

Игры Северной Осетии

Средние века



Глава республики: Таймураз Мамсуров

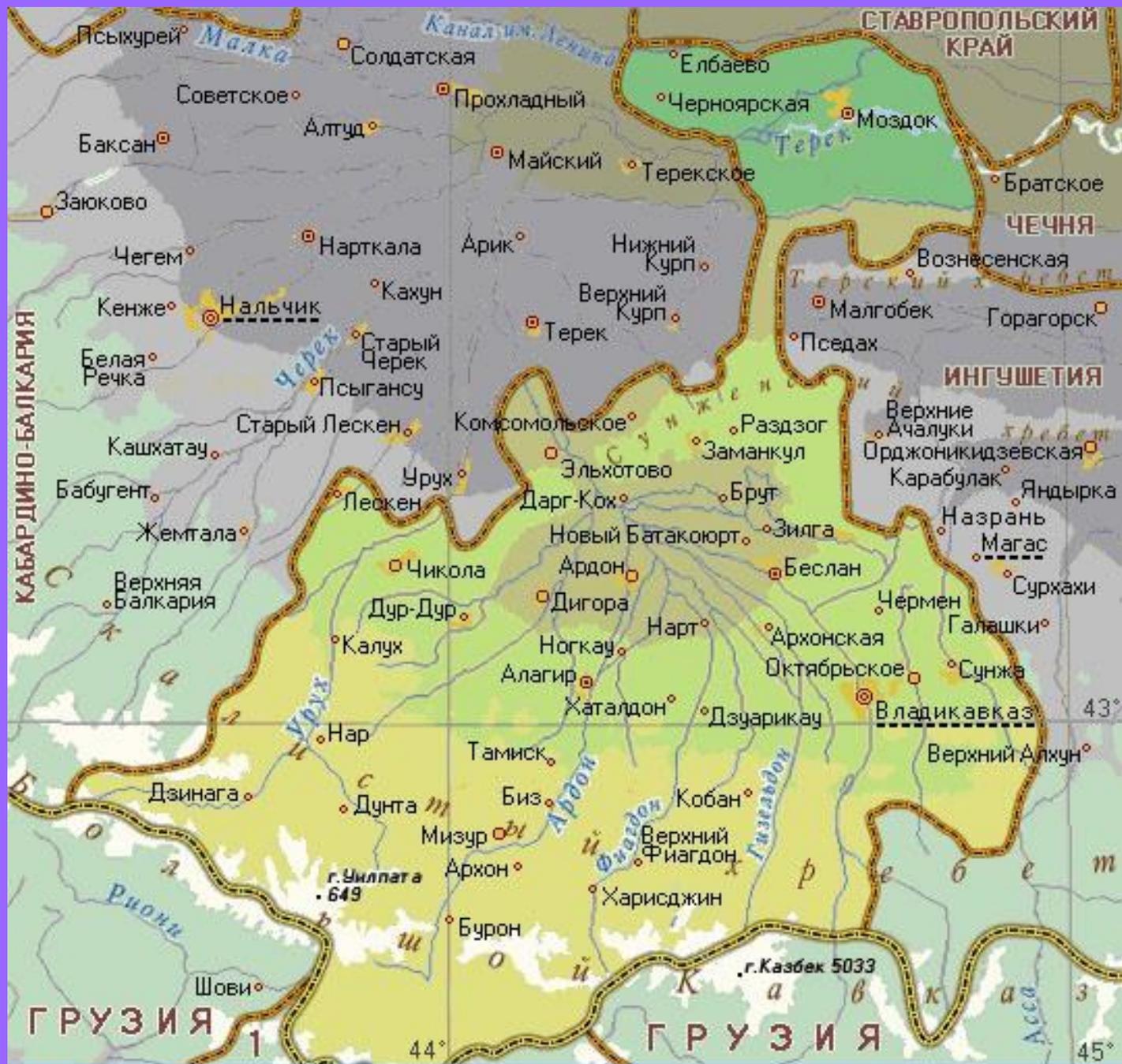
Флаг



Герб







СЕВЕРНАЯ ОСЕТИЯ - АЛАНИЯ

1 - Южная Осетия

Слепой медведь

- В этой игре участвуют младшие школьники, от 5 до 40 человек. Размер площадки для игры - 10X10 м. Игра проводится без инвентаря (можно использовать палочки - по две для каждого играющего, кроме водящего. Одна из палочек гладкая, другая - с нарезанными на ней зубцами).
- **Описание.** Одного из играющих выбирают водящим «медведем», завязывают ему глаза (или он закрывает их руками). Все играющие становятся вокруг «медведя» (или в стороне) на расстоянии 3-5 м и по сигналу хлопают в ладоши (или проводят гладкой палочкой по палочке с зубцами - издается дребезжащий звук). «Медведь» идет на звук хлопков (или палочек) и старается поймать кого-либо из играющих, которые убегают за границы площадки. Тот, кого он поймает, становится «медведем», т. е. водящим. Если он никого не поймает, продолжает водить.
- **Правила.**
- Играющие размещаются свободно на заранее очерченной площадке.
- Хлопки (или дребезжащий звук палочками) выполняет тот игрок, к которому приближается «медведь».
- Выбегать за линию площадки не разрешается. Вышедший за нее становится водящим.

Игра с прыжками

Играют подростки, от 3 до 40 человек. За правилами выполнения прыжков должен следить руководитель (вожак).

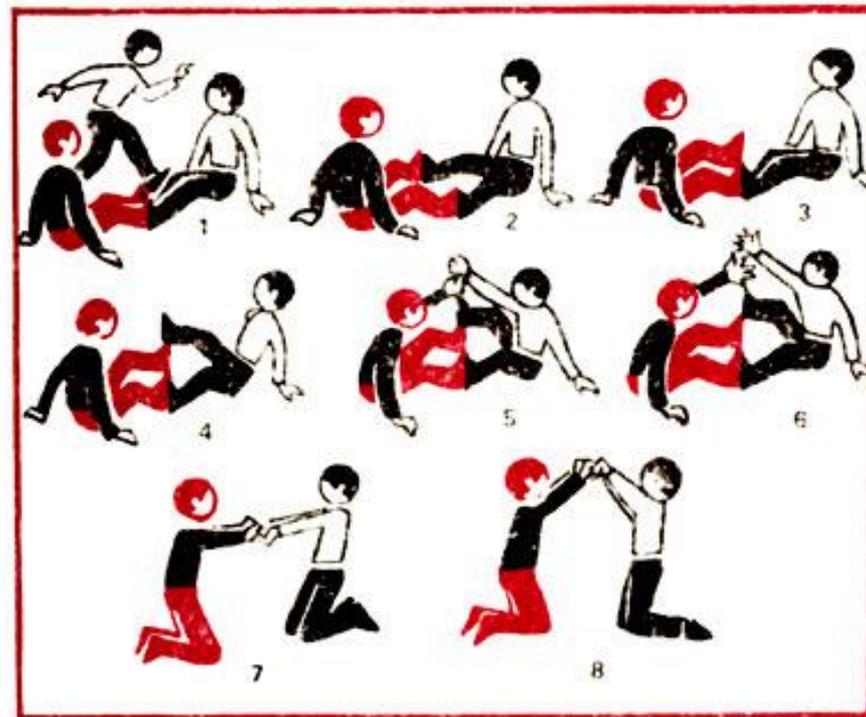
