

## ВЕПСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### «Клубочек»

*Игра-хоровод.* Участники игры взявшись за руки идут по кругу и поют песню:

**Клубок катится, нитка тянется,**

**Клубок доле, доле, доле.**

**Нитка дале, дале, дале.**

**За клубочком погналась**

**И ниточка порвалась...**

Исполняя песню, игроки закручиваются в улитку, музыка прерывается все разбиваются на пары. Пара, объединившаяся последней, становится друг другу спиной и одновременно хлопая в ладоши поворачивают головы в любую сторону. Если повернулись в разные стороны, пожимают друг другу руки, если в одну – обмениваются или целуются.

### «Круговой мяч»

**Цель игры:** развитие ловкости, выносливости, меткости, координации движений, быстроты реакций, двигательных и коммуникативных способностей, закрепление и совершенствование умений и навыков владения мячом.

**Описание игры:** Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остаются за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в тех, кто находится в кругу. Если кому-нибудь в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого игрока за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех игроков, находящихся внутри круга, играющие меняются местами. Основные правила игры: мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. «Осаленные» выходят из круга. Игрок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

### *Яной да хука (Заяц и волк)*

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый заяц делает себе домик, защиту от «волка»- чертит вокруг себя круг. Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк- охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «заяц» старается удрать от него, если волк его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей-нибудь домик. Вдвоем там оставаться нельзя. Хозяин обязан «выскочить» на улицу. «Волк» продолжает уже погоню за ним. И так, пока кто-нибудь не попадет волку в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями и игра продолжается.

### «Кулачки»

**Цель игры:** Развивать выдержку и реакцию.

**Описание игры:** Два кулачка кладутся на край стола. Читается считалка: «Шла кукушка мимо сети, а за нею злые дети, ку-ку-мак, ку-ку-мак, убери один кулак!» Быстро убирается один кулачок. Кто остался последним, тому назначаются наказание (прокукарекать, сплясать и т.д.)

### «Вепсский счет»

**Цель игры:** Развивать реакцию и умение чувствовать партнера в игре.

**Описание игры:** Дети встают в круг. Жребием или считалкой определяют, кто «водит». Тот выходит в середину круга, выбирает и подзывает к себе второго игрока. Двое становятся спинами друг к другу и одновременно начинают считать: «Раз! Два! Три! Четыре!» («Икс! Какс! Куумо! Нель!») По счету «четыре» оба поворачивают голову. Если головы повернуты в одну сторону, это считается маленькой победой пары, и счет повторяется, на этот раз уже до пяти, затем до шести и так далее. Ошибкой считается

поворот в разные стороны. Тогда первый игрок покидает круг, а второй выбирает нового напарника.

*Вариант 2:* при ошибке оба покидают круг, и выходит новая пара. Побеждает та пара, которая продержалась в кругу дольше всех.