил пытаются вырваться, разъединить звенья «сети» и выскользнуть из неё. Кому- то это удастся. Пойманные рыбы из игры выбывают. «Сеть» снова приходит в движение. Иногда кто-нибудь из команды «рыб», предчувствуя, что «сеть» вот-вот замкнется кричит: «Калат» («Рыбы!»). «Рыбы» стремглав бросаются из

«сети». Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб».

«Варо пелдолла» («Ворона на поле»)

Выбирают водящего. Это - «хозяин», а все остальные – «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Поле топчем, зерна клюём». Так повторяют несколько раз. Наконец, «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы, улетают за территорию квадрата. Там их трогать нельзя. Но вот какая-то из ворон зазевалась и «хозяин» успевает её поймать. Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит засеянное поле и не переловит «ворон».

«Ляпки с мячом»

Игра начинается после обязательной считалки: Раз, два, три, четыре- Мы живем в одной квартире. Раз, два, три, четыре, пять- Ты иди искать!- Выясняли кому водить. Потом становились в круг. Кто-нибудь из играющих сильно ударял мячом о землю. Мяч подскакивал вверх. Пока водящий ловил его, все разбегались. Поймав, наконец, мяч, водящий кричал: «Стой!». Все останавливались в позах, в каких их заставляла эта команда. Водящий с места старался запятнать кого-нибудь из играющих. Если мяч задевал игроков, водящий вновь бежал за ним, а все остальные устремлялись в противоположную сторону. Схватив мяч водящий снова кричал: «Стой!». Все застывали, как вкопанные, а водящий старался в кого-нибудь попасть. Если это удавалось, тот, в

кого попадали мячом, бежал за ним, а все остальные, в том числе и водящий, разбегались врассыпную, пока их не настигала команда: «Стой!». Никто не имел права двигаться, менять позу с того момента, как мяч оказывался в руках у водящего. В этой игре водящие быстро менялись ролями с играющими.

«Кислый круг»

Играющие делятся на две группы. В каждой из них выделяют капитана. Капитаны подходят к орбитру, в руках у которого зажаты две спички – короткая и подлиннее. Если капитану достается короткая спичка - его команде водить. В центре поля рисуют большой круг. Играющие заходят внутрь, а водящие остаются снаружи. Задача водящих запятнать мячом стоящих в круге. Кого мяч коснется, тот выходит из игры. Играющие стараются поймать мяч, тогда на их счету прибавится «свеча, которая даёт право следующий меткий удар по мячу не засчитывать. Поэтому играющие стараются попасть по ногам или по спине играющим - так поймать мяч сложнее». Как только начинается игра все приходит в непрерывное движение. Мяч перелетает высоко над кругом от одного игрока к другому. Иногда может случиться так, что на счету играющих скапливается столько свечей, что отыграть их уже не возможно. Тогда оставляют круг «киснуть». Игра прекращается. Потом заводят новую игру, оставляя тех же водящих.