Описание. Перед началом игры выбирают по жребию двух водящих. Они садятся на землю и вытягивают вперед ноги так, чтобы ступни касались друг друга. Остальные игроки прыгают по очереди через вытянутые ноги водящих. Игра включает 8 вариантов преград, через которые надо перепрыгнуть. Все они показаны на рис. 1.

Побеждает тот, кто выполнит все 8 прыжков без ошибок.

Правила.

В момент прыжка можно отталкиваться одной ногой (правой или левой).

Если прыгун коснется ногой или рукой кого-либо из сидящих, то занимает его место и в следующий раз начинает участвовать в игре с того упражнения, на котором ошибся в предыдущий раз.



Перетягивание

- Игру можно проводить на площадке на воздухе и в спортзале, с мальчиками-подростками и юношами. В ней участвует от 2 до 20 человек. Для игры требуется веревка длиной 2-2,5 м.
- **Описание.** На площадке чертят круг диаметром 4 м. Через его середину проводят прямую линию, делящую круг на две равные части. По обе стороны прямой линии становятся спинами друг к другу 2 участника игры. На них надевается кольцо из веревки, так, чтобы веревка прошла под руками. Приседая, эти игроки подают туловище вперед, чтобы веревка была слегка натянута. По команде каждый начинает тянуть соперника из круга. Кому удалось вытянуть партнера из круга, тот выигрывает.
- **Правила.**
- Тянуть соперника из круга разрешается только вперед и по сигналу руководителя.
- Тянуть можно только за счет движений туловища и рук, запрещается опираться руками о землю.
- Игрок, нарушивший одно из правил, считается побежденным.

