



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ



И.А. Качанова, Л.А. Лялина

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ



Издательство «ТЦ СФЕРА»



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

И.А. Качанова, Л.А. Лялина

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ

Второе издание, исправленное и дополненное

**На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:**

«Роспечать» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — 10395.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

УДК 373
ББК 74.102
К12

Авторы:

И.А. Качанова — канд. пед. наук, доцент кафедры психологической антропологии, зав. лабораторией дошкольного образования им. А.В. Запорожца Института детства МПГУ;

Л.А. Лялина — методист высшей категории ГБОУ Школы № 904 (СП № 7) ЮАО Москвы, почетный работник общего образования РФ.

Качанова И.А., Лялина Л.А.

К12 Традиционные игры в детском саду. 2-е изд., испр. и доп. — М.: ТЦ Сфера, 2017. — 128 с. (Библиотека Воспитателя). (1)

ISBN 978-5-9949-1728-2

В пособии представлены описания традиционных детских игр, а также песенки, песенки, считалки, с которыми можно знакомить детей дошкольного возраста в условиях ДОО. Игры систематизированы в соответствии с возрастом детей. Пособие адресовано воспитателям дошкольных образовательных организаций, может представлять интерес для студентов педагогических университетов, родителей.

УДК 373
ББК 74.102

Учебное издание

**Качанова Ирина Александровна
Лялина Людмила Алексеевна**

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ
Второе издание, исправленное и дополненное

Главный редактор *Т.В. Цветкова*

Шеф-редактор *А.В. Никитинская*

Серийное оформление обложки *М.А. Владимирская*

Корректоры *Л.Б. Успенская*

Компьютерная верстка *Г.В. Калининой*

Сертификат соответствия № РОСС RU.МН08.Н25252
с 02.02.2015 по 01.02.2018 № 1604122

Подписано в печать 21.12.16. Формат 60×90 1/16

Печать офсетная. Усл. п. л. 8,0. Тираж 3000 экз.

Заказ

Издательство «Творческий Центр Сфера»

ООО «ИД Сфера Образования»

129226, Москва, Сельскохозяйственная ул., д. 18, корп. 3.

Тел.: (495) 656-75-05, 656-72-05

ISBN 978-5-9949-1728-2

© ООО «ТЦ Сфера», оформление, 2017
© И.А. Качанова, Л.А. Лялина, текст, 2017

Введение

Чувство Родины... Оно начинается у ребенка с отношения к близким людям, своей семье. Интерес представляют вещи, окружающие близких его людей: предметы, которыми пользуются, одежда, дом, занятия.

Все это и многое другое вобрало в себя традиционные игры.

В самом названии игр — традиционные — заложен их основной смысл, а именно передача того самого ценного, что есть в культуре каждого народа, — культурных традиций.

В течение многих лет в лаборатории игры и развивающей предметной среды НИИ дошкольного образования им. А.В. Запорожца проводились исследования традиционных (народных) детских игр*.

Развивающий потенциал традиционных игр очень высок, они способствуют формированию функций, которые носят универсальный характер и составляют основу деятельности человека. Служат средством для передачи универсальных функций от одного поколения к другому, что указывает на сходство некоторых игр у разных народов. В этом отношении особенно характерны игры с камешками, костями, различными растениями, мячами, изготовленными из различных материалов.

Универсальные качества в традиционной игре ребенку передаются, как правило, в самобытной форме, присущей конкретному этносу.

Для детей такие игры служили важным источником информации об окружающем мире, так приобретались знания, передавался родовой опыт деятельности, ценностей, приветствуемых в конкретной среде, и с этой точки зрения традиционные игры можно рассматривать как обширное информационное пространство.

Анализ игр некоторых народов показал, что их массив — своеобразная игровая биография конкретного этноса, отражающая отдельные стороны его жизни и быта: взаимоотношения полов и семейный быт («Коршун», «Утка»), военный быт, праздничные традиции («Качели», «Катание яиц»), особенности трудовой деятельности («Редька»), взаимоотношения с природой.

Нужны ли современному ребенку такие игры? Со всей очевидностью можно ответить — нужны. Универсальные функции традиционных игр сохраняют свое значение и для современных детей.

* Настоящее пособие — результат проведенных исследований. Его можно рассматривать как часть учебно-методического комплекта комплексной программы дошкольного образования «Истоки». Материал представлен в контексте федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Они передают ребенку традиции, свойственные этике, эстетике и менталитету своего народа, способны обогатить общечеловеческую культуру воспитания, адресованную прежде всего каждому ребенку индивидуально. Именно поэтому так высоки наш интерес и уважение к играм детей различных народов.

Однако чтобы игры были не только интересны, но и понятны дошкольнику, необходима помощь педагогов, родителей. Для этого требуются соответствующая подготовка взрослых, знание ими традиционных игр, умение объяснить отличительные черты культуры того или иного народа. Следует привлекать к такой работе людей более старшего поколения, носителей культуры, профессионалов.

Создание условий для развития традиционных игр связано с содержательной работой по приобщению детей к традиционной (народной) культуре. При этом дети включаются в разные виды деятельности: организованные формы обучения и воспитания — занятия, наблюдения, чтение литературы, просмотр фильмов, театрализованные постановки, посещение различных музеев, досуги и праздники (приложение 1), а также в изобразительную, музыкальную, деятельность и др. Ознакомление детей с наиболее яркими и доступными знаками, символами, элементами традиционной культуры (блюдами национальной кухни, одеждой, предметами быта, музыкальными инструментами, игрушками) помогает понять, как устроен образ жизни одного народа по сравнению с другим, установить связи между названием и происхождением конкретных вещей, вызывает интерес у детей и стремление к дальнейшему познанию. Постепенно ребенку становится понятно, почему в играх, произведениях народного творчества разных народов присутствуют определенные предметы, животные, совершаются определенные действия. Например, детям можно объяснить, как природные условия влияют на хозяйственную деятельность человека, а затем находят отражение в детских играх, почему у народов, живущих в средней полосе России, на юге и занимающихся земледелием, бытовали игры, связанные с этим видом хозяйственной деятельности — «Редька», «Лен» и др., в которых отражались этапы роста той или иной культуры. В других странах, например в Японии и Китае, известны игры, сопровождавшие процессы сева риса, в которых участвуют и дети и взрослые; в Германии дети играют в игру «Armziehen», символизирующую процесс уборки урожая репы. На Крайнем Севере наиболее распространены игры, связанные с оленеводством, охотой и т.д. В Бурятии традиционные детские игры связаны с разведением коней («Табун» и др.).

Такой подход способствует тому, что дети с интересом изготавливают атрибуты для игр, элементы народных костюмов, обыгрывают их и др.

Отдельно хочется сказать о народных праздниках, проведение которых в образовательных организациях вместе с родителями помогает возрождению традиционных игр. Праздникам всегда сопутствовали игры. Такое своеобразное сообщество взрослых и детей разных возрастов позволяет активно включаться в игру старших и самым маленьким, и даже простое наблюдение за играми старших позволяет детям на практике усвоить игровые действия и приобрести необходимый игровой опыт.

Традиционные игры способствуют возникновению эмоционально-психологического эффекта соучастия, сопереживания детей тому, о чем они узнают. Ознакомление ребенка с традиционными играми разных народов способствует воспитанию уважительного отношения к культуре других народов, помогает укрепить отношения между родителями и детьми (совместный поиск забытых традиционных игр, запись игр, в которые играли бабушки и дедушки, прабабушки и прадедушки, и др.), между взрослыми разных поколений. В основе многих дошедших до нас народных игр лежат исторические события, объяснение этого момента ребенку — важный элемент приобщения к традиционной культуре.

Следует помнить, что приобщение к национальной культуре должно обеспечивать лично-значимое обогащение общей культуры и эмоциональной сферы ребенка. Только в таких условиях может быть сформирована полноценная личность, которая в полной мере станет носителем и гарантом сохранности и приумножения собственной культуры.

Чувство Родины начинается с восхищения тем, что видит перед собой малыш, чему он изумляется и что вызывает отклик в его душе. И хотя многие впечатления еще не осознаны им глубоко, но, пропущенные через детское восприятие, они играют огромную роль в становлении личности патриота.

Авторы выражают благодарность за помощь в подготовке данной книги руководителям структурных подразделений № 7 и 8 (№ 563 и 621) ГБОУ Москвы Школы № 904.

В пособии собраны материалы из опыта работы ЦПП № 26, 621 ЮОУО, ДОО № 1502 ЮОУО, 1505 ЮЗОУО, 1782 СВОУО, ДОО поселка Оёк Иркутской обл., на базе которых проводилась апробация материалов пособия, а также описания игр из разных сборников.

Пестушки, песенки

С рождения детей знакомят с пестушками, песенками, прибаутками. Что же скрывается за загадочным понятием «пестовать» малыша?

Эмоциональное общение — одна из ведущих линий развития маленького ребенка, начиная с первых месяцев его жизни. Ласковые мамины прикосновения, ее голос, пение, любящий взгляд, первые игры в сочетании с поэтическим словом — все это называется емким словом — фольклор. Народная педагогика включает малые жанры поэтического творчества для детей: пестушки, потешки, прибаутки, присказки, составлявшие основу материнской педагогики, испытанной веками. Можно лишь удивляться народному гению, сумевшему выразить в поэтическом слове великую силу материнской любви.

Народная педагогика выработала свои традиционные фольклорные жанры.

Простая рифма, неоднократно повторяющиеся звукосочетания и слова, восклицания и эмоциональные обращения невольно заставляют малыша прислушиваться, замирать на какое-то мгновение, всматриваясь в лицо говорящего. Неповторимое своеобразие фольклора особенно ценно для активизации ребенка в тот период, когда у него еще не сформированы произвольные действия, внимание, реакция на слова.

Пестушки — от слова «пестовать» — в старину означало нянчить маленького ребенка, ухаживать за ним. Сейчас чаще используется в переносном смысле — заботливо, любовно выращивать, воспитывать.

Пестушки включают игровое взаимодействие с ребенком, когда взрослый выполняет движения за него, играя его ручками и ножками. Младенцу еще могут быть недоступны такие движения, как повороты тела, он не может целенаправленно действовать руками, не умеет самостоятельно садиться, ползать, вставать у опоры — все это придет к нему в течение первого года жизни. Именно в этот период мама пестует младенца: играет его ручками, поглаживает кроху по животику, делает «топотушки» его

ножками. Проснувшегося малютку мама ласкает, прикасаясь легкими массажными движениями, нежно приговаривает:

Потягунюшки,
Порастунюшки,
Поперек толстунюшки,
А в ножки — ходунюшки,
А в ручки — хватунюшки,
А в роток — говорок,
А в головку — разумок.

Или:

Потягушечки!
Порастушечки!
Поперек толстушечки,
Руки — хватушечки.
Ноги — бегушечки.

Все слова сочетаются с действиями, что доставляет ребенку массу удовольствия. Если при этом мама еще эмоционально пропевает с малышом слова потешек, песенок, то всплеску эмоций нет конца.

Мешу, мешу тесто,
Есть в печи место,
Пеку, пеку каравай!
Головоньку — валяй, валяй!

У ребенка устанавливается тесный контакт со взрослым, а главное — желание повторить те движения, которые он не может еще выполнить самостоятельно.

Последующие повторы помогут малышу запомнить движения и выполнить самостоятельно, так при помощи народного фольклора обучали малышей.

Ребенок никогда не забудет, как папа качал его на ноге и напевал:

Поехали, поехали
С орехами, с орехами!
Поскакали, поскакали
С калачами, с калачами!
Вприпрыжку, вприскок,
По кочкам, по кочкам.
В ямку — бух!

Одни игры готовили ребенка к ходьбе. Дедушка брал табуретку, водил малыша и приговаривал:

Токи-токи-тошки,
Кую, кую ножки.
Ножки у Антошки
Едут по дорожке,
Дорожка кривая,
Ни конца, ни края.

Или:

Та-та-та, та-та-та,
Вышла кошка за кота.
Кот ходит по лавочке,
Водит кошку за лапочки.
Топы-топы по лавочке,
Цапы-цапы за лапочки.

Большие ноги
Шли по дороге:
Топ-топ-топ,
Топ-топ-топ.
Маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ-топ-топ, топ-топ-топ!
Топ-топ-топ, топ-топ-топ!

Другие игры развивали речь малыша:

— Ладушки-ладушки,
Где были?
— У Аннушки.
— Что ели?
— Оладушки.
— Где оладушки?
— Съели...
Нет оладушек!

Потешки учили действиям:

— Ладушки, ладушки!
Где были?
— У бабушки.
— Что вы ели?
— Кашку.

— Что пили?
— Простоквашку.
— Простоквашка вкусненька,
Кашка сладенька,
Бабушка добренька!
Попили, поели, шу-у-у:
Домой полетели,
На головку сели,
Ладушки запели.

