Народные узбекские игры

Этнографические материалы и памятники народного творчества позволяют утверждать, что в Узбекистане с древних времен физические упражнения использовались как средство воспитания. В национальных играх, состязаниях, обусловленных особенностями быта, трудовой деятельности и борьбы за свою независимость, издревле отражались обычаи, обряды и традиции.

Описанию древних узбекских народных игр и состязаний отведены многие страницы в трудах ученых (А. Арандоренко, 1889 г., Л. Баженов, 1840 г., А. Борис, 1848 г., Г. Вамбера, 1877 г., В. Бартольд, 1963 г., А. Виноградов, 1968 г., С. П. Голстов, 1968 г.).

Традиции физической культуры формировались, проверялись, уточнялись и совершенствовались на протяжении многих тысячелетий. Вот некоторые из лучших, дошедших до нас образцов средств физического воспитания: стрельба из лука, скачки на конях, конноспортивные игры с козлодранием («Улак»), конное поло с мячом («Чоуган»), борьба верховых на конях, борьба на поясах.

Народные узбекские игры как средство физического воспитания получили свое дальнейшее развитие. Однако в современном быту далеко не все игры продолжают существовать. Многие из игр, которые отражали старые бытовые обычаи и обряды, отошли в прошлое (например, игры с избиением, суровыми наказаниями, с грубой борьбой).

Игры без предметов

Ловушка (Копкон)

В этой игре участвуют 4-15 человек.

Описание. Из числа играющих выбираются двое водящих. Став друг против друга (расстояние между ними примерно 1,5 м), они соединяют руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные участники находятся за «воротами» с одной их стороны. По сигналу руководителя (вожака) все играющие должны пробежать на три счета («Раз, два, три!») через «ворота» (ловушку). На счет «четыре» «ворота» закрываются (водящие, приседая, опускают руки вниз). Кто не успел пробежать, тот считается пойманным и заменяет одного из водящих. Если задержаны в воротах двое, то они сменяют двух водящих и игра продолжается.

Если играющих больше 8 человек, то можно сделать двое-трое «ворот» и разделить участников на 2-3 группы.

Правила.

1. Во время пробегания через «ворота» не разрешается толкать друг друга.
2. Оставшиеся за «воротами» после счета «четыре» не имеют права разрывать сцепленные руки водящих, пытаясь прорваться через «ворота».
3. Если не успели пробежать через «ворота» больше 2 человек, то водящими становятся последние из них.

Кто ловкий (Ким чакон)

В игре участвуют дети младшего и среднего школьного возраста, 5-40 человек.

Описание. Играющие образуют круг и приседают. В центре круга находится водящий. По сигналу начинается игра. Присевшие договариваются друг с другом мимикой и жестами (кивком головы, взмахом руки и т. п.) и быстро меняются местами. Водящий стремится в это время занять чье-либо освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим, а бывший водящий становится на его место, игра продолжается.

Самым ловким, быстрым считается тот, кто ни разу не был пойман.

Правила.

1. Игроки-соседи не имеют права меняться местами друг с другом. Меняться можно с теми, кто находится не ближе чем через 2 игроков.
2. Меняться местами могут одновременно несколько пар.

Белый тополь, зеленый тополь (Ок терак, кук терак)

Эта игра характерна для народов Средней Азии: Киргизии, Узбекистана, Туркмении, Казахстана. В ней участвуют школьники среднего и старшего возраста, 10-30 человек.

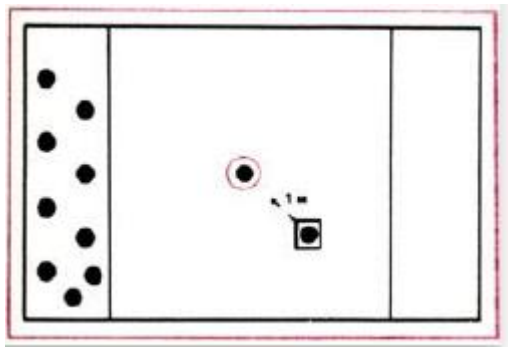
Описание. Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются на двух сторонах площадки шеренгами, взявшись за руки. Определяется жребием, чья команда начнет игру первой. Игроки начинающей команды хором вызывают игрока из противоположной команды: «Белый тополь, зеленый тополь, кто сильней у вас?» Команда, к которой были обращены эти слова, посылает одного игрока к противоположной команде, игроки которой крепко держатся за руки. Посланный, разбежавшись, пытается разорвать цепь в любом месте (разъединить сцепленные руки). Если ему это удается, он забирает в «плен» в свою команду одного из игроков, разомкнувших руки («пленный» становится за взявшим его в «плен»); если не удается, то сам сдается в «плен», становясь за спиной одного из этих игроков. Затем другая команда теми же словами вызывает к себе игрока для разрыва цепи.

