

קינדער האָבן שפּילעכלעך

Традиционный детский игровой фольклор

Анна Сорокина yiddish.center.moscow@gmail.com

Дети собираются в круг, один начинает считать:

Варианты считалок:

Уне кадуне	אונע קאַדונע
Ди тойре из гройс	די תּוֹרָה איז גרויס
Их ба майн мамен	איך ביי מיין מאַמען
Ди годене ройз	די גאַלדענע רויז
Ди голдене ройз штейт афн дах	די גאַלדענע רויז שטייט אויפֿן דאָך
Але мехутоним, а гутэ нахт	אַלע מחותונים אַ גוטע נאַכט

סופה, סכך

Суке, схах,	סופה, סכך
Бойдем, дах	בוידעם, דאך
Ред а бисл	רעד אַ ביסל, ווייס אַ סך
Вейс а сах	ווייס אַ ביסל, קנאַק אַ ניסל
Вейс а бисл.	ניסל האַרט, זיץ און וואַרט
Кнак а нисл	
Нисл харт,	
Зиц ун варт!	

איינס, צוויי

Эйнс, цвей - полицей	איינס, צוויי - פּאָליציי
Драй фир - офицер	דריי, פֿיר - אָפֿיציר
Финер, зекс - эс гебекс	פֿינף, זעקס - עס געבעקס
Зибн, ахт - а гуте нахт	זיבן, אַכט - אַ גוטע נאַכט
Найн, цен - хап а брен	ניין, צען - כאַפּ אַ ברען
Элф, цвелф - золн дир эсн вэлф!	עלף, צוועלף - זאַלן דיר עסן וועלף

«Блиндениш» - жмурки



Ход игры

Игроку, на которого выпал жребий, завязывают глаза платком, аккуратно поворачивают и спрашивают:

Ву штейсту? Где ты стоишь?	אויף וואָס שטייסטו
Аф а фас. На бочке.	אויף אַ פֿאַס
Вос тринксту? Что ты пьешь?	וואָס זשע טרינקסטו
Эпл-квас! Яблочный квас!	עפל-קוואַס
Ун вос эсту? А что ты кушаешь?	און וואָס עסטו
Х'эс а бейгл! Кушаю бублик!	כ'עס אַ בייגל
Хап же фейгл! Лови птичек!	כאַפּ זשע פֿייגל

Все разбегаются, ребёнок ловит «птичек». Для ориентации можно хлопнуть в ладоши или использовать музыкальные инструменты, маракасы и др.

Вариант игры в жмурки "Янкев и Рохл"



Все игроки образуют большой круг. В кругу стоит "Янкев" с завязанными глазами и "Рохл", Янкев должен найти Рохл", не выходя из круга. Он спрашивает: "Рохл, Рохл ву бисту? - Где ты, Рохл?" Рохл отвечает: "От бин их, Янкев! - Вот я!" По голосу Янкев должен найти свою Рохл. Остальные игроки могут подсказывать, намекать, запутывать и т.д. Рохл может перемещаться только внутри круга. Когда Янкев ее ловит, он возвращается в круг, а Рохл выбирает себе следующего Янкева, чтобы его ловить!

Ссора и примирение

В игре случаются недоразумения, конфликты. Чтобы их быстро загладить, нужно снова помириться. Один ребёнок берёт другого за мизинец, и дети произносят такие слова (аналог «мирись, мирись»):

Ригеле, ригеле, ройгез	ריגעלע, ריגעלע, רויגעז
Зенен мир гевен бройгез	זענען מיר געווען ברוגז
Ригеле, ригеле, риг	ריגעלע, ריגעלע, ריג
Зенен мир хавер цурик!	זענען מיר צוריק

Или

Ригеле, ригеле, ройгез	ריגעלע, ריגעלע, רויגעז
Зенен мир гевен бройгез	זענען מיר געווען ברוגז
Ригеле, ригеле, райт	ריגעלע, ריגעלע, רייט
Зенен мир видер фрайнт!	זענען מיר ווידער פֿריינט

Или

Вос вилсту? Квас ци блут? Что ты хочешь? Квас или кровь? Ойб квас, велн мир зайн ин каас! Если квас, мы будем в ссоре, Ойб блут, велн мир зайн гут! Если кровь, будем дружить!	וואָס ווילסטו, קוואַס צי בלוט אויב קוואַס, וועלן מיר זיין אויב בלוט, וועלן מיר זיין גוט
---	---

Подвижные игры

Игра «Хапейрим» - Ловцы

Мелом или маркером чертят две линии на значительном расстоянии. Играющие становятся на одну линию, посередине встает «ловец». Стоящие на одной линии должны пробежать мимо «ловца» и попасть на другую. «Ловец» должен их поймать. Важно договориться заранее, как именно нужно ловить - двумя руками или только дотронуться.