Киска, киска, киска, брысь!
На дорожку не садись:
Наша куколка пойдет,
Через киску упадет!

Уходи с дороги, кот!
Кукла Танечка идет,
Кукла Танечка идет,
Ни за что не упадет!

Для детей начала второго года жизни подбираются потешки, которые помогают при кормлении, подготовке ко сну, умывании. Очень важно, если взрослые владеют фольклорным словом и могут эмоционально передать слова потешек.

Водичка-водичка,
Умой наше личико,
Чтобы глазки блестели,
Чтобы щечки краснели,
Чтоб смеялся роток,
Чтоб кусался зубок.

Вода текучая,
Дитя растучее.
С гуся вода,
С дитя худоба!
Вода книзу,
А дитя кверху!

Одевая ребенка на прогулку, можно отвлечь его словами:

Наша Маша маленька,
На ней шубка аленька,

Опушка бобровая.
Наша Маша черноброва.

Причесывая девочку, приговаривали:

Уж я косу заплету,
Уж я русу заплету.
Я плету, плету, плету,
Приговариваю:
Ты расти, расти, коса,
Всею городу краса!

Потешки можно использовать, делая растирание или массаж.

Трушечки-потрушечки,
Пекла бабка ватрушечки,
Ватрушечки, колобушечки.

Поглаживая ручки, можно приговаривать:

Ладошка-локоток,
Ладошка-локоток,
Локоток-ладошка,
Будь здорова, крошка! *(Приговаривают девочке.)*
Расти крепеньким, сынок! *(Приговаривают мальчику.)*

Есть такая бесконечная сказочка про сову, перед которой деткам говорят: «Слушай и не перебивай!»:

Летела сова —
Веселая голова.
Вот она летела, летела,
На березку села,
Хвостиком повертела,
По сторонам поглядела,
Песенку спела
И опять полетела.
Вот она летела, летела,
На березку села,
Хвостиком повертела,
По сторонам поглядела,
Песенку спела
И опять полетела.
Сказывать дальше?

Кушать из ложечки веселее, если во время еды взрослый припевает или приговаривает:

Ай, люленьки, люленьки,
Прилетели гуленьки.
Стали гули говорить:
«Чем же (имя) накормить?»
Один сказал: «Кашкою!»
Другой: «Простоквашкою!»
Ну а третий: «Молочком
И румяным пирожком!»

От икоты рассказывают прибаутку:

Икота, икота,
Поди на Федота,
С Федота — на Якова,
С Якова — на всякого.

(Иногда добавляют: «А со всякого уходи ты, икота, на зеленое болото».)

Если малыш плачет, можно рассказать:

Ты не плачь, не плачь, не плачь,
Я куплю тебе калач.
Если будешь плакать —
Куплю худой лапоть!

Прошло не одно столетие, как появились эти потешки, но они до сих пор не утратили своей актуальности. И сегодня дети ожидают от близких внимания, заботы, любви, выраженной не только в действиях, но и в добром слове.

Важно не только любить малыша, но и уметь эмоционально, ярко и красиво выразить свое чувство, и в этом нам помогает народное слово — непревзойденный «учитель»: вот почему взрослым так нужно овладевать приемами народного творчества и, общаясь с малышом, умело включать их в повседневную речь.

Педагоги детских садов используют в практике этот богатейший материал «народной азбуки», составляют памятки для родителей, например, такие как «Вместе с малышом пропой, проговори и выполни».

В структурных подразделениях (ДОО) № 7 и 8 ГБОУ Школы № 904 организован «Семейный клуб». Во время встреч родители вместе с детьми разучивают народные игры и играют в них, обыгрывают песенки, потешки.

Игры

Традиционная игра — это деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяют одна цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания. В любой игре есть свои правила, поэтому она приучает подчинять свои действия и мысли определенной задаче, воспитывает целеустремленность. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, учится справедливо оценивать себя и поступки своих товарищей.

Педагоги структурных подразделений № 7 и 8 ГБОУ школы № 904 используют традиционные игры на занятиях по музейной педагогике, музыкальных и физкультурных, а также при проведении народных праздников и семейных досугов, во время встреч со школьниками и представителями старшего поколения (см. приложение 1).

Кроме этого, еженедельно каждая группа изучает одну традиционную игру, а затем знакомит с новой игрой детей других групп. Таким образом, еженедельно каждый ребенок имеет возможность познакомиться и поиграть в народные игры.

Педагоги проиграли с детьми десятки игр. Есть игры, которые дети принимают с первого раза («Мамаковистый», «Ручеек», «Хрен», «Салочки» и др.). Есть такие, в которые дети играют изредка, есть те, которые педагоги используют на физкультурных и музыкальных занятиях.

В данном пособии мы сделали попытку распределить игры в соответствии с возрастом детей. Безусловно, это примерное разделение, в одни и те же игры могут играть дети разного возраста. Все зависит от их возможностей, интереса и желания. Самое главное, чтобы интерес к традиционным играм не иссякал!

Давайте играть!

В сборнике приведены самобытные названия игр, записанные авторами в этнографических экспедициях.

Для детей 2—3 лет

Колодчик (Вологодская область)

Вариант 1. Взрослый предлагает малышу: «Сунь пальчик в колодчик, там зайчик». Когда ребенок просовывает палец между пальцами взрослого, тот зажимает его снизу большим пальцем.

Вариант 2. Взрослый складывает руки так, чтобы тень от его рук изображала зайчика («мордочкой» служат большой и указательный пальцы). Приоткрыв «рот» зайца, взрослый предлагает малышу: «Сунь пальчик, там зайчик».

Вариант 3. Взрослый соединяет руки «в замок» с поднятыми вверх большими пальцами, предлагает малышу: «Сунь пальчик, выскочит зайчик». Ребенок должен успеть выхватить палец прежде, чем взрослый прижмет его своими большими пальцами.

Шило (Вологодская область)

Взрослый старается попасть своим пальцем в вытянутый указательный палец ребенка и при этом приговаривает: «Шило, шило проскочило». С последним словом палец взрослого намеренно соскальзывает, упирается в грудь ребенка и щекочет его. Иногда взрослый охватывает палец ребенка, говоря: «Ой, горячо!»

Банька (Вологодская область)

Вариант 1. Взрослый складывает руки ладонями друг к другу, слегка согнув пальцы. Ребенок проводит своим пальцем поочередно между пальцев взрослого (с внешней стороны ладоней), приговаривая: «Пусти в баньку». На что ему взрослый отвечает: «Водички нет». Тогда он просит еще раз, проводя по следующему пальцу: «Пусти в баньку». Ему отвечают: «Веничка нет. Мыльца нет».

Взрослый начинает приговаривать: «Жарко, жарко, жарко», — если ребенок не успевает выдернуть палец.

Вариант 2. Ребенок водит пальцем по пальцам взрослого, приговаривая: «Тут холодно, тут топлено, тут воды нет, тут жару нет», а затем пытается развести ладони взрослого («раздернуть»).

Зайка

Заинька, выходи, серенький, выходи!
Вот так, вот сяк выходи!
Вот так, этак выходи!

Заиньке показывают, как надо выходить, например, на середину круга.

Заинька, погуляй, серенький, погуляй! *Делают несколько шагов то
 Вот так, вот сяк погуляй! в одну, то в другую сторону.*
 Вот так, этак погуляй!
 Заинька, топни ножкой,
 Серенький, топни ножкой! *Несколько раз топают ногой.*
 Вот так, вот сяк топни ножкой!
 Вот так, этак топни ножкой!
 Заинька, повернись,
 Серенький, повернись! *Поворачиваются вокруг сво-
 Вот так, вот сяк повернись! ей оси.*
 Вот так, этак повернись!
 Заинька, руки в боки,
 Серенький, руки в боки! *Кладут руки на талию.*
 Вот так, вот сяк руки в боки!
 Вот так, этак руки в боки!
 Заинька, поскачи, серенький, поскачи! *Прыгают.*
 Вот так, вот сяк поскачи!
 Вот так, этак поскачи!
 Заинька, попляши,
 Серенький, попляши! *Изображают какое-нибудь
 Вот так, вот сяк попляши! танцевальное движение.*
 Вот так, этак попляши!
 Заинька, поклонись,
 Серенький, поклонись!
 Вот так, вот сяк поклонись! *Заинька кланяется, и игра
 Вот так, этак поклонись! заканчивается.*

Каравай

Перед игрой детям следует рассказать, что каравай — это большой круглый хлеб.

Один ребенок становится на середину круга, остальные берутся за руки и водят вокруг него хоровод, припевая:

Как на (имя ребенка) именины (или день рождения)
 Испекли мы каравай!
 Вот такой вышины! *Дети поднимают руки.*
 Вот такой нижины! *Опускают руки и наклоняются.*
 Вот такой ширины! *Раздвигают круг шире.*
 Вот такой ужины! *Сужают круг.*
 Каравай, каравай,
 Кого любишь, выбирай!

После последних слов ребенок, вокруг которого водили каравай, выбирает любого из хоровода и меняется с ним местом. Выбирая себе замену, взрослые и старшие дети могут приговаривать: «Я люблю, конечно, всех, но вот эту (или имя игрока) больше всех!» Игра повторяется снова и снова, пока есть желание «водить каравай».

Барашка купишь?

В Вологодской области играют с маленькими следующим образом: скрещивают указательный и средний пальцы так, чтобы последний оказался сверху, и спрашивают у ребенка, протягивая к нему руку со скрещенными пальцами: «Барашка купишь?», — если тот проявлял интерес и говорил: «Да», — разводили пальцы со словами: «Ой, пропал!»

В Нюксенском районе Вологодской области забавлялись иначе. Ребенок складывал пальцы одной руки стопкой на указательный палец и, подойдя к приятелю или подружке, предлагал: «Купи барана!» — «Сколько стоит?» — «Пять» (десять, сто) рублей!» — «Давай за два!» «Торговля» продолжалась до тех пор, пока «покупатель», выбрав момент, не соглашался и не пытался схватить «барана». «Продавец» должен был успеть развести пальцы со словами: «Ой, пропал!», — иначе получал столько щелчков, сколько денег запросил.

Мы капусту рубим

Мы капусту рубим, рубим.	<i>Стучат ребрами ладоней по столу.</i>
Мы морковку трем, трем.	<i>Трут кулаком одной руки о ладонь другой.</i>
Мы капусту солим, солим.	<i>Держа руки над столом, делают пальчиками движения, как будто солят салат.</i>
Мы салатик жмем, жмем.	<i>Сжимают и разжимают кулаки.</i>
Ложкой в чашке помешали	<i>Водят пальцем одной руки по ладони</i>
И в ротик — «ам».	<i>другой и подносят палец, как ложечку ко рту.</i>

Топ-топ

Большие ноги шли по дороге: *Дети стучат то правой, то левой ладонью по столу, изображая шаги.*
Топ-топ, топ-топ.

А маленькие ножки
Бежали по дорожке:
Топ-топ-топ-топ.

*Стучат всеми пальцами по столу,
изображая топот множества
маленьких ног.*

Замок

На двери висит замок,
Кто его открыть бы мог?
Потянули-потянули,

*Дети скрепляют кисти рук — палец
через палец, и получается «замок».
Тянут руки в разные стороны,
не разжимая пальцев.*

Покрутили-покрутили,

*Крутят вверх-вниз поочередно одной
и другой рукой, не разжимая пальцев.*

Постучали-постучали.

*Стучат основаниями ладоней друг
о друга, не разжимая пальцев.*

Оп, замочек и открылся!

*Разъединяют ладони и разводят руки
в разные стороны.*

Мишка

Как на горке снег, снег.

*Дети показывают руками горку, ше-
велят пальцами в воздухе, кисти рук
разводят в стороны, «рисую» горку.*

И под горкой снег, снег,
А под горкой спит медведь.

*Кисти рук разводят по прямой.
Прикладывают кулаки к макушке, как
будто это «ушки» у медведя.*

Тихо-тихо, не шуметь! Тссс!

*Грозят указательным пальцем
и прикладывают его ко рту.*

Еж

Под березой, на пригорке

*Дети тянут руки вверх, «раскрыв»
ладони, как листья, и растопырив
пальцы, показывают горку.*

Старый еж устроил норку,
А под листьями шуршат

*Складывают руками «замок», но
растопырив пальцы — «иголки»;
складывают кулаки, руки в локтях,
крутят каждым кулаком вокруг дру-
гой руки.*

Пять малюсеньких ежат.

*Показывают пять пальцев; склады-
вают ладони лодочкой; складывают
руками «замок», растопырив пальцы.*

На все слова игры имитируйте движения вместе с ребенком.