«Пленных» можно выручить (освободить), разъединив руки тех игроков, за которыми они стоят. В этом случае один из игроков, разомкнувших руки, также берется в «плен».

Играют или до тех пор, пока все не побывают в роли вызванного, или определенное время. Выигрывает команда, у которой окажется больше «пленных».

Правила.

1. Два раза подряд разрывать цепь нельзя.
2. Цепь образуется только соединенными руками.
3. Перед разрывом цепи можно делать отвлекающие движения.



Тим («Тим» не переводится)

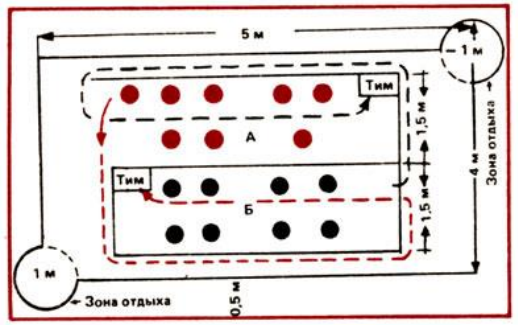
Игра пользуется большой популярностью среди подростков и молодежи. Желательно иметь для нее постоянную расчерченную площадку. В игре участвует четное количество игроков, не более 20 человек.

Описание. Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых располагается в своей зоне (зоне А и зоне Б), для чего заранее чертится на земле лабиринт (рис. 1). По сигналу игроки обеих команд одновременно пытаются выбраться (выбежать) из своей зоны через лабиринт ходов «на свободу», затем подойти к выходу на территории соперника и через его «коридор» проникнуть в его зону, наступить там на заштрихованный квадрат «тим» и громко крикнуть: «Тим! Тим!» Это сделать непросто, так как игроки обеих команд одновременно выполняют и другую роль: стараются вывести любого соперника из игры, вытолкнув бегущего по «коридору» игрока за наружную линию или перетянув его в свою зону.

Выигрывает команда, игрок которой сумеет проникнуть из своей зоны в зону соперника и поставить ногу в квадрат «тим», при условии, что он ни разу не был вытолкнут за наружную линию.

Правила.

1. Игрок считается вышедшим из игры, если его вытолкнули за наружную линию или втянули рукой в зону соперника.
2. Выталкивать соперника можно плечом, туловищем, а затягивать в свою зону только руками.
3. Игрок, бегущий по «коридору», может одновременно помогать своим игрокам перетягивать соперников.
4. Игрок, сумевший беспрепятственно пройти через лабиринт «коридоров» на свободу, получает право вытягивать своих соперников из «коридоров» за руки с внешней стороны чужой зоны.
5. Игрок любой команды может выйти на свободу, не пробегая через лабиринт «коридоров», а сделав прыжок из своей зоны через чужую зону наружу.
6. В «зоне отдыха» игроков трогать нельзя; находиться там можно не более 1 мин. В противном случае игрок выходит из игры.



Козы и пастух (Такаловлов)

Игра проводится на воздухе и в помещении большого размера. В игре участвуют дети среднего школьного возраста, до 20 человек. Посредине площадки чертится круг диаметром 8 м. (Если есть возможность и играющих более 20 человек, можно одновременно проводить игру и во втором круге.)

Описание. Играющие делятся на две группы. Согласно жребию одна группа называется «козы», другая - «пастухи». «Козы» становятся внутрь круга, а команда «пастухов» - за кругом. Игроки-«пастухи» рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера.

По сигналу руководителя (вожака) в круг входит один из названных руководителем «пастухов» и, прыгая на одной ноге, старается осалить как можно больше «коз». Через некоторое время руководитель вызывает следующего «пастуха», а первый возвращается на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «козы». Затем группы меняются ролями и игра продолжается.