«Шели шелох» - Мое - твое

Название игры - аллюзия к тексту десятой мишны пятой главы трактата Пиркей Авот - «Поучения отцов»:

[Четыре точки зрения существуют у людей. Тот, кто говорит: «Мое - твое, а твое - мое», - простак. Тот, кто говорит: «Мое - мое, а твое - твое», - обыватель. Тот, кто говорит: «Мое - твое, и твое - твое», - благочестив. Тот, кто говорит: «Твое - мое, и мое - мое», - злодей.]

Играющие разбиваются на две команды. Встают в ряд на большом расстоянии друг от друга. Крепко держатся за руки, образуя «цепь». Команда выбирает своего «царя». Он кричит: «Мое-твое, шели шелох, шик дайн фолк, высылай твой народ!» «Царь» другой команды отвечает: «Мой народ сильный!» Противник кричит: «А мой народ еще сильнее, посылай!» Тогда команда высылает самого сильного и быстрого игрока, он должен «пробить» цепь «врага». Если ему это не удастся, он остается в плену, усиливая таким образом ряд противника. Игра продолжается до тех пор, пока одной команде не удастся пленить игроков другой команды.

Тренируем память и реакцию

«Хэс-тохэс»

Игра на выбывание, любимая многими детьми и взрослыми, записана от Людмилы Хаимовны Хавес (г. Москва). Игра очень

эффективна в изучении еврейского алфавита, «алеф-бейз», она развивает память и реакцию.

Все становятся в круг и соединяют руки. Ладонь правой руки каждого игрока должна быть поверх ладони игрока справа. Далее игроки по очереди хлопают по рукам соседа и произносят слова - названия букв еврейского алфавита: алеф, бейз, гимл, далед, хэй, вов, зайн, хэс. Тот игрок, на котором слова заканчиваются, произносит слово, рифмующееся с буквой «хэс» - «тохэс». Задача соседа - отдернуть руку до того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится заветное слово.



Игры в слова

«Зоопарк» или «Я поехал в Россию»

Это разновидность оригинальной игры «Я поехал в Россию» - их бин гефорн кейн русланд». Можно играть сидя в кругу, стоя, по дороге и т.д. Приведем оба варианта игры.

Тот, кто начинает игру, говорит:

Я поехал в Россию (или другую страну) с...	Их бин гефорн кейн русланд мит...	איך בין געפֿאָרן קיין רוסלאַנד מיט
--	--------------------------------------	---------------------------------------

И называет предмет, который понадобится в поездке или просто любой предмет. Например,

Я поехал в Россию (или другую страну) с зонтиком	Их бин гефорн кейн русланд мит а ширем	איך בין געפֿאָרן קיין רוסלאַנד מיט אַ שירעם
--	---	---

Следующий игрок повторяет всю фразу и добавляет свое слово.

Игра продолжается до тех пор, пока остается игрок, который способен удержать в памяти и повторить всю конструкцию.

Игра «Зоопарк» построена по тому же принципу, единственное отличие заключается в том, что она тематическая. Таким образом, мы изучаем и повторяем новые слова - названия животных.

Я пришел в зоопарк и увидел там	Их бин гевен ин а зоогортн ун гезен дортн а...	איך בין געווען אין אַ זאָאָ-גאַרטן און געזען דאָרטן
------------------------------------	--	---

Путешествие по алфавиту

В этой игре все сидят (стоят и т.д.) в кругу, первый игрок начинает так: "Я бы поехал в Англию", его спрашивают: "Что ты там будешь делать?", он отвечает: "В Англии я буду арбузы анализировать!" И далее по алфавиту, название страны или города должно начинаться с одной и той же буквы!

Игра "Кто дурак?"

ווער איז דער נאַך

Два игрока садятся напротив друг друга и смотрят прямо в лицо. Тот, кто первым засмеется, - тот дурак!

Штрафы

4 угла

Оштрафованному предлагается в одном углу плакать, в другом - смеяться, в третьем - танцевать, в четвертом - свистеть.

Камень, ножницы, бумага или Молоток, грабли и игла

Оштрафованный стоит спиной, до него дотрагиваются "молотком" (закрытый кулак), "граблями" (открытой ладонью) или иголкой (одним пальцем). Ведущий спрашивает: "Что это?"

Оштрафованный должен угадать. Если он назвал правильно, то получает три удара ("молотком") или три укола ("иглой") или три "поглаживания" граблями.