По кочкам, по кочкам

Взрослый подкидывает ребенка на коленях и напевает, на последнем слове: «Бух!» — «роняет» между коленями.

Еду-еду к бабе, к деду
На лошадке, в красной шапке,
По ровной дорожке.
На одной ножке,
В старом лапоточке.
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом... в яму!
Бух!

Поехали, поехали
За грибами, за орехами.
Приехали, приехали
С грибами, с орехами.
В ямку — бух!

Поехали, поехали
С орехами, с орехами,
Поскакали, поскакали
С калачами, с калачами!
Вприпрыжку, вприскочку
По кочкам, по кочкам —
Бултых в ямку!
Тюшка-тутушка.
Прыгала лягушка
На крутую горку,
Где живет Егорка.
Бух! — покатилась!
С горки свалилась!

Бычок пестренький

Дети становятся в круг. Взрослый играет роль бычка. Бычок встает в центр, а дети идут по кругу и выполняют движения под песню.

Бычок пестренький,
Долгохвостенький,
Рожки востренькие.

Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На лужок водили.
Ты нас не бодай,
С нами поиграй,
Скорей догоняй.

Бычок им отвечает: «Му-у-у! Догоню!» — и бежит за детьми.

Сижу на камушке

Все ходят по кругу, водящий сидит на корточках в центре, грустит (можно накрыть ему голову платком).

Сижу-сижу на камушке, сижу на горячем.
А кто ж меня верно любит, кто приголубит?
Кто пожалеет, кто меня сменит?

После слов несколько человек выходят, глядят водящего по голове, а он выбирает из них следующего.

Баба сеяла горох

Взрослый рассказывает или припевает и показывает, что детям делать.

Баба сеяла горох,
Прыг-скок, прыг-скок!
Обвалился потолок,
Прыг-скок, прыг-скок!
Баба шла, шла, шла,
Пирожок нашла,
Села, поела,
Опять пошла.
Баба стала на носок,
А потом на пятку,
Стала русского плясать,
А потом вприсядку!

Мыши водят хоровод

Дети «мыши» водят хоровод, выбирается водящий «Кот Васька». «Кот» просыпается и бежит за «мышами».

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Вот проснется Васька-кот,
Разобьет весь хоровод.

Пузырь

Все стоят в кругу, держась за руки, очень близко друг к другу, плечом к плечу. Руки можно тянуть в центр круга.

Дуйся, дуйся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
да не ло-пай-ся!
Ш-ш-ш-ш!

*Дети начинают отходить назад, делая круг большим, сильно растягивают руки.
Бегут обратно в центр, не отпуская рук, и сжимают «пузырь» до маленького круга.*

Зайка серенький сидит

Зайка серенький сидит
И ушами шевелит.
Вот так, вот так
Он ушами шевелит.
Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки согреть.
Вот так, вот так
Надо лапочки согреть.
Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать.
Вот так, вот так
Надо зайке поскакать.
Зайку волк испугал!
Зайка тут же убежал!

Взрослый и дети совершают движения в соответствии с текстом.

Куры и петух

Воспитатель надевает на ребенка шапочку петуха. Петух находится на одном конце комнаты, а на другом — куры, которые сидят полукругом или стоят свободно. Дети двигаются в соответствии с текстом.

Петя-Петя-петушок,
Петя — красный гребешок.
Он по дворику гуляет,
Громко песни распевает:
«Ку-ка-ре-ку!»
К нему куры подбежали:
«Ко-ко-ко».
Куры крыльями махали:
«Ко-ко-ко».
Куры зерна собирали:
«Ко-ко-ко».
Клювом по земле стучали:
Тук-тук-тук.
Киска Мурка увидала, всех распугала.

Колпачок

Участники игры встают в круг, в центре сидит на корточках водящий* в колпачке, надвинутом на глаза. Все ведут хоровод вокруг него и поют:

Колпачок, колпачок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки.
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.

Дети сходятся к центру, поднимают «колпачок».

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь. (2 раза)

Колпачок с закрытыми глазами идет по кругу и кого-нибудь ловит. Он должен угадать имя пойманного. Если угадал — отдает ему колпачок, а сам становится в круг, если нет — водит еще раз.

Летал-летал воробей

Воспитатель — воробей. Дети встают в круг, а воробей — в середину. Дети идут по кругу со словами:

* Здесь и далее водящий может выбираться по считалочке (приложение 2).

Летал-летал воробей,
Летал-летал молодой
За сине море.
Видел-видел воробей,
Видел-видел воробей,
Как зайцы прыгают, вороны летают.

Дети должны изобразить то, что «видел» воробей: попрыгать, как зайцы; полетать, как вороны и т.д. Воробей выбирает того, кто, по его мнению, выполнял задание лучше всех, и приглашает быть водящим, а сам встает на его место.

Для детей 3—5 лет

Большинство традиционных игр для детей 3—4 лет носит подражательный характер и не имеет правил. Игры для детей данного возраста являются общими для девочек и мальчиков; большинство из них знакомят детей с семейным бытом («Курочка-хохлатка») и направлены на развитие различных движений («Шла коза по лесу», «Зайка»).

Также в этом возрасте традиционные игры представлены несложными хороводами, которые вызывают у детей положительные эмоции за счет того, что дети имеют возможность действовать так же, как взрослый, вместе со сверстником и получать от этого удовольствие.

Организуемые традиционные игры-развлечения выполняют функцию создания хорошего настроения, положительных эмоций, радости.

Традиционные игры детей 4—5 лет выполняют функцию постепенного приобщения их к традиционной празднично-игровой культуре взрослых. Дети знакомятся с народным игровым календарем, который делится на два больших периода: зимний и летний. Каждое время года имеет свои забавы. Каждому празднику соответствовали свои игры: зимой — игры в снежки, шумные катания на санках, колядование в святки, участие в рождественских обрядах; весной — «Катание яиц» на Пасху, «Весна-Весняночка» и др. Таким образом, постепенно определенные праздники в сознании ребенка ассоциируются с определенными играми и забавами.

Большинство традиционных игр продолжает оставаться общими для девочек и мальчиков («Море волнуется», «Как у бабушки Трифона»). Традиционные игры для детей этого возраста отличаются появлением в них простых правил, разнообразием сюжета и предметов, используемых в игре («Зеленая репка», «Съедобное — несъедобное»).

«Яблочко» и др.). Однако с этого возраста постепенно игры начинают разделяться по полу. Педагог может предлагать мальчикам игры, рассчитанные на силу, ловкость, мужество («Бычок», «Крутилка» и др.), а девочкам — игры, носящие лирическую окраску, сопровождающиеся пением и танцами («В перевертушки», «Колпачок», «Колечко» и др.).

У медведя во бору

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают медведем. На площадке для игры очерчивают два круга. Круг первый — берлога медведя, второй — дом для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит
И на нас рычит.

После того как дети произносят эти слова, медведь выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей. Кто не успевает убежать в дом, становится медведем и идет в берлогу.

Зайнька

Игру лучше всего проводить в летнее время на улице. Для начала выбирается водящий — зайнька. Все участники становятся в круг и берутся за руки, зайнька оказывается в центре. Затем дети начинают петь песенку, кружась в хороводе то в одну, то в другую сторону.

Зайнька выполняет движения под песню.

Зайнька, попляши,	<i>Пляшет и скачет.</i>
Серенький, поскачи.	
Кружком, бочком повернись,	<i>Вертится.</i>
Кружком, бочком повернись!	
Зайнька, в ладоши,	<i>Хлопает в ладоши. Демонстрирует</i>
Серенький, в ладоши!	<i>на себе «кафтан».</i>
Впору зайке сей кафтан,	
Впору зайке сей кафтан...	
Туфли с пряжкой ременной,	<i>Показывает на «туфли с пряжкой».</i>
Туфли с пряжкой ременной...	<i>Двигается внутри хоровода,</i>
Здесь города все немецкие,	<i>приближаясь к его участникам.</i>
Закрепочки железные.	<i>Дотрагивается до рук играющих,</i>

Есть зайцу куда выскочить, *а дети поднимают вверх сомкну-*
Есть серому *тые руки, чтобы выпустить его из*
 круга и затем впустить обратно.

Вариант 1. Пока хор поет, зайныка, свободно передвигаясь по кругу, выбирает из участников хоровода себе замену: мальчик — девочку, а девочка — мальчика. Иногда зайныка подходит к выбранному игроку и начинает с ним плясать, а по окончании пляски занимает его место. Новый зайныка становится в центр хоровода, и игра повторяется.

Вариант 2. Зайныка предпринимает активные попытки вырваться из круга, а дети в хороводе не выпускают его. Во время хороводного танца и пения они должны двигаться так, чтобы расстояние до стоящего в центре не изменялось. В процессе игры зайныка пытается приблизиться к ним. Участники хоровода не подпускают его к себе взмахами рук. Когда зайныке удастся приблизиться, он пытается вырваться из круга.

Вариант 3. Постепенно ритм песни и танца должен ускоряться и переходить в пляску. К концу песни, когда все участники пляшут, зайныка должен выбрать момент и попробовать выскочить из круга. Если ему это удастся, все бросаются его ловить. Поймавший игрока становится следующим зайныкой, и игра продолжается.

Мишка по лесу гулял

Дети сидят на стульчиках. Один ребенок изображает мишку.

Мишка по лесу гулял, *Ребенок-мишка ходит, собирает*
Мишка шишки собирал. *шишки, а затем садится на стул*
Долго мишка наш гулял. *и засыпает.*

Сел Мишутка, задремал. *Воспитатель и дети тихо подходят*
Стали дети подходить, *к мишке.*
Сами Мишеньку будить: *Дети убегают на свои места, а мишка*
«Миша, Мишенька, вставай *догоняет их.*
И ребяток догоняй».

Лиса и куры

Дети изображают кур. Один из играющих — петух, другой — лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию воспитателя (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: «Ку-ка-ре-ку!» Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит кур, не успевших быстро

подняться на насест и удержаться на нем. После 2—3 игр выбирают других детей на роль петуха и лисы.

Заинька, выйди в круг

Играющие, взявшись за руки, становятся в круг и поют:

Заинька, выйди в круг,
Серенький, выйди в круг,
Скорей, скорей выйди в круг,
Скорей, скорей выйди в круг!

Один из играющих, предварительно выбранный «заинькой», выходит на середину круга. Играющие продолжают петь:

Заинька, ты пройдишь,
Серенький, ты пройдишь,
Туда-сюда ты пройдишь,
Туда-сюда ты пройдишь!

«Заинька» прохаживается то в одну, то в другую сторону, а играющие хлопают в ладоши:

Заинька, умой ручки,
Серенький, умой ручки,
Леву, праву, умой ручки,
Леву, праву, умой ручки!

«Заинька» показывает, как он моет ручки. Те же движения повторяют все играющие:

Заинька, умой личико,
Серенький, умой личико.
Сверху донизу умой личико,
Сверху донизу умой личико!

«Заинька» показывает, как он умывается, остальные играющие повторяют его жесты.

Заинька, пригладь шерстку,
Серенький, пригладь шерстку.
Сзади, спереди пригладь шерстку,
Сзади, спереди пригладь шерстку!

«Заинька» проводит руками по одежде, одергивает ее, чистит. Все играющие повторяют:

Заинька, причешись,
Серенький, причешись.
Да получше причешись,
Да получше причешись!

«Заинька» показывает, как он причесывается. Играющие повторяют:

Заинька, под бочка,
Серенький, под бочка
Пляшет, пляшет казачка,
Пляшет, пляшет казачка!

«Заинька» танцует, остальные играющие тоже танцуют. После слов «пляшет, пляшет казачка» все разбегаются, «заинька» их ловит. Пойманный становится «заинькой».

Воробушек

Выбирается водящий — воробушек. Все другие игроки должны придумать, каким деревом или кустарником они будут называться. Например, кто-то будет сиренью, кто-то березой, кто-то рябиной и т.д.

Все игроки, кроме воробушка, садятся в круг. В центре круга нужно поставить стул для воробушка — «столбичек».

Каждый игрок должен громко сказать всем, кем он будет в этой игре: «Я осина. А я дуб. Я сосна». Эти слова нужно всем запомнить.

Воробушек сидит «на столбичке» и приговаривает ритмично. Остальные играющие ему подпевают — приговаривают с ним:

Чив-чив-чив, воробушек
Сидел-сидел на столбичке,
Слетел-слетел воробушек на малину!

Тот игрок, кто в этой игре назвал себя «малиной», должен подхватить песню:

Чив-чив-чив, воробушек
Сидел-сидел на столбичке.
Слетел-слетел воробушек на березку!

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется и не скажет «на столбичек» или не назовет то дерево, которого нет в игре! Когда произойдет ошибка, все игроки должны быстро поменяться местами, в том числе и воробушек. Столбичек занимать нельзя!