Можно играть до условного числа пойманных «коз», тогда выигрывает группа, быстрее поймавшая это количество.

Правила.

1. «Козы» не имеют права выходить за пределы круга. Нарушивший это правило считается пойманным.
2. При ловле «коз» «пастухи» могут прыгать то на левой, то на правой ноге.
3. Осаленный выходит из круга и садится в стороне или продолжает участвовать в игре, но при этом команде «пастухов» за каждую запятнанную «козу» начисляется 1 очко и подсчет ведется не по количеству вышедших из игры, а по количеству очков.
4. Новый «пастух» выходит в круг только тогда, когда предыдущий вернется на место.
5. Если «пастух» встал на две ноги в кругу, то он не имеет права ловить и возвращается на свое место.

Волк-калека и баран (Оксок бури ва куйлар)

Игра проводится на воздухе и в помещении младшими школьниками и подростками. Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. Играющие, разделившись на две команды («волков» и «баранов»), образуют круг. Каждая команда составляет половину круга. Внутрь его становятся двое водящих (по одному из каждой команды, по жребию) - «волк» и «баран».

По сигналу «волк» начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать «барана» в пределах круга в течение установленного времени (10-30 с. Время засекается по секундомеру или вслух считают до 20-30). Если по истечении этого времени «баран» не пойман, «волк» заменяется; если «волк» поймает «барана», команды меняются ролями. В заключение игры отмечается, какой команде удалось быстрее переловить «баранов».

Правила.

1. «Волк» не имеет права касаться земли (пола) двумя ногами, в противном случае его заменяет другой игрок той же команды.
2. Если «баран» во время бега близко подбежит к команде «волков», то они имеют право, не сходя с места, осалить его.

Игры с предметами

Орел и орленок (Бургут ва бургутча)

Игра проводится младшими школьниками и подростками. В ней могут участвовать от 6 до 30 человек. В игре используется мяч.

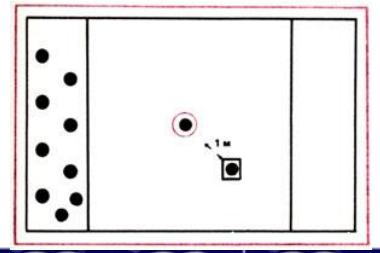
Описание. Вдоль коротких (лицевых) линий площадки чертятся «коридоры» произвольного размера, посередине площадки - кружок (диаметр 1,5-2 м) («гнездо для орленка»), а сбоку от него на расстоянии 1-2 м - квадрат («гнездо орла»).

Играющие выбирают водящих - «орленка» и «орла», которые располагаются в своих «гнездах». У «орленка» «в гнезде» лежит мяч. Остальные участники (маленькие «птички») находятся в одном из «коридоров» (слева на рис. 2). По команде руководителя «Вперед!» все «птички» бегут к «гнезду», чтобы схватить мяч у «орленка» и унести его к себе в «коридор». «Орленок» же, не выходя из «гнезда», старается осалить их рукой. Одновременно «орел» пытается не допускать «птичек» к «гнезду», осаливая их по всему «полю», кроме «коридоров». Осаленные «птички» становятся в противоположный «коридор». Игра продолжается до тех пор, пока не будут осалены все «птички» или схвачен ими и унесен мяч.

Если игрок, унесший мяч, не был осален, то выбираются новые «орел» и «орленок». Если все «птички» осалены, то остаются прежние водящие и игра начинается сначала.

Правила.

1. Ни «птички», ни «орленок» не имеют права переступать линию «гнезда». При нарушении этого правила мяч возвращается на место и осаливание не засчитывается.
2. Мяч считается унесенным, если взявший его игрок не будет осален до «коридора» ни «орленком», ни «орлом».
3. «Орел» имеет право осаливать «птичек», находящихся в «поле» с мячом и без мяча. Чтобы спасти унесенный из «гнезда» мяч, «птички» могут передавать его друг другу, перебегая к ближнему «коридору».



Палка Гулмирзы (Гулмирзанинг таёги)

В игре участвуют подростки и молодежь, от 2 до 10 человек. Если их больше, то они распределяются на несколько групп и каждая играет самостоятельно. Для игры нужны палки длиной 1 м и толщиной 3-4 см и один городок длиной 20-25 см (мишень). Количество палок - на одну меньше числа участников.