ЯМОЧКИ

Игра проводится на воздухе на площадке с мальчиками среднего и старшего школьного возраста. В ней может участвовать до 20 человек. Для игры требуются палки длиной 1 м (по количеству участников).

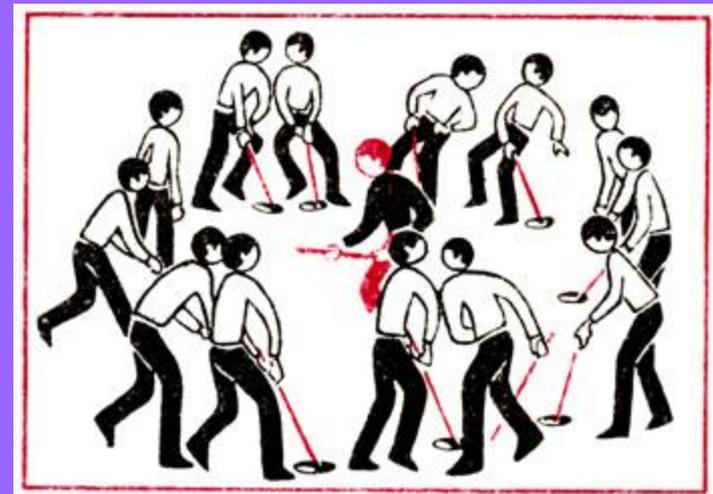
Описание. Играющие образуют тесный круг, соприкасаясь друг с другом плечами. Перед каждым вырыта ямка. У всех участников - по палке. Один конец ее игрок ставит в свою ямку. Водящий, выбранный по жребию, стоит в центре круга (у него нет ямки). По сигналу играющие толкают друг друга плечами, стараясь вытеснить соседа, чтобы он убрал конец палки из ямки - рис. 2. Толкнув соседа, надо сохранить самому равновесие. Водящий должен воспользоваться моментом и занять свободную ямку своей палкой. Тот, кто останется без ямки, становится водящим.

Правила.

При толкании нельзя отрывать конец палки от дна ямки.

Во время игры толкать можно только плечом.

Игрок, допустивший ошибку, или игрок, ямка которого будет занята палкой водящего, меняется с ним ролью.



Игра в охотников и зверей

- Игра рассчитана на школьников среднего и старшего возраста. Она проводится в лесу или на опушке леса, где есть кустарники. Размер площади игры определяют руководитель и его помощник в зависимости от количества игроков (обычно играют 10-12 человек), но она не должна превышать 300 м в длину и 200 м в ширину.
- **Описание.** Играющие делятся на две равные по количеству участников команды. По жребию одна из них «охотники», другая - «звери». Перед началом игры объявляются границы площадки леса, а также уточняется место финиша. Игра начинается на опушке леса. «Охотники» скрытно располагаются по всей игровой площади (команды «зверей» стоят к ним спиной, закрыв глаза). Когда «охотники» спрячутся, «звери» по сигналу открывают глаза и начинают незаметно пробираться через «лес», в котором прячутся «охотники» (т. е. через цепь «охотников»), к условленному месту - финишу. «Охотники» должны ловить их. Пойманных «зверей» усаживают на землю в скрытом месте. Если «охотники» задержат более половины команды «зверей», то становятся победителями. Если же больше половины «зверей» проникнут через «лес», в котором находятся «охотники» (т. е. через цепь «охотников»), и достигнут финиша, то «звери» считаются победителями.
- **Правила.**
- Игра должна проходить только на строго ограниченном участке леса. Тот, кто выйдет за участок, считается пойманным.
- «Охотники» могут задерживать «зверей» только на установленном участке леса.
- Игроки команды «зверей» могут убегать от «охотников», но если преследующий «охотник» коснется рукой «зверя», то последний считается пойманным.
- «Звери» могут пробиться к условленному месту - финишу - только через установленную площадь леса.