Куручка-хохлатка

Воспитатель изображает курицу, дети — цыплят. Один ребенок сидит на скамейке вдали от остальных. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять.

Вышла куручка-хохлатка,
С нею желтые цыплятки.
Квохчет куручка: «Ко-ко,
Не ходите далеко».
На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка...
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

Мышеловка

Дети, взявшись за руки, становятся в круг — это мышеловка. Один или двое детей — мышки, они вне круга. Дети, подняв руки вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, все поели!
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку
И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста мыши вбегают и выбегают из круга. С последним словом «мышеловка захлопывается» — дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга мышки считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие мышки.

Шла коза по лесу

Игроки встают в круг, коза — в центре. Все идут по кругу в правую сторону, а коза — влево. Коза выбирает кого-то из ребят, выводит в середину круга. Они исполняют движения в соответствии со словами. Все стоящие в кругу повторяют движения за ними.

Шла коза по лесу, по лесу, по лесу.
Нашла себе принцессу, принцессу, принцессу.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.
Головкой покачаем, качаем, качаем.
И снова начинаем, начинаем, начинаем...

Теперь в кругу выбирают себе пару уже два человека. Игра продолжается до тех пор, пока почти все дети не встанут в круг.

Белки, орехи, шишки

Игроки, взявшись за руки, встают по три человека, образуя белличьё гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто — орехом, кто — шишкой. Водящий один, гнезда у него нет.

Водящий произносит «белки», «шишки» или «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит «орехи», местами меняются орехи, и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом. Ведущим может быть подана команда: «белки — шишки — орехи», и тогда меняются местами сразу все.

Удар по веревочке

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего — осалить, т.е. ударить по руке одного из играющих, находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находится с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки обе руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг, и игра продолжается.

Лошадка

Игроки разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя «Лошадки!» бегут, высоко поднимая колени, на сигнал «Кучер!» — ходят. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Бубен-бубен

Водящий «бубен» ловит игроков. Кого поймали, тот становится «бубном».

Бубен-бубен,
Долгий нос,
Сколько в городе овес?
Две копейки с пятаком.
Ехал Ваня с колпаком.
Овса Ваня не купил,
Только лошадь утопил,
Бубен бегать научил.
Бубен-бубен,
Беги за нами,
Хватай руками.
Я Ксюшу поймала,
Ксюша бубном будет.

Солнышко

По считалочке выбирают водящего — солнышко. Остальные дети встают в круг. Солнышко стоит посередине круга, все поют:

Гори, солнце, ярче!
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее!

На первые две строчки дети водят хоровод, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к солнышку. Оно говорит: «Горячо!» — и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребенок замирает и выбывает из игры.

Волк и дети

Один игрок изображает волка. Он, подперши лицо руками, сторбленный, сидит в стороне и молчит. Дети разбегаются в разные стороны, делая вид, будто собирают ягоды в лесу, и поют:

Щипали, щипали по ягодку,
По черную смородинку.
Батюшке на вставчик,
Матушке на рукавчик,

Серому волку
Травки на лопату.
Дай Бог умыться,
Дай Бог убежать
И дай Бог убраться.

С последними словами дети бросают в волка травку и бегут от него врассыпную, а волк ловит их. Пойманный игрок становится волком; если тому не удалось никого поймать, он возвращается на свое место и снова изображает волка, остальные игроки вновь начинают соби- рать около него ягоды.

Море волнуется

Вариант 1. По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. После того как все игроки усядутся, выбранный водящий кричит: «Море волнуется!» Все игроки вскакивают и бегают вокруг стульев до тех пор, пока водящий, уловив минуту, когда каждый отбежит подальше от своего стула, вдруг закричит: «Море утихло!» После этого каждый игрок должен занять свое место, а поскольку водящий тоже занимает чье-либо место, то играющие стараются захватить первое попавшееся. Оставшийся без места становится водящим.

Вариант 2. Перед началом игры выбирается водящий. Он отво- рачивается от остальных участников и громко говорит:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура, на месте замри!

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и ос- матривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, становится на место водящего либо выбывает из игры, в этом случае победителем становится дольше всех продержавшийся игрок.

Запрещается использовать дополнительные предметы для устой- чивости (деревья, лавочки, стулья и т.д.). Водящий не имеет права смешить игроков, чтобы расшевелить их. Также ему не разрешено прикасаться к играющим. Количество участников не ограничено. Можно использовать другой вариант игры, когда водящий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший фантазию.

Селезень и утка

Играющие берутся за руки и образуют круг. Двое игроков изображают селезня и утку. Они выходят на середину круга. Утке поют:

Поди, утушка, домой,
 Поди, серая, домой.
 У тя семеро детей,
 Восьмой — селезень,
 Девятая — утка.
 Утка — Марфутка,
 Селезень — Васютка,
 Курочка — Машка,
 Петушок — Игнашка!
 Селезню кричат:
 Селезень, догони утку!
 Молодой, догони утку!

Селезень гонится за уткой и старается ее поймать. Утка может выбегать из круга, селезня же не выпускают. Игроки, стоящие в кругу, то опускают, то поднимают руки и поют:

Утушка ныряет,
 По полю летает.
 Кич-кич, поспевай!
 Кря-кря, догоняй!
 Твои детки пищат,
 Они есть хотят!

Когда селезень поймает утку, выбирается другая пара.

Пирог

Выбирается водящий по считалочке. Игроки становятся в две шеренги друг против друга. Водящий приседает в центре, он — пирог. Играющие поют и показывают движения.

Экий он высоконький,	<i>Руки поднимают вверх.</i>
Экий он широконький,	<i>Руки в стороны.</i>
Экий он мягонький.	<i>Руками глядят живот.</i>

Первый в каждой шеренге бежит и дотрагивается до пирога. Кто первый коснулся — уводит его к себе в шеренгу, кто опоздал — становится пирогом.

Игра продолжается, пока интересно играть. По окончании можно взяться за руки в шеренге и устроить перетягивание.

Почта

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Игроки, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

Царь Горох

По считалочке выбирается Царь Горох. Обычно он должен сидеть на небольшом пригорке.

Играют 5—7 человек, так как большой группе играющих труднее и дольше договориться. Договариваются о любых действиях, изображающих труд людей, какие-либо бытовые ситуации. Изображать действия можно ногами, руками, всем телом, мимикой, но нельзя произносить ни звука.

Игроки, выбрав Царя Гороха, отходят в сторонку и шепотом договариваются о том, что будут изображать. Затем подходят со словами: «Здравствуй, Царь Горох!» Тот отвечает: «Здравствуйте, милые детки! Где вы были? Что вы делали?» Играющие отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем!» После этого дети начинают показывать то, о чем договорились. Царь Горох должен отгадать, что они показывают. Если не угадывает, его спрашивают: «Сдаешься?» Тогда рассказывают задуманное, затем загадывают снова. Если Царь Горох угадывает, то догоняет детей.

Молчанка

Перед началом игры все произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,

По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок —
Молчок!

Когда скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий старается рассмешить играющих движениями, словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет слово, отдает водящему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех должны быть разными.

Кто дальше бросит?

Игроки выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды.

По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросили мешочки до флажка.

Бросать все должны по сигналу. Счет ведут капитаны команд.

Гуси

Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети — гуси. Один из них — вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения гуся-вожака повторяют гуси. Они идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: «Га-га-га!»

Когда вожак скажет: «И скорей бегом на пруд!», гуси наперегонки бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом
Ходят гуси бережком.
Впереди идет вожак,
Он шагает важно так —

Га-га-га!
 Гуси все за вожаком
 Вперевалочку, шажком.
 Шаг шагнут, другой шагнут,
 Низко головы нагнут.
 Га-га-га!
 Гуси крыльями взмахнут,
 И скорей бегом на пруд!

Щенок

Для этой игры надо выбрать площадку, на которой есть деревья или кустики — такие предметы, за которыми можно прятаться. По середине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч — «ватрушку».

Один из играющих — щенок, другой — его хозяин. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Затем перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: «Гав!» Найдя щенка, хозяин быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если он первый схватит «ватрушку», убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит «ватрушку» хозяин, щенок должен «служить»: хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его — тогда они вместе «идут домой». А если щенок убежит, участники меняются ролями.

Ну как я мог? Ну как я мог? Я так щенка обидел!
 Пропал щенок, пропал щенок, никто его не видел.
 А он хотел, а он хотел попробовать ватрушку...
 Вернись, щенок, вернись, щенок, коричневые ушки.

Съедобное — несъедобное

Игроки встают перед водящим. Водящий по очереди кидает мяч каждому игроку и каждый раз, кидая, называет любое слово. Если слово обозначает то, что люди едят, ребенку нужно поймать мяч и кинуть обратно. Если слово обозначает нечто несъедобное — мяч ловить не надо, упавший на пол мяч игрок прокатывает в сторону водящего.

С детьми 2—4 лет игра проводится так, что дается достаточно времени для веселья над ошибкой (например, представить, что кто-то может съесть ботинок и т.п.).

С детьми старше 4—5 лет можно вводить правила: если ребенок не поймал «съедобное» или поймал «несъедобное», он выходит из

этого раунда игры. В результате напротив водящего может остаться один игрок, он считается выигравшим и будет водящим.

В случае возникновения спора между водящим и игроком устраивается голосование всех участников игры. В зависимости от того, за что проголосовали большинство детей, объект считают «съедобным» или «несъедобным».

Стадо

Игроки выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая,
Гони стадо в поле
Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха «Волк!» все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

Зеленая репка

Все игроки, взявшись за руки, встают в круг, поют песню:

Зеленая репка, держись крепко,
Кто оборвется, тот не вернется.
Раз, два, три.

На счет «три» все проворачиваются вокруг, кому как захочется, но руки стараются не расцеплять. Кто разорвет руки, входит в круг, остальные повторяют песню. И так несколько раз.

Пчелки и ласточка

Игроки — пчелы — летают по поляне и напевают:

Пчелки летают,
Медок собирают!

Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни она говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный игрок становится ласточкой, игра повторяется.

Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Мак маковистый

Игроки стоят по кругу, водящий — в кругу. Игроки выполняют движения по тексту.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
Как сеют мак?
Вот этак, вот и так. (2 раза.)
Так сеют мак.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
Как растет мак?
Вот этак, вот и так. (2 раза.)
Так растет мак.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
Как полют мак?
Вот этак, вот и так. (2 раза.)
Так полют мак.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
Как рвут мак?
Вот этак, вот и так. (2 раза.)
Так рвут мак.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
Как едят мак?
Вот этак, вот и так. (2 раза.)
Так едят мак.

Мак-маковистый
Тонкий, волокнистый.
А где же мак?
Ребята съели.

Игроки убегают, а водящий их ловит.

Как у дедушки Трифона

Все игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий выходит в круг и говорит: «Ну, сынки мои, я — дедушка Трифон. Что я буду делать, то и вы делайте». Далее водящий поет. Весь хоровод идет по кругу и все поют: «У дедушки Трифона семеро детей, семеро детей — семь сыновей».

После этих слов дедушка Трифон показывает руками, какие огромные глаза у его сыновей, и поет: «С такими глазами». Все остальные останавливаются и показывают руками, какие огромные у них глаза, и повторяют: «С такими глазами». И снова идут по кругу.

Дальше дедушка Трифон показывает, какие густые брови, какие носы, уши, губы, плечи, руки, ноги у его сыновей. Все останавливаются, повторяют его движения и снова идут. Показал дедушка Трифон, какие у его сыновей глаза, брови, носы, уши, зубы, губы, руки, плечи, ноги, и запел:

Они не пили, не ели,
Все на дедушку глядели
И все делали вот так!
И все делали вот так!

Все сыновья поют эти слова с дедушкой. А тот выдумывает разные движения и показывает своим сыновьям: то руками в бока упрется и подпрыгнет, то потянет себя за нос, то подпрыгнет на одной ноге, то поднимет за волосы. Сыновья проворно и быстро повторяют все движения и все разом должны остановиться. При каждом новом движении надо повторять слова:

И все делали вот так!
И все делали вот так!

Если кто-то не поспеет, замешкается или ошибется, должен быстро войти в круг, встать рядом с дедушкой Трифоном и повторять слова и движения дедушки и всех остальных его сыновей.

Как у бабушки Ларисы

Эта игра очень похожа на игру «Как у дедушки у Трифона». Все игроки становятся в круг, один из них — водящий — в центре. Играющие идут по кругу со словами:

Как у бабушки Ларисы
Было семеро детей.
Они не пили, не ели,
Все на бабушку глядели,
Разом делали вот так...