Описание. Играющие располагаются свободно по кругу. В центре его складываются палки. По сигналу все участники устремляются в центр круга и стараются разобрать палки (на каждого по одной). Кому палки не достанется, тот становится водящим. Он ставит городок на заранее отведенное место. На расстоянии 8-15 м от него чертится линия для метания. По очереди (согласно договоренности, жребию) все участники, кроме водящего, бросают свои палки, стараясь попасть в городок. После каждого попадания водящий ставит городок на место, а палка бросившего остается в «поле». Как только последний игрок выполнит метание, все и водящий тоже (по команде руководителя) бегут в «поле», где водящий берет городок, а остальные участники разбирают палки, возвращаясь затем бегом за линию метания и стараясь обогнать друг друга, причем не попавшие в городок при метании возвращаются прыжками на одной или двух ногах. Кто вернется последним, тот становится водящим, а бывший водящий получает от него палку и становится вместе со всеми на линию метания. Игра начинается сначала.

Выигрывают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила.

1. С началом метания палок входить в «поле» запрещается. Бежать в «поле» разрешается только после того, как все закончат метание и руководитель даст команду.
2. Нарушивший правило, согласно которому не попавшие в городок возвращаются за линию метания только прыжками, становится водящим. Если таких окажется несколько, то водящим становится тот из них, кто пришел последним.
3. В «поле» каждый игрок может брать только брошенную им палку. В противном случае он становится водящим.

Выбей мяч (Копток тепди)

Игра проводится мальчиками-подростками, юношами и молодежью во дворах, на площадках, в спортзале. В ней участвуют от 4 до 20 человек (при большем количестве рекомендуется разделить участников на подгруппы по 10-12 человек). Для игры необходим большой мяч (волейбольный, баскетбольный).

Описание. На площадке чертится круг диаметром 5-6 м. Играющие выбирают водящего, который становится в центре круга, чтобы охранять мяч, положенный на землю (пол). Остальные участники стоят за кругом. По сигналу руководителя они вбегают в круг и стремятся ногой вытолкнуть мяч за пределы круга. Водящий же старается осалить игрока (коснуться рукой), пытающегося выбить мяч. Осаленный игрок выходит из игры. Тот, кому удалось вытолкнуть мяч за пределы круга, становится водящим, и игра начинается сначала по сигналу руководителя. Играют неограниченное время.

Победителем становится или водящий, который смог уберечь мяч от удара, или игрок, которому удалось выбить мяч из круга и не быть осаленным.

Правила.

1. Водящему и остальным игрокам не разрешается брать мяч руками.
2. Игрок, осаленный водящим, выбывает из игры и отходит в сторону. Он входит в игру, как только ее начинают с новым водящим.

Вариант. Осаленный игрок продолжает участвовать в игре, а водящему за каждого осаленного начисляется выигрышное время (по 1 с).

Ловкие всадники (Кувнок чавандозлар)

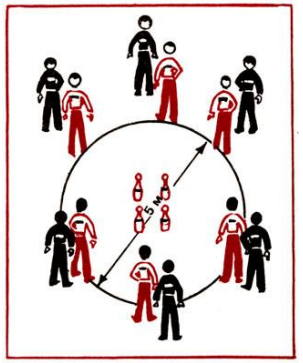
В игре участвуют подростки и юноши (раздельно мальчики и девочки). Должно быть четное количество игроков, от 4 до 40 человек. Для игры требуются мелкие предметы (например, маленькие мячи или кубики, мешочки с песком, кегли). Количество предметов должно быть на 2-3 меньше, чем количество пар, участвующих в игре.

Описание. В середине площадки чертится круг диаметром 4-6 м. В центр его кладутся мелкие предметы. Играющие становятся по кругу парами в затылок один к другому, лицом к центру (рис. 3). Первые в парах - «кони», вторые - «всадники». По первому сигналу «всадники» садятся на «коней» (на спину), по второму сигналу «кони» со «всадниками» бегут 1 или 2 круга в указанном направлении и останавливаются на прежних своих местах, «кони» расставляют ноги шире плеч, а «всадники», спрыгнув с «коней», пролезают под их ногами и бегут к центру круга, где хватают по одному предмету каждый, затем возвращаются на свои места. «Всадники», не сумевшие, не успевшие) овладеть предметами, проигрывают. Тогда участники меняются ролями и игра проводится сначала.