Игрок, стоящий в центре круга, изображает фигуру, играющие повторяют ее за водящим и замирают. Первый пошевелившийся игрок выходит из круга.

Если водящий мальчик, то слова «Как у бабушки Ларисы...» заменяются словами «Как у дедушки Ивана...».

Колечко

Игроки сидят или стоят полукругом. Водящий кладет незаметно в руки одному из игроков колечко. У всех руки перед собой, ладошки соединены. Водящий говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Если игрок, у которого было колечко, успеет выбежать на середину, становится водящим, если нет — водящий остается тот же.

Для детей 5—7 лет

В период от 5 до 7 лет традиционные игры старших дошкольников вступают в пору своего расцвета. Дети старшего дошкольного возраста хорошо знакомы и с удовольствием играют в традиционные игры. Нередко они сами их затевают («Колечко-колечко», «Бояре», «Ручеек» и др.). Большинство традиционных игр детей этого возраста формируют у ребенка универсальные человеческие качества: они связаны с развитием ориентировки в пространстве, умением управлять своими движениями, действовать, подчиняясь правилу и определенной ситуации, развивают координацию и мелкую моторику и пр.

В 6—7 лет воспитатель приобщает детей к обрядовым играм («Березовые ворота», «Прятать венок», «Кострома», «Овсень-Овсеница»). Ознакомление с ними позволяет ребенку получать системное представление о явлениях, происходящих в природе.

Многие традиционные игры воспроизводят серьезные занятия взрослой жизни: охоту, посев, жатву и обработку хлебных злаков, льна и других культур и пр. («Кто с нами, кто с нами пашенку пахать», «Ох и сеяла Аленушка ленок», «Горох», «Мак»).

Задача воспитателя — поддерживать у детей интерес к традиционным играм, обогащать их опыт новыми играми.

Мост

Играют трое: два мальчика и девочка или две девочки и мальчик. Девочка и мальчик становятся друг к другу лицом. Девочка протягивает обе руки мальчику, который крепко держит каждую руку в своей так, что их руки образуют мост из двух перекладин. Этот мост старается разрушить третий игрок, бросаясь на него всей тяжестью своего тела и повисая на нем, пока пара не разнимет своих рук, что, как правило, влечет за собой падение висящего. Когда мост разрушен, один из пары остается на месте, а другой игрок убегает.

Разрушивший мост, поднявшись с земли, бросается догонять убегающего, чтобы составить новую пару, которую будет разбивать оставшийся на месте.

Черта

Игроки, разделившись на две равные партии, располагаются друг против друга на двух чертах, на расстоянии 15—20 сажень*, и попеременно бегают то с одной стороны, то с другой до противоположной черты, причем игроки противной партии ловят их и, если поймают, оставляют в своей, если же не поймают, то они отправляются обратно в свои партии.

В шепотка

Выбирают из играющих водящего — парильщика. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит кто-нибудь из играющих и шепчет что-нибудь на ухо, а парильщик должен отгадать, кто это. Если не отгадает, ему шепчут по очереди все остальные, пока он не отгадает.

Молчанка

Игроки садятся в кружок и молчат; они не должны ни двигаться, ни улыбаться. За нарушение берется фант.

* Сажень — старорусская единица измерения расстояния, равная 2,16 м.

Один из игроков ходит по кругу и старается нарушить молчание: задает забавные вопросы, на которые надо отвечать только знаками.

Играют еще и следующим образом: выбранный для нарушения молчания ходит по кругу и кривляется или представляет все, что ему вздумается. Сидящие игроки должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов; за нарушение берется фант.

Кухня

Каждый игрок выбирает себе имя из кухонных вещей, например: тарелка, вилка, нож и т.д.

Один из игроков начинает задавать вопросы, указывая либо на окружающие предметы, либо на самого себя, например: «Это что у вас на носу?» Второй игрок должен отвечать только своим именем, например: «Кочерга».

— Что на лице?

— Кочерга.

— На чем сидите?

— На кочерге и т.п.

Если спрашиваемый засмеется или скажет лишнее, с него берут фант.

Никанориха

По считалочке выбираются козлик и Никанориха. Дети, взявшись за руки, стоят парами свободно. Козлик быстро идет между детьми, а Никанориха — за ним и машет рукой с прутиком.

Дети поют:

Никанориха гусей пасла
Да пустила в огород козла,
Никанориха ругается,
А козел-то улыбается.

Дети и козлик после припева разбегаются, а Никанориха стоит и ругает козлика. После того как музыка стихла, дети снова встают парами, а тому, кто останется без пары, говорят: «Раз, два, три — козлик ты!»

Оставшийся ребенок становится козликом, игра продолжается.

Редя

Выбирается водящий (по жребию, считалочке), ходит вокруг детей.

Дети сидят полукругом, перед ними сидит дед (или бабка) и у него (нее) на коленях редька.

Дети поют песню и выполняют соответствующие движения.

Редя, Редя!
Кто тебя посадил?
Поливанова жена
При дорожке жила,
Редю сажала,
От мороза укрывала,
От солнышка поливала.

Водящий обращается с вопросом: «Дедка, дедка, поспела редька?»

Если дед отвечает, что поспела, водящий бежит ее тащить (иногда зовет к себе на подмогу других ребят и тянут всем миром).

Если дед отвечает, что не поспела, что надо полить, прополоть, дети исполняют песенку еще раз.

Совушка

В одном из углов площадки очерчивается гнездо совы. Все дети изображают бабочек, жуков, один — совы.

По сигналу ведущего «День!» дети разбегаются, взмахивая руками, подражая движению крыльев.

По сигналу «Ночь!» вылетает из гнезда сова. Бабочки, жуки замирают, останавливаясь на том месте, где их застал сигнал, а сова, медленно взмахивая крыльями, смотрит, не пошевелится ли кто.

Пошевелившегося игрока сова отводит к себе в гнездо.

Ведущий снова говорит: «День!», сова улетает к себе в гнездо, а бабочки и жуки снова начинают летать (бегать).

Вылет совы повторяется 2—3 раза. После этого подсчитывается число пойманных, выбирается новая сова, и игра возобновляется.

Наседка и коршун

Перед началом игры из всех ее участников выбирают двух самых крепких: один назначается коршуном, другой — наседкой. Все остальные — цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой становятся цыплята и берут друг друга за талию. После этого матка с цыплятами подходят к коршуну и начинают приговаривать:

- Коршун! Что делаешь?
- Ямочку рою.
- Зачем тебе ямочка?
- Денежку ищу.
- Зачем тебе денежка?
- Иголку купить.
- Зачем тебе иголка?
- Мешочек сшить.
- Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем камешки?
- В твоих деток шуркать-буркать.
- За что?
- Они ко мне в огород лезят.
- Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их.

После этого коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих деток, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садится на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не переловит. Игра может проводиться и без приговора.

Золотые ворота

Двое стоят лицом друг к другу, держатся за обе руки, подняв их вверх, образовав ворота. Остальные берутся за руки и проходят цепочкой через ворота по несколько раз, пока звучит песня.

Золотые ворота пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй раз разрешается,
А на третий раз не пропустим вас!

С последними словами двое игроков, изображающих ворота, резко опускают руки, пытаясь поймать в свой круг кого-нибудь. Кого поймают — тот встает вместе с воротами. Теперь в цепочке меньше детей и больше дырок, куда можно проходить в ворота. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают последнего.

Ворон на дубу

По считалочке выбирается ворон. Он ходит в середине. Дети, образуя возле него круг, идут, поют песню и выполняют движения.

Ой, ребята, та-ра-ра!
На горе стоит гора,
А на той горе дубок,
А на дубе воронок.
Ворон в красных сапогах,
Позолоченных серьгах.
Черный ворон на дубу,
Он играет во трубу.
Труба точеная, позолоченная,
Труба ладная,
Песня складная.

Ворон после песни протягивает «крыло» между двумя соседними детьми, и они на слова: «Раз, два, три — беги!» бегут в разные стороны вокруг. Кто первым добежит до ворона и дотронется до его «крыла», тот и становится новым вороном.

Мячик кверху

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч вверх — игра продолжается.

Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после команды «Стой!» продолжал двигаться, он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от последнего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

Дударь

Дети встают в круг. Выбирают по считалке водящего — Дударя. Хоровод идет вправо, а Дударь ему навстречу. Играющие поют:

Дударь, Дударь, Дудариче,
Старый, старый старичище.
Тебя во колоду, тебя во сырую,
Тебя во гнилую!
Дударь, Дударь, что болит?

Дударь отвечает, например: «Голова болит». Берется рукой за голову, все играющие повторяют движения за ним. В такой позе опять идут по кругу. Каждый раз на вопрос «что болит?» Дударь называет новую часть тела — рука, живот, нога и т.д. Играющие повторяют движения за ним. Дударь может выбрать любого из круга, кто интересно повторит движение, и тот становится Дударем.

Дударь может ответить: «Ничего не болит. Плясать хочу!» Тогда игра заканчивается общей пляской под народную музыку.

Ловишка

Выбирается ведущий, который после условного сигнала начинает ловить разбегающихся игроков. Тот, кого он поймает, начинает тоже ловить остальных. И так до тех пор, пока не будут пойманы все игроки.

Слепок

Водящий — Слепок — становится к стене. Остальные подходят к нему и приговаривают: «Я у печки стою, щечки (щи) варю, приговариваю». Затем каждый дотрагивается до спины Слепка, все разбегаются, а он их догоняет. Тот, кого Слепок поймает, сам становится водящим и сразу же начинает ловить участников игры.

Огородник и воробей

По считалочке выбирается огородник и воробей. Остальные берутся за руки, образуя круг, огородник поет:

Эй, воробей, не клюй конопель,
Ни своих, ни моих, ни соседových.
Я за эту конопель тебе ножку перебью.

Огородник бежит ловить воробья. Дети в круг пускают и выпускают воробья. Поймав его, огородник меняется с ним местами или выбирают новые водящие.

Сковорода

Игроки делятся на две команды, встают через одного от каждой команды, лицом к центру круга, который они образуют. Берутся за руки и бегут по кругу. Забегать в центр круга, т.е. наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга — «сажать на сковороду» — своих соседей-про-

тивников. Делать это надо, упираясь ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде «Поддай огоньку!» все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся».

Иногда на «сковороду» кладут комки снега — «оладыи». Тогда можно наступать на круг, главное — не наступить на «оладыи».

В круги

Выбирается водящий. Играющие образуют круг. В центре его с закрытыми глазами стоит водящий. Все ходят вокруг него и поют:

Отгадай, чей голосок?
Становись в кружок
И скорей кого-нибудь
Своей рученькой коснись.
Отвечай поскорей,
Отгадать поторопись!

Затем останавливаются, а водящий ощупывает у всех головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг водящим.

Медом или сахаром

Участники игры делятся на две команды: выбирают, чем кому быть — медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чьей стороне больше меда или сахара — тот и победил.

Зайка

Зайка сидит на корточках в центре круга. Играющие, держась за руки, ходят вокруг него и поют:

Что ты, зайнька, сидишь,
Пригорюнившись, молчишь?
Зайка — скок, скок, скок,
Зайка — скок, скок, скок!
Скок-поскок, скок-поскок!

При повторении слов «зайка — скок, скок, скок» — зайка встает и прыгает на двух ногах на месте. При словах «скок-поскок» — он подпрыгивает к одному из детей, берет его за руку, и они вместе прыгают в центр круга.

Игра повторяется, но грустят уже два зайчика. И песенку дети поют по-другому:

Что вы, зайчики, сидите,
Пригорюнившись, молчите?
Зайчики — скок, скок, скок.

После песенки каждый зайка забирает из круга еще по одному участнику. И так, в зависимости из количества играющих, число зайчиков увеличивается — 4, 8, 16.

При последнем повторении все дети — зайчики, а песенку поет педагог.

Дятел

Дети собираются на площадке и выбирают водящего — дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел располагается посередине. Играющие ходят по кругу и все вместе произносят слова:

Ходит дятел у житницы,
Ищет зернышко пшеницы.

Дятел отвечает:

Мне нескучно одному,
Кого хочу, того возьму.

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары игрок переходит в центр круга, становится дятлом. Игра повторяется.

Мак

Играющие, взявшись за руки, становятся в круг. В середину садится хороводник.

Все ходят кругом и произносят:

Ай, на горе мак, мак!
А под горою бел, бел!
Ах вы, маки-маковочки,
Золотые головочки,
Станьте вы в ряд,
Спросим про мак.

Игроки останавливаются и спрашивают у хороводника:

— Сеяли ли мак?

Хороводник:

— Только землю пахали.

Дети опять идут по кругу и произносят слова. Затем снова останавливаются и спрашивают:

— Сеяли ли мак?

Хороводник:

— Сеяли!

После каждого ответа хороводника дети снова движутся по кругу, произнося: «Ах вы, маки-маковочки...».

— Взошел ли мак?

— Входит!

— Зацвел ли мак?

— Зацвел.

— Поспевает ли мак?

— Поспевает.

— Пospel ли мак?

— Пospel! Собирайтесь отряхать!

С этими словами хороводник вскакивает и пытается выскочить из круга. Дети ему препятствуют. Если он не выскочил, все бросаются к нему и начинают легонько трясти: «Отряхнем мак! Отряхнем мак!»

Затем хороводник дотрагивается до кого-то из круга и говорит: «Быть тебе маком». После чего меняется местами с новым водящим.

Ремешок

Игроки садятся в круг. В середину встает водящий. Игроки незаметно от него передают ремешок под коленками сидящему рядом. Водящий ищет его, если заметит, то меняется. Играют в избе, в сухую погоду — на улице.

Передавать ремешок следует незаметно, кто не успел передать, становится водящим.

Заря-заряница

Вариант 1. Выбирается водящий — заря. Играющие садятся в круг на корточки. Водящий ходит вне круга, прячет за спиной «ключи» — платочек с завязанным узелком или жгутик. Вместе со всеми играющими водящий произносит слова:

Заря-заряница, красная девица,
По небу ходила, ключи обронила.
Месяц видел, солнце скрыло!

А сам в это время пытается положить кому-нибудь сзади «ключи». Игрокам оглядываться нельзя, тот, кто вдруг заметит подброшенный платочек, старается поскорее схватить ключи и догнать водящего. Догнав, игрок бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!» Пойманный водящий садится на место игрока, догнавшего его, а запятнавший — становится зарею.

Вариант 2. Игроки становятся в круг, лицом к центру. Выбирается (по считалочке) водящий, у него в руках лента. Он обходит круг по внешней стороне, играющие, стоя в кругу, произносят следующие слова:

Заря-заряница
По полю гуляла,
Ленту потеряла,
Кто ленту найдет,
Тот водить пойдет.

Водящий кладет ленту на плечо любому игроку. Все разбегаются в разные стороны, оббегают круг. Выигрывает тот, кто первым встанет на освободившееся место. Водящим становится проигравший.

Капустка

Игроки берутся за руки, образуя длинную вереницу. Идут плавно, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капустка моя,
Вейся, вейся, белая.
Как мне, капустке, виться,
Как мне зимой не валиться!

Ведущий проводит хоровод через «ворота» — поднятые руки, которые держат последние в веренице. Когда все проходят, самый последний поворачивается и «завивает капустку», т.е. перебрасывает через плечо руку, которой держится за товарища. Затем хоровод проходит через вторые ворота, третьи и т.д. до тех пор, пока не «завьются» все играющие.

После этого последний в веренице остается на месте, а хоровод «завивается» вокруг него, постепенно охватывая все плотнее и плотнее, пока не образуется «вилок капусты». Это получается очень весело. Затем капустка начинает «развиваться», пока не придет опять в исходное положение. Игра все время сопровождается пением, то громким, то более тихим, но неизменно плавным и протяжным.

Змея

Змея ходит перед игроками со словами:

Я змея, змея, змея,
Я ползу, ползу, ползу.

Подходит к одному из игроков:

— Хочешь быть моим хвостом?
— Хочу!
— Становись за мной!

Идут вдвоем:

Я змея, змея, змея,
Я ползу, ползу, ползу.

Подходят к другому игроку:

— Хочешь быть моим хвостом?
— Хочу!
— Ползи!

Игрок должен проползти между ногами змеи и стать ее хвостом. И так далее, пока не соберут всех желающих.

Кто останется в круге?

Встав на одну ногу и скрестив руки на груди, участники стараются вытолкнуть плечом друг друга из круга или заставить встать на обе ноги. Кто не сумеет удержаться — выходит из игры.

Особенно интересен финал, когда в круге останутся два самых сильных и ловких участника.

Ручеек

Эту игру знали и любили еще наши прабабушки и прадедушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. В ней не нужно быть сильным, ловким или быстрым. Эта игра иного рода — эмоциональная, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты: игроки встают друг за другом парами (обычно мальчик и девочка, юноша и девушка), берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того,

кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить ее под музыку.

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Тут вам и борьба за любимую, и ревность, и испытание чувств, и волшебное прикосновение к руке избранной. Игра замечательная, мудрая и многозначительная.

Караси и щука

По считалочке выбирается щука, остальные играющие делятся на две группы: одна из них — камешки — образуют круг; другая — караси, они плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу ведущего «Щука!» та быстро вбегает, стараясь поймать карасей.

Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь, стоящим по кругу, и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит карасей, не успевших спрятаться. Пойманные гости уходят за круг. Кого не успела поймать щука, тот и выигрывает приз.

Филин и пташка

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать: например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Игроки выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а остальные тихо, чтобы он не услышал, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине сидит волк. Участники игры, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусята. Игроки в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

После последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе игроков. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга — логово. Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка,
Унес волк гусенка,
Самого лучшего.
Самого большого.

Далее следует переключка хоровода и гусей:

- А гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Щиплите-ка волка,
- Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, кричат: «Га-га», бегают по кругу и донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но участники хоровода становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Хороводы гусей и гусят идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга, только когда кто-то из игроков коснулся рукой волка.

Слухи

Играют 5—10 человек, усевшись или встав рядком или полукругом.

Одного игрока выбирают ведущим. Он садится первым в ряду, придумывает любую фразу и тихонько шепчет ее на ухо крайнему игроку. Тот передает на ухо следующему и т.д. Ведущий подходит к последнему в ряду и спрашивает, что ему передали. Он громко повторяет, что услышал. Почти всегда с первоначальной фразой происходят удивительные превращения. Говорил водящий, например:

«Таня же ребенок совсем». А пришло к нему такое «известие»: «Там жеребенок вовсе».

Конечно, водящий и старался придумать фразу с «подвохом», чтобы ее легко было понять в каком-нибудь другом смысле. Но свою роль играет также то, что иной игрок не все слова расслышит, а передавать соседу бессмыслицу стесняется — вот и сам придумывает недослышанные слова.

Кто первым искажил фразу водящего? Чтобы выявить это, просят каждого повторить, что он услышал. Первому игроку, исказившему слова, приходится пересест в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался первым в ряду.

Изредка случается, что фраза дойдет до конца без искажений. Тогда прежний ведущий еще раз начинает игру, придумав новое сообщение.

Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не услышали. Говорить нужно отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший правила садится последним в ряду. Переспрашивать нельзя, но нельзя говорить и бессмыслицу.

Жмурки

Выбираются жмурка и бубенец. Они находятся внутри хоровода. Жмурке надевают повязку, бубенцу дают в руки бубенец. Кто-нибудь раскручивает жмурку, все хором скандируют:

Трынцы-брынцы бубенцы,
Позолочены концы,
Кто в бубенчики играет,
Того жмурка не поймает!

После этого жмурка ловит бубенца. Остальные держат круг, активно «болеют» за кого-нибудь и подсказывают. Потом бубенец становится жмуркой, а затем выбирают (можно по считалочке) нового бубенца. Если участников много, можно сразу нескольких бубенцов запустить.

Черное и белое

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова «черный», «белый», «да», «нет». Кто произнесет одно из них, дает фант, например орех. Один игрок подходит к другому и задает вопросы:

- Какая у тебя шляпа?
- Синяя.
- Какая синяя? Она белая.

- Зеленая.
— Какая зеленая? Да она вовсе черная.
— Голубая.
— Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Да, посмотрите, можно ли ее назвать голубой? Совершенно белая.
— Нет, не белая, а черная.
Ответивший так подвергается тройному наказанию за слова «нет», «белая», «черная». Или спрашивают так:
— Есть ли у тебя рога?
— Есть.
— Неужели есть?
— Имею.
— Так стало быть и хвост у тебя есть?
— Хвоста не имею.
— Хвоста нет, а рога есть. Так кто же ты такой?
— Человек.
— Нет, не человек, а животное без хвоста и с рогами.
— Нет, человек.
И отвечающий платит штраф.

Охотники и утки

Играющие делятся на две команды — охотников и уток.

Охотники становятся за начерченными линиями, утки располагаются в центре.

Охотники перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают его в уток.

Осаленная мячом утка выходит из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все утки, после чего команды меняются ролями.

В игре могут участвовать от 4 до 12 человек.

Лучше играть в мяч во время прогулки в лесу, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера.

Охотники не имеют права заступать за черту, нельзя осалить утку мячом, отскочившим от земли; «подстреленная» утка временно не участвует в игре, пока не будут осалены все утки и команды не поменяются местами.

Каждая команда имеет своего капитана. Он может выручить проигравшую команду, если выполнит задание: в течение 10—12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

Утки могут ловить мяч («свечи») — это запасные очки, в таком случае последующее попадание в утку не засчитывается.

Игра особенно интересна для младших дошкольников, у них лучше развит глазомер, больше точности в выбивании уток.

Аленушка и Иванушка

Игроки встают в круг и берутся за руки. Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Та обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!» Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается снова.

Горелки

Участники игры строятся в две колонны парами, впереди — водящий. Все хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо —
Птички летят.
Колокольчики звенят!
Раз, два, три — беги.

После последних слов дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один — слева, другой — справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, одного участника игры он берет за руку и встает с ним в пару.

Сосед, подними руку

Игроки, стоя или сидя (по уговору), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т.е. руку, находящуюся ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, меняется с водящим ролями.

Играют на установленное время. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Игрок считается проигравшим, даже когда он только пытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда на выполняется.

Фанты

Игра начинается с того, что ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более 10 человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

На вопросы игроки должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя игроками. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Краски

По жребию или считалочке выбираются монах, продавец красок. Остальные игроки становятся по велению продавца «красками»: синей, зеленой и т.д. Они сидят или стоят вдоль линии, у начала которой стоит продавец красок. На расстоянии 20 м отмечена линия.

Приходит монах и произносит следующие слова:

Я — монах в синих штанах,
В зеленой шляпе,
Приехал на хромой собаке.

Продавец красок спрашивает:

— За чем?

— За краской!

— За какой?

— За зеленой (синей и т.д.).

Если такой краски нет среди играющих детей, приходится перебирать другие цвета.

Но названа имеющаяся «краска». Теперь ее спасение за параллельной чертой. «Краска» бежит, а монах старается догнать и осалить (коснуться) ее раньше, чем она перебежит линию. Не осалит — она свободна, возвращается к остальным и выбирает себе новый цвет, а монах опять идет к продавцу красок. Но если монах осалил краску до черты, он отводит ее в свой «дом», который находится сбоку от площадки. Монаху надо забрать себе или все краски, или такое количество, о котором договаривались перед игрой. Тогда он выиграл. Случается, что это никак не удается водящему, тогда проводится новая жеребьевка — выбирают нового монаха и продавца красок, дают новые названия краскам. Игра продолжается.

Монах не должен ловить краску, пока она не побежала, например, пока сидевшая краска встает. Бежать краска должна к противоположной линии, а не куда-нибудь в сторону. Иногда специально отмечают боковые линии, забежав за которые краска считается осаленной.

Мороз Красный Нос

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются игроки. Посередине площадки встает водящий — Мороз Красный Нос. Он говорит:

Я — Мороз Красный Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Волки во рву

Для этой игры потребуются волки, не более двух-трех человек, а все остальные дети назначаются зайцами. В центре площадки чертится

коридор шириной около 1 м (ров). Волки занимают пространство внутри коридора (рва). Задача зайцев — перепрыгнуть через ров и не быть осаленными одним из волков. Если зайчика осалили и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка заяц ногой наступил на территорию рва, он «провалился» и тоже выходит из игры.

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине. Он старается ногами выкатить мяч из круга, и тот, кто пропустил мяч между ногами, становится водящим. Но он встает за кругом, а игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда мяч попадает туда, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает пропустивший этот мяч. Игра повторяется.

Игроки не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Удар по веревочке

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за нее с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего — ударить по руке одного из игроков, находящихся с внешней стороны круга. Находящиеся с внешней стороны участники во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если игрок отпускает от веревочки две руки или одна из них попадает водящему, уже именно он становится в круг, и игра продолжается дальше.

Плетень

Всех участников делят на две команды и выстраивают в две шеренги напротив друг друга.

Участники заплетают «плетень» — берутся за руки через одного, перекрестно.

Игроки первой команды шагают навстречу другой команде, которая в это время стоит на месте, и говорят: «Машу все мы поздравляем и здоровья ей желаем!» Вторую половину фразы они говорят, шагая назад. То же делает потом другая команда. Затем все выстраиваются в затылок и идут за ведущим, который старается идти так, чтобы

все запутались. Как только ведущий хлопает в ладоши, обе команды становятся на свои места и снова заплетаются в «плетень».