Выигрывают «всадники», которые большее количество раз смогут завладеть предметами.

Правила.

1. Во время бега по кругу разрешается обгон впереди бегущих, но только с внешней стороны.
2. Если «всадник» нарушает правило, согласно которому обязан пролезть под ногами своего «коня» перед тем, как побежит за предметом, взятый им предмет не засчитывается.
3. «Конь» не имеет права сдвигать ноги, когда «всадник» пролезает между ногами.



Перехвати платок (Оломон пайга)

Игра проводится мальчиками-подростками и юношами. В ней может участвовать от 8 до 40 человек, но обязательно четное количество. Играющим нужен легкий платок (можно заменить его небольшим мячом или другим легким предметом, удобным для перебрасывания). Размер площадки для игры зависит от количества играющих.

Описание. Участники делятся на две команды. Игроки каждой из них, в свою очередь, делятся на пары, примерно равные по силам. В каждой паре один игрок является «конем», другой - «всадником». Разыгрывается, какая команда получает платок и, следовательно, начинает игру.

По сигналу «всадники» обеих команд садятся на спины своих «коней». Передвигаясь по площадке на своих «конях», «всадники» команды, владеющей платком, перебрасывают его друг другу, стараясь не уронить на землю (пол). «Всадники» другой команды стремятся перехватить платок. Если им это удалось (или платок упал на землю), то теперь они начинают перебрасывать его между собой. Играют установленное время (5-7 мин), затем «всадники» меняются ролями с «конями». Выигрывает команда «всадников», которая дольше продержит платок.

Правила.

1. Запрещается выходить за пределы установленной площади игры.
2. Во время борьбы за платок игроки не имеют права отталкивать игроков другой команды. Если это правило нарушено, платок передается другой команде.
3. Платок можно перехватывать только в воздухе. Не разрешается выхватывать его из рук, применять силу.

Попади в мяч (Капток тегди)

В игре участвуют подростки и юноши, до 40 человек. Для нее требуются набивные мячи весом 1 кг или заменяющие их предметы (например, мешочки с песком - по одному на каждого участника).

Описание. На одном конце площадки чертится линия метания. Играющие делятся на две равные команды и становятся по 1 человеку (им дается по мячу) за линией метания. Игроки первой (по жребию) команды метают мяч как можно дальше. Игроки второй команды стараются метнуть свой мяч так, чтобы он попал в уже лежащий мяч и откатил бы его подальше. Если это удается, то игрок из первой команды должен перенести на спине игрока второй команды (который бросил мяч) от линии метания до места, куда откатился мяч. Если второй мяч не попал в первый, то игрок второй команды несет на спине игрока первой команды от линии метания до мяча. Затем команды меняются местами и заданиями. Игра начинается второй раз.

Выигрывает команда, игроки которой попали в мяч соперника большее количество раз.

Правила.

1. При броске мяча нельзя выходить за линию метания.
2. Каждая пара должна метать мяч одинаковым, заранее оговоренным способом.
3. Игроки в паре должны быть одинаковыми по силе и иметь примерно одинаковый вес.

Найди и садись (Топиб мин)

Игра проводится во дворах, на лужайке с кустарником. В ней принимают участие мальчики-подростки и молодежь, от 6 до 40 человек.

Для игры требуется любой предмет среднего размеры (мяч, кегля, подушка, колесо и т. д.).

Описание. Выбираются два капитана. Участники делятся на пары, примерно равные по силам. Для создания своих команд капитаны по очереди делят каждую пару следующим образом: каждый в паре выбирает для себя название животного, или птицы, или цветка и т. д. Затем, подойдя к капитанам, они предлагают им выбрать одно из двух названий. Можно использовать и другой способ разделения.

Когда команды составлены, одна из них (по жребию) прячет предмет, в то время как игроки другой стоят спиной к ней с закрытыми глазами. Как только предмет спрятан, подается сигнал, и отвернувшаяся команда начинает искать спрятанный предмет.

Если за установленное время (1-2 мин) предмет будет найден, то игроки, искавшие его, садятся на спины игроков, прятавших предмет (каждый только на своего напарника), и те везут их на спине заранее оговоренное расстояние. Если предмет не будет найден за установленное время, то игроки, искавшие предмет, несут на спине своих соперников. Затем прячет предмет другая команда. Выигрывает команда, игроки которой чаще и быстрее находили спрятанный предмет.