Обычно после этого появляются «лишние» руки.

Перетяни канат

Две команды перетягивают канат. Чья команда удержалась, та и выиграла. Можно играть до трех раз.

Кольцебросы

Различают напольные, настенные и настольные кольцебросы.

Напольные кольцебросы состоят из колец и колышков. Кольца вырезают из фанеры, диаметр их 18—20 см, ширина — 2 см. Можно использовать любое количество колец. Два деревянных колышка высотой 25—30 см закрепляются на подставке.

Игроки договариваются о количестве колец, которые каждый из них будет набрасывать, становятся на определенном расстоянии от колышков и по очереди набрасывают на них кольца.

В начале игры расстояние от колышков устанавливается небольшое — 1 м; постепенно оно увеличивается на 0,5 до 3 м.

Кольца набрасываются на один колышек и на два. В первом случае игроки набрасывают кольца по очереди, во втором — могут играть парами.

Выигрывает тот, кто набросит больше колец.

Кандалы

Участники (10—20 чел.) разбиваются на две группы, становятся напротив друг друга на расстоянии 20 м и берутся за руки, образуя две цепочки, расположенные параллельно друг другу.

Первая группа кричит хором: «Кандалы!»

Вторая ей отвечает: «Закованы! Раскуйте нас».

Первая хором: «Кем из нас?»

Вторая группа, посоветовавшись, выбирает одного из первой группы и называет его имя.

Выбранный разбегается и пытается порвать цепь участников, которые его выбрали (цепь второй группы), а те в свою очередь пытаются этого не допустить, крепко держась за руки.

Если выбранный разрывает цепь, он берет одного из двух, разорвавших цепочку, в свою команду. Если выбранный не разрывает цепь, он остается в этой команде (пойман).

Игра продолжается, пока в одной из команд не останется один человек.

Чет или нечет?

В эту игру играли даже жители Эллады и Рима, и в России она тоже стала популярной. В игре принимают участие не менее двух игроков, каждый получает 10—15 камешков, два стоящих напротив игрока держат их в правой руке. Один перекладывает несколько камешков незаметно в левую руку, затем показывает зажатый кулак и спрашивает у противника: «Чет или нечет?» Тот отвечает: «Чет!» Спрятавший камешки игрок раскрывает руку, и они вместе считают их. Если количество их нечетно, спрятавший говорит: «Дай один, чтобы был чет». Если же противник ответил правильно, он получает один камень. Затем роли меняются. Игра продолжается, пока один из игроков не проиграет все камни. Второй игрок, собравший все камешки, становится победителем.

Перетяни за черту

Команды становятся у черты напротив друг друга. По сигналу соревнующиеся участники берутся за руки и стараются перетянуть противника через черту. Игрок, переступивший черту обеими ногами, считается пленником и выходит из игры. Победитель теперь может помочь товарищам: обхватив за талию игрока своей команды, вместе с ним перетягивает противника. Побеждает команда, захватившая больше пленников.

Русская баня

Банным сухим веником «попарить» противника, кто быстрее обобьет об него веник.

Прятки

Играют на площадке, заросшей кустами и деревьями. В середине ее, по возможности у толстого дерева, повернувшись к нему лицом, игрок водящей команды громко считает до ста.

Игроки другой команды прячутся. Начинаются поиски, если водящий находит спрятавшегося, он должен добежать до дерева и коснуться его. Обнаруженный игрок тоже бежит к дереву, стараясь коснуться раньше водящего. Если он не успел этого сделать, выбывает из игры. Если же недостаточно ловким оказался водящий, его место занимает другой член команды. Так количество игроков обеих

команд постепенно убывает. Побеждает команда, которой удастся выгнать всех соперников.

Выбить водящего может не только тот, кого обнаружили, но и любой спрятавшийся, сумев быстрее прибежать к дереву. Из водящей команды в игре участвует лишь один игрок, остальные находятся вне игровой площадки и ждут, когда наступит их черед вступать в игру.

Ванька-встанька

В игре участвуют 10—15 человек. Один игрок (Ванька-встанька) стоит, вытянув руки вдоль туловища. Остальные усаживаются, поджав ноги, вплотную вокруг него и протягивают к нему руки. Ванька-встанька падает на вытянутые руки сидящих игроков, которые все время отталкивают его. Кто не смог оттолкнуть Ваньку-встаньку, сам выходит в середину.

Прыгаем на одной ноге

В эту игру интересно играть командами по 6—8 человек. Обе команды становятся в широкий круг и выделяют для состязания по игроку. Оба игрока становятся в середине круга лицом друг к другу, сгибают левую ногу в колене, а сзади правой рукой держат ее за ступню. Левыми руками противники пытаются столкнуть друг друга с места, прыгая при этом на одной ноге. Если кто-либо опустит ногу, теряет очки. Игрок, сдвинувшийся с места, также теряет очко. Стоящие вокруг участники (болельщики) во время состязания ритмично хлопают в ладоши или поют, подзадоривая играющую пару. Выигравшая команда записывает очко, а состязавшиеся игроки становятся в круг. Выходят новые игроки, и все начинается снова. Команда, набравшая больше очков, выигрывает, становится сильнейшей. После игры слабые обязаны в виде штрафа выполнить любое задание: проскакать на одной или двух ногах до определенного места, станцевать, влезть на высокое дерево и т.д. Вступить в игру они могут лишь после этого.

Два вола

На участников конкурса надевается, как упряжка, длинная веревка, каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом игроки стараются дотянуться до приза, расположенного в полуметре от каждого из них.

Ходули

Нужно пройти на ходулях определенное расстояние, наступая в кружки диаметром 50—60 см, и вернуться назад.

Петушки

В игре участвуют от двух до шести человек. Очерчивают круг диаметром 3—5 м. Два игрока приседают в его центре на корточки, выставив ладони вперед. Толкая соперника в ладони или плечо и увертываясь от его толчков, каждый игрок старается вытеснить соперника за круг или опрокинуть. Игроки соревнуются друг с другом по очереди — кто выиграет больше боев. Каждый побежденный выбывает из игры. Побеждает сильнейший. Чтобы игра была интереснее, оба игрока (или один из них) могут толкать соперника или защищаться, держа перед собой мяч. Еще один вариант — каждый игрок охватывает руками щиколотки ног и толкает соперника плечом.

Прокати обруч

Вариант 1. На одной стороне площадки проводится линия. В 6—8 м от нее ставятся стойки с натянутой между ними веревкой на такой высоте, чтобы прокатываемый под ней обруч не задевал ее (вместо стойки можно ставить дуги).

Участники выстраиваются в шеренгу в 3—4 шагах от линии, у них два обруча. Игроки по очереди выходят на линию и катят обручи по направлению к «воротам». Поймав обруч по выходе из ворот, игрок возвращается на свое место и передает обруч следующему. Второй обруч вводится в игру, не дожидаясь возвращения первого.

Выигрывают участники, не уронившие обруч до ворот.

Вариант 2. Для игры используется несколько стоек или дуг. Стойки ставятся на ровной дорожке ближе к краю, образуя как бы туннель. Участники, прокатывающие обруч, перед туннелем ударом руки направляют в него обруч, затем оббегают туннель и подхватывают обруч на выходе.

Вариант 3. На дорожке или площадке через 1,5—2 м устанавливаются зигзагообразно цветные флажки на подставках. Участники должны прокатить обручи по этой ломаной линии, огибая флажок с наружной стороны.

Вариант 4. Прокатывание обручей по определенному, заранее обусловленному маршруту. Для этого заранее изготавливаются указатели — стрелки с нарисованными на них обручами или флажки с

изображениями обручей. Указатели размещаются в разных направлениях на дорожках и площадках.

Русская метла

Шуточное первенство в метании метлы на дальность. Метлу удобнее взять без древка.

Перетягивание ступнями

Соперники стоят на одной ноге боком друг к другу, сцепившись стопами поднятых ног. Каждый старается заставить соперника встать на обе ноги. Проигрывает тот, кто не сможет устоять на одной ноге. При этом нельзя толкать соперника руками, желательнее заложить их за спину.

Себекуза

В центре комнаты — полоса. Две команды по разные ее стороны пытаются перетянуть друг друга на свою сторону. Заступивший за линию игрок переходит на другую сторону и сражается уже за противоположную команду.

Хвост и голова

Это веселая подвижная игра. Выбирают голову (например, дракона) и хвост. Все играющие становятся один за другим. Каждый кладет руки на плечи впереди стоящего. Голова становится в начале колонны, а хвост — в конце. Голова говорит:

Ах, как весело мне что-то,
Вот бы кости поразмять.
Поиграть бы мне охота.
Разве хвостик свой поймать?

Хвост громко отвечает:

Что ты вздумал, Чудо-юдо?
Коль меня ты отгрызешь,
Никуда уж ты отсюда
Никогда не уползешь!

Голова начинает охотиться за хвостом, а хвост должен все время увертываться от нее. Эта игра становится особенно интересной, если играющих много, в этом случае получается длинный хвост, он может

несколько раз извиваться. Пойманный хвост должен обязательно заплатить фант, а после выполнения задания может сам стать головой.

Решето

Игроки становятся в цепочку друг за другом, а водящий — в 4—5 шагах перед ними. Все нараспев скандируют: «Заднему гусю голову сломить!» — при этих словах игрок, возглавлявший цепочку, бежит в ее конец, водящий гонится за ним, стараясь поймать раньше, чем тот встанет позади последнего гуся. Если водящему это удастся, то под хохот и насмешки, вроде: «Заднему гусю головешку в дыру!», — пойманный гусь идет на место водящего, а прежний водящий становится в конце цепочки. Если же гусю удастся упорхнуть, водящий бежит вокруг цепочки к первому игроку, а тот убегает от него в ее конец. И так, пока какой-нибудь гусь не станет добычей водящего.

Шлепанки

Игроки становятся в круг, повернувшись лицом к центру, примерно в шаге друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного игрока и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его — шлепает ладонью, стоя на одном месте. Число отбиваний мяча — по предварительной договоренности, но не больше пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбивания мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил, становится на место водящего.

Играть можно в два, три мяча, но в этом случае надо выбирать двух или трех водящих.

Штандер

Вариант 1. Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он с мячом стоит в середине круга. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих (например, Наташа). Пока Наташа ловит мяч, остальные игроки разбегаются в разные стороны. Поймав мяч, она громко произносит: «Штандер!» — это сигнал, чтобы все игроки остановились. Наташа, стоя в кругу, определяет расстояние до любого игрока (например, до Саши — три прыжка, десять «гусиных» шагов, пять обычных). Затем она выполняет все перечисленные действия и бросает мяч в другого игрока. Если попадает в него, тот

становится водящим, а все остальные возвращаются в круг, если не попадает, остается прежний водящий.

Вариант 2. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает: «Штандер!» Игроки стараются поймать мяч. Поймавший мяч игрок считает до трех, игроки разбегаются в стороны, но на счет «три» должны остановиться. Водящий старается попасть в любого участника. Игрок, которого выбивают мячом, становится водящим, и игра возобновляется.

Колдун

На открытом ровном месте обозначают чертами или камешками продолговатый четырехугольник, в котором с двух сторон проводят еще по черте — для городков. При этом от краев отступают на один шаг или более, по числу играющих.

По жребию (или по выбору) один из игроков становится колдуном и отправляется в городок А; прочие становятся в городок Б. Колдун спрашивает: «Бойтесь ли вы колдуна?» Ему отвечают: «Нет!» и бегут в городок А. Колдун же бежит им навстречу, стараясь «осалить». Каждый, кого он на счет «Раз, два, три!» успеет ударить три раза по плечу, считается пойманным и принадлежит ему.

Пойманный игрок обязан помогать колдуну ловить других. Колдун переходит к пойманным игрокам в городок Б и задает тот же вопрос, как находящимся участникам в городке А. Получив тот же ответ, он вместе с помощником бежит им навстречу.

Оба они ловят, сколько успеют, и со вновь пойманными продолжают игру, пока все не будут переловлены.

Пойманный позже всех игрок делается колдуном в следующей игре.

Никто не может выбежать из-за черты; кто выбежит, тот считается пойманным; нельзя никого ловить в городке.

Мальчиков до 14-летнего возраста эта игра приучает к ловкости, увертливости.

Колдуны

Игроки (девочки и мальчики) делятся на две команды: Колдуны и Дети.

Дети разбегаются, а Колдуны стараются их догнать и «опалить», заколдовать. Заколдованный должен стоять на месте, подняв руки в стороны. Дети могут расколдовать его, дотронувшись до руки, а Колдуны стараются помешать этому.

Игра заканчивается в пользу Колдунов, если все Дети оказываются заколдованными. Если водящий долго бежит за одним и тем же игроком, тот кричит: «За одним не гонка — поймаешь поросенка».