Правило. Подсматривать, куда прячут предмет, запрещено. В противном случае игрок выходит из игры.

Хромая ворона (Оксок карга)

В игре участвуют дети младшего и среднего возраста, от 8 до 40 человек. Играющим нужны веревки (короткие прыгалки) или платки (для каждой команды 2 веревки или 2 платка).

Описание. Участники делятся на несколько команд, каждая из них, в свою очередь, делится пополам. Обе части команды подгруппы становятся шеренгами одна напротив другой на расстоянии 10-20 м на противоположных сторонах площадки. Посередине отмечается средняя линия (рис. 4). У первых номеров каждой подгруппы в руках веревка или платок. По сигналу руководителя первые номера подгрупп захватывают каждый свою ногу сзади веревкой за голень и скачут на одной ноге (изображая хромую ворону) навстречу друг другу до средней линии. Потом на обеих ногах возвращаются бегом и передают веревку следующим игрокам команды, а те продолжают прыжки. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли «хромой вороны». Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат прыжки и возвратятся на свое место.

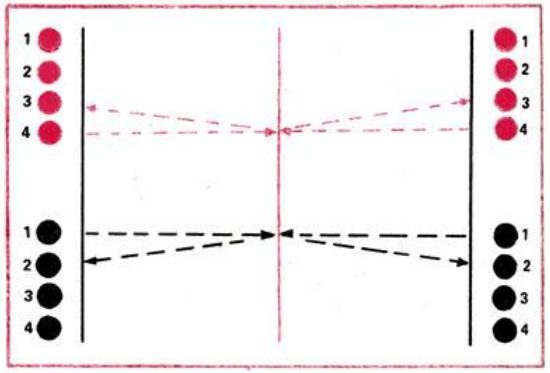
Если у играющих нет веревки или платка, можно захватить ногу руками (малыши - одной рукой, подростки - двумя руками).

Правила.

1. Игрок не имеет права начинать прыжки, пока не захватит веревкой (платком) ногу.
2. В начале игры «хромая ворона» захватывает ногу веревкой (платком) и начинает прыгать по сигналу руководителя, а по ходу игры каждый начинает прыгать, получив веревку (платок) от прибежавшего игрока.
3. Веревку (платок) нужно держать двумя руками.
4. Каждый игрок, допрыгав до установленного места, должен коснуться его рукой и только после этого бегом возвратиться обратно.

За нарушение правил начисляются штрафные очки.

Получившие большее количество штрафных очков считаются проигравшими, даже если они раньше закончили прыжки с бегом.



Метание в яму (Урлага отиш)

В игре участвуют младшие школьники и подростки, до 30 человек. Играющим нужны мелкие камешки - по 3-5 у каждого (для лунки) и 2-3 больших камня весом 200-400 г (для бросания).

Описание. Площадка для игры ограничивается. На одной ее стороне параллельно лицевой (короткой) линии примерно на расстоянии 5-6 м от нее чертится линия метания. Напротив этой линии на расстоянии 5-8 м роются ямки по количеству команд, заполняемые мелкими камешками. Играющие делятся на две-три команды и выстраиваются у лилии метания в колонну по одному. Ямки должны находиться против каждой колонны.

У первых игроков в каждой команде в руках по большому камню. Эти игроки, подойдя к линии метания, бросают камни в свои ямки, выбивая из них мелкие камешки. Затем бегут за брошенными камнями и передают следующим игрокам, стоящим впереди. То же проделывают вторые, третьи игроки команд, и так до конца.

Выигрывает команда, игроки которой последовательным попаданием быстрее выбьют все мелкие камешки из ямки (или большее количество их, если играют не до конца выбивания камешков).

Правила.

1. При бросании камня не разрешается наступать на линию метания. В противном случае попадание не засчитывается.
2. Каждый игрок команды может метать только 1 раз.
3. Если игра повторяется, команды меняются местами.

Набери 20 очков (Йигирмага етгиз)

В игре участвуют младшие школьники и подростки, от 6 до 20 человек. У каждого игрока должен быть маленький мяч.

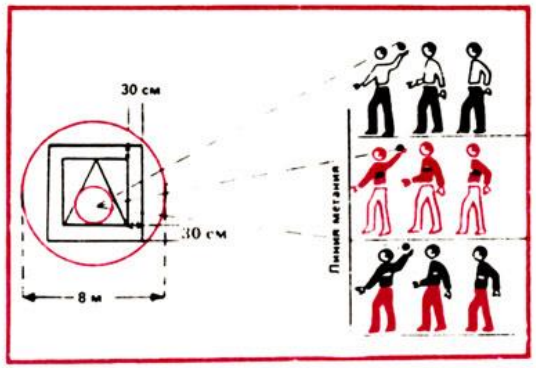
Описание. На одной стороне площадки чертится круг диаметром 8 м, внутри него - квадрат, углы которого касаются окружности. Отступя к центру от линии квадрата на 30 см, чертят малый квадрат, а внутри его - треугольник, в центре которого находится маленький кружок. На расстоянии 10-15 м от круга проводят линию метания. Играющие, разделившись на команды, выстраиваются колоннами за этой линией (рис. 5).

Игроки каждой команды один за другим метают мяч, стараясь попасть в маленький кружок, за что начисляется 5 очков; за попадание в треугольник дается 4 очка, в малый квадрат - 3, в большой квадрат - 2 и в большой круг - 1 очко. После броска игрок сам должен подобрать мяч и передать его очередному игроку, а затем стать в конец своей колонны.

Выигрывает команда, которая быстрее наберет большее количество очков.

Правила.

1. Игрок каждой команды имеет право метать только 1 раз.
2. При броске не разрешается наступать на линию метания. В противном случае попадание не засчитывается.



Чижик (Зувуллатар)
(Другое название игры - «Чиллик»)

Игра проводится только на воздухе, подростками и молодежью. В ней могут участвовать от 4 до 10 человек. Для игры нужны 2 палки (длина одной - 80 см, другой - 10 см).

Описание. Участники, разделившись на две команды, становятся на одной стороне площадки у нарисованной линии, от которой будет производиться метание длинной палки. Между капитанами команд проводится жеребьевка, какая из команд первой начнет игру. Для этого выбирается точка, от которой каждый капитан на глаз определяет расстояние до начерченной линии. Затем это расстояние измеряется палкой (по ее длине). Команда, капитан которой более правильно определил расстояние на глаз, начинает игру. До ее начала все участники в командах делятся на равные по силе пары (один из одной команды, другой из другой), для того чтобы легче было переносить друг друга в случае штрафных очков. Игроки команды, которая начинает игру, поочередно подбрасывают маленькую палочку перед собой концом длинной палки. В зависимости от количества подбрасываний маленькой палочки каждым участником команды производится соответствующее количество метаний большой палки (от линии метания в определенном направлении). Если в команде 5 участников и каждый сумеет отбить палочку по 3 раза, значит, команда сделает 15 бросков длинной палки (каждый игрок по 3 броска), причем после первого игрока последующие метают палку с места (точки), где она коснулась земли после последнего броска предыдущим игроком.

Участники команды, проигравшей начало игры, должны все вместе пробежать (с палками в руках или без них) расстояние от линии метания до места падения последней палки со звуком «ззз...», сделав предварительно глубокий вдох. Игрок, прервавший звук «ззз...», получает штрафное очко. Он должен с места, где прервал звук, перенести на спине игрока другой команды до линии метания. Победителем считается команда, игроки которой сумели забросить палку дальше и пробежать обратно без штрафных очков или с меньшим их количеством.

Правила.

1. Игроки, прекратившие во время бега звук «ззз...», отходят в сторону. Они получают штрафное очко.
2. Если игрок, бегущий со звуком «ззз...», уронит палку, то получает штрафное очко.

Мяч в середину (Уртадаш туп)

В этой игре участвуют мальчики-подростки и юноши. Количество играющих - не более 30 человек (обязательно четное число). Для игры требуется мяч (теннисный или малый резиновый).

Описание. На площадке чертят линию, за которой становятся игроки, разделившись предварительно на две команды. По жребию одна команда становится шеренгой у линии впереди, другая команда - сзади нее, причем каждый игрок должен находиться сзади соперника, равного ему по силе и весу. На противоположной стороне площадки на расстоянии 8-10 м от линии расположения игроков чертится вторая линия, вдоль которой роются ямки, имеющие размер мяча. Количество ямок должно соответствовать количеству играющих пар. Расстояние между ямками - не более 0,5 м. Одну ямку делают в середине площадки (рис. 6).

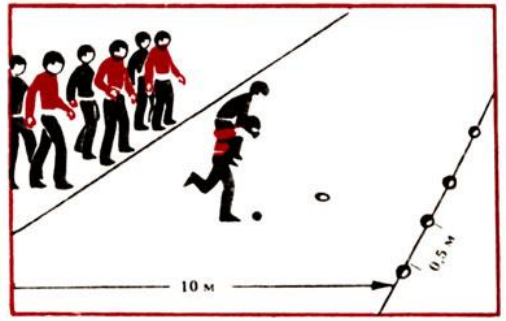
По жребию один из игроков команды, начинающей игру, садится на спину впереди стоящему игроку другой команды, завязывает ему глаза и предлагает катить мяч ногой или рукой в ямку, расположенную на противоположной стороне. Катящий мяч старается попасть в ямку, которая находится напротив него. Если это ему удается, то игроки меняются ролями, в противном случае он везет соперника на спине обратно, после чего игроки меняются ролями.

Если мяч попадет в центральную ямку, то участникам команды игрока, закатившего в нее мяч, предоставляется возможность сесть на спину игрокам другой команды и «прокатиться» от центра площадки до начальной линии. После этого команды меняются ролями и игра начинается сначала. Победителем считается та из них, которая большее количество раз попала мячом в ямки.

Можно катить в ямки несколько мячей сразу нескольким игрокам одной команды или всем вместе. В этом случае, участники ведут мячи с открытыми глазами. Побеждает команда, которая быстрее загонит все мячи в ямки.

Правила.

1. Мяч считается попавшим в ямку, если не выкатился из нее.
2. Каждому игроку даются две попытки катания мяча в ямки.



Джами. Название игры «Джами» не переводится на русский язык

Участники игры - подростки и молодежь. Чем больше площадка для игры (желательно, чтобы размер ее был не менее 20х20 м), тем интереснее играть.

Должно быть четное количество играющих - от 4 до 40 человек. Для игры требуются любой мяч (лучше маленький) я мелкие предметы (не менее 5 штук): кубики, коробки, камни-гальки и др., которые можно поставить друг на друга, образовав «башню».

Описание. В центре площадки чертится круг (диаметр его зависит от подготовки играющих, но не менее 8 м). В центре круга ставится «башня» из предметов. Играющие делятся на две команды, одна - нападающая, другая - водящая. Игроки обеих команд располагаются по кругу через одного (рис. 7).

Руководитель дает маленький мяч одному из нападающих. По сигналу игроки нападающей команды по очереди начинают метать мяч в «башню», стараясь разрушить ее. Если ни одному из них не удастся это сделать, то игроки обеих команд меняются ролями.

Если кому-либо удастся разрушить «башню», то все игроки нападающей команды разбегаются по площадке до ее границ, а игроки водящей команды, подняв мяч, передают его друг другу в движении, стараясь догнать убегающих игроков нападающей команды и осалить мячом кого-нибудь из них. Осаленный мячом выходит из игры.

Одновременно с этим игроки нападающей команды пытаются восстановить «башню», а игроки водящей команды препятствуют этому: стараются осалить мячом игрока, пытающегося восстановить «башню». Если одному из нападающих удастся восстановить разрушенную «башню» и уйти неосаленным, то команда нападающих получает выигрышное очко. После этого команды меняются ролями. Команда водящих выигрывает в том случае, если сможет вывести из игры всех соперников, осалив их мячом и не дав восстановить «башню». Выигрывает команда водящих, сумевшая осалить всех игроков нападающей команды, или команда нападающих, сумевшая большее количество раз разрушить «башню».

Правила.

1. Игроки нападающей команды после неудачного метания мяча не имеют права разбегаться по площадке. Одни должны оставаться на своих местах за кругом и ждать, когда следующий по очереди игрок их команды разрушит «башню».
2. Игрок, осаленный мячом, выходит из игры, независимо от того, где это произошло - на площадке или при попытке восстановить «башню».
3. Участники, вышедшие за пределы площадки во время игры, считаются осаленными и выходят из игры.