Здравствуй, сосед!

Игроки проводят две параллельные черты на расстоянии в 5 шагов. Два ряда участников располагаются на этих чертах, один ряд напротив другого, на расстоянии вытянутой руки между игроками.

Зачинщик скачет на одной ноге, как можно скорее, между рядами и, не останавливаясь, говорит кому-нибудь по своему выбору: «Здравствуй, сосед!»

Тот быстро отвечает: «Здорово, соседка!» и скачет за ним.

У конца рядов, если первый повернет налево (за первый ряд), второй — направо, в противоположную сторону, и скачет позади второго ряда, чтобы повстречаться с первым у другого конца.

Там первый, не останавливаясь, спрашивает: «Как поживаешь, сосед?» и скачет посреди рядов; а второй, следуя за ним, отвечает: «Помаленьку, соседка!»

Оба, прыгая, продолжают путь, и каждый выбирает нового соседа, с которым разменивается теми же вопросами и ответами.

Когда новые соседи ответят: «Помаленьку, соседка!», они также имеют право выбирать соседей.

Кто начал скакать, уже не имеет права останавливаться, пока не кончится игра, а она кончается, когда все играющие ответили на оба вопроса и прискакали на свои первоначальные места.

Можно, по согласию, скакать и на правой ноге, и на левой, попеременно.

Жгут ходит

Вариант 1. Все становятся в круг, лицом к центру его, сложив руки за спиной. Один из игроков, например Гриша, со жгутом в руках обходит кружок, приговаривая: «Жгут ходит, не оглядывайтесь!» Или поет:

Смирнее! Грозный жгут идет.
Не даст он спуску вам:
Кто голову чуть повернет,
Того он — по плечам!

Другие поют:

Когда к соседу завернет,
Давай, Бог, ноги нам!

Гриша обходит круг раз или два, легонько ударяя тех, кто оборачивается, и неприметно передает жгут в чьи-нибудь руки — например, Вове. Потом Гриша обегает круг и становится на место Вовы, а Вова за это время успевает ударить жгутом соседа по правую руку и преследует его, пока тот не обежит круг и снова не встанет на свое место. Битый сосед берет жгут и делает то же, что Гриша.

Кто внимательно наблюдает за лицами и движениями играющих, часто может угадать, что жгут перешел к соседу, и тогда, убегая за благовременно, избегается от удара.

Вариант 2. Гриша не передает жгут в руки Вове, а неприметно бросает за его спиной и убегает. Все быстро оборачиваются. Вова проворно поднимает жгут и преследует тех, кто убегает от него; ударяет он всех, кого настигнет, а одного должен захватить себе в приемники.

Иногда шагах в 50 назначают городок, в котором каждый может спастись от преследования.

Утушкой играть

Игроки (в основном девочки) делятся на две группы, одна из которых, взявшись за руки, образует круг. Остальные игроки становятся в цепочку, ухватив друг друга за подол, и начинают бегать «змейкой» под поднятыми руками стоявших в круге, пока не заканчивается песня. Первый в цепочке игрок называется утицей, остальные — утятами.

Утица шла,
Меховая шла,
По камению,
По-за ламенью
Сама прошла,
Детей провела,
Самого лучшего ребеночка
Оставила.

Или:

Тиу-тиу-тиу-тиу.
Уте некуда идти
С малым детушком,

Со дитятушком — дитем
Разлучилася,
Как пушинка бела,
Распушилася.
Тиу-тиу-тиу-тиу,
Утя с миленьким.
Куда с горя мне уйти?
Утушка, ути-ути,
Мне-ка некуда уйти,
Кабы в лес уйти —
Заблудиться,
Кабы озеро воды —
Потопиться.

Как только песня заканчивается, игроки, образовавшие круг, опускают руки, а утята, не успевшие выбежать из круга, остаются внутри. Так повторяется, пока утица не останется одна.

Садовник

По считалке выбирается садовник. Остальные участники распределяют между собой названия цветов. Садовник приходит в цветник и говорит такие слова:

Я садовником родился,
Не на шутку рассердился,
Все цветы мне надоели, кроме... (*название цветка*).

Названный участник-цветок отвечает быстро:

— Ой!

Садовник спрашивает:

— Что с тобой?

— Влюблена.

— В кого?

— В фиалку.

Фиалка должна быстро среагировать, ответить: «Ой!» И диалог между фиалкой и садовником повторяется. Если участник-цветок не ответил, платит садовнику фант. Набирается определенное количество фантов, которые потом разыгрываются. Садовник спрашивает: «Что делать этому фанту?» Участники дают задание на выкуп. Игра заканчивается, когда фанты все выкуплены.

Башкира

На земле чертят прямоугольник, делят его на квадраты. Выбирают водящего. Отойдя от первого и второго квадратов на определенное расстояние, водящий бросает каменную плиточку и должен попасть в первую клетку от полукруга, затем, если он попадает, должен на одной ноге, стараясь не наступить на черту (это важно), перепрыгнуть из 2-й в 4-ю клетку, затем в 8-ю, 9-ю; затем должен взять плитку, стоя на одной ноге, и пропрыгать обратно в 7-ю, 5-ю, 3-ю, 1-ю клетки, и выпрыгнуть из прямоугольника.

Второй и третий играющие проделывают то же самое. Затем все повторяется, начиная со 2-й клетки. Выигрывает тот, кто во все клетки попадет точно, последний бросок должен быть в полукруг — башкиру. Если кто-то не попадает точно, остается в той же клетке, т.е. пропускает свой ход, уступая.

Тише едешь — дальше будешь

Игроки становятся на одну черту, а водящий шагов на 10 впереди них. Он поворачивается спиной к участникам и говорит слова: «Тише едешь — дальше будешь». После этих слов поворачивается лицом ко всем, а остальные должны сделать шаг вперед. Если водящий заметил у кого-нибудь движение, тот возвращается на шаг обратно.

Так играют, пока кто-то из игроков не встанет на одну черту вместе с водящим. Игра повторяется. Все игроки встают на начальную черту.

Хрен

Вариант 1. Участники становятся вокруг стоящего в середине или сидящего на полу игрока и поют:

Хрен ты хрен,
Молодой ты хрен,
Уж не я тебя садила,
Не я поливала.
Садил тебя Иван,
Поливал Селиван,
Селиванова жена
Да огораживала,
Его дочка Катерина
Все присматривала.
Уж я вырву хренинку
И вытряхну!

Вариант 2. Все игроки, кроме двух (бояр), обхватив друг друга под мышками, становятся в цепочку за первым в цепочке игроком (коршун или матерью), который берется за ручку двери. После этого поют:

Хрен ты мой хрен,
Яровой, садовый,
Не тебя садила,
Не я поливала.
Сам хрен рос.
Город разнес.
Ехали бояре
Из Новагорода,
Видели (*имя последнего в цепочке*)
В высоком терему.
— Эту бы или этого бы (*имя*)
За нашего князя (*или нашу княгиню*).
За грамотника (*или за грамотницу*),
За серебряника (*или серебряницу*).

После этого бояре подходят к корню и просят его: «Мать, мать, прикажи нам хрен копать!»

Корень может отказать: «Рано, еще не вырос!» — и тогда припевка повторялась, а мог и дать согласие: «Копай, да только на моей земле отряхивай!» Это значило, что «бояре» могли оторвать от цепочки последнего игрока, а затем «отрясти хренинку» от земли, т.е., подхватив под локти, несколько раз приподнять вверх. Так продолжалось, пока «бояре» не доходили до корня.

Игра хорошо знакома каждому с детства. Молодежь охотно вступает в эту игру, когда ее затевают на зимних праздниках, гуляниях, на Масленицу. Требуется лишь небольшая площадка, примерно 8 × 12 м. Границы ее обозначаются палочками, комками снега, флажками и т.п.

Два Мороза

Водящих — двух «Морозов» — выбирают из желающих и способных ярко сыграть свои роли, так как этим лучше всего обеспечивается успех игры.

Желающие попробовать себя в этой игре собираются на одной из коротких сторон площадки. На середину ее выходят два Мороза. Подбоченясь, обращаются к собравшимся:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые.

— Я Мороз Красный Нос, — объявляет один.

— Я Мороз Синий Нос, — представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе (могут говорить оба Мороза вместе):

— Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Ребята обычно уже знают, что тут надо хором ответить:

— Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!

Старшие дети иногда стесняются декламировать хором. Достаточно, если хоть кто-то из игроков (им может быть один из организаторов игры) произнесет ответ и первым бросится перебежать площадку, увлекая всех остальных. Иногда никто никак не решается на это. Тогда Морозы объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими — будут заморожены!

— Раз, два, три!

Все бросаются перебежать площадку, а Морозы стараются их осалить (коснуться) рукой. Осаленный игрок должен остановиться, расставив руки в стороны и замерев без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игроки, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми за противоположную границу площадки, куда водящие уже не могут забегать.

Подсчитав «замороженных» и «потирая руки» от удачи, Морозы вновь спрашивают остальных игроков, не решатся ли они «в путь-дороженьку пуститься», а если надо, считают до трех.

Перебегая площадку в обратную сторону, игроки стараются выручить «замороженных», но Морозы охраняют их и стараются еще кого-то «заморозить». После нескольких перебежек подсчитывают общую «добычу» и предлагают другим желающим попробовать себя в роли Морозов. Желающих обычно много, и предпочтение отдается не ни разу не «замороженным», а, наоборот, выручавшим других.

Правила игры

1. Перебегать площадку можно только после слов «не страшен нам мороз» или счета «три». Тогда уже нельзя оставаться, иначе становишься «замороженным». Это же грозит побежавшим, но вернувшимся назад игрокам.

2. «Замороженные» не должны шевелиться, пока их не «разморозит», прикоснувшись, товарищ. Но если, пытаясь выручить «замороженного», игрок будет в этот момент осален Морозом, он должен сам застыть на месте. Бывает, что с разгону он еще добежит и коснется «замороженного», но тот должен помнить, что такое освобождение уже не действительно, бежать после него нельзя, иначе выбываешь из игры.

3. Забежавшие за боковую (длинную) сторону площадки игроки считаются осаленными. А вот за короткой стороной — спасение: туда Морозы забегать не могут.

4. Охраняя «замороженных», водящие не могут держать их рукой.

5. Иногда договариваются, что «замороженных» второй раз игроков водящие отводят в свой «ледяной терем», где выручить их уже нельзя до смены водящих.

Золотое кольцо

Все игроки садятся рядом. Выбирают водящего. У него кольцо, которое он прячет в ладонях у любого игрока, стараясь положить его незаметно. В это время остальные поют:

А я золото хороню, чисто серебро хороню.
В высоком терему. Гадай, гадай, девица.
Гадай, гадай, красивая, через поле идучи.
Русу косу плетучи, шелком перевиваючи,
Златом переплетаючи. Пал, пал перстень
В калину-малину, в черную смородину.
Кумушки вы, голубушки вы, скажите, не утаите,
Мое золото отдайте!

Сразу по окончании песни игрок, сидящий последним в ряду, ищет кольцо. А остальные приговаривают: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Игрок угадывает, у кого спрятано кольцо, и становится водящим.

Следует привлечь большее количество девочек в игру. Стараться передавать кольцо незаметно. Правильно угадать, у кого кольцо. Петь всем вместе, не путая слова песни.

Яша

Эта игра — хороводный вариант жмурок. Из числа участников по считалке выбирается водящий — Яша. Игроки встают в круг. В центр сажают Яшу, завязывают ему глаза. Остальные игроки образуют вокруг водящего замкнутую цепь, взявшись за руки и приговаривая:

Сиди, сиди, Яша,
Ты забава наша.
Ты грызешь орешки
Для своей потешки.

Яша делает вид, будто грызет орехи. При последнем слове игроки останавливаются, хлопают в ладоши, а Яша, встав с закрытыми глазами, кружится. Игроки поют:

Свои руки положи,
Имя правильно скажи.

После слов Яша с закрытыми глазами подходит к кому-нибудь, дотрагивается до него и отгадывает, кто это.

Окружающие игрока участники не должны подсказывать водящему, где он находится.

Жмурки «Яша и Маша»

Весело проходят жмурки с элементами комической инсценировки. Выбирают водящими мальчика и девочку и назначают первого быть «Машей» с тоненьким голоском, а вторую «Яшей», который говорит басом. Обоим завязывают глаза. Иногда еще и кружат вокруг себя, чтобы окончательно потеряли ориентировку.

Остальные игроки образуют вокруг водящих замкнутую цепь, для чего лучше взяться за руки. «Яшу» отводят подальше от «Маши» и предлагают найти ее.

Вытянув вперед руки, «Яша» начинает искать и звать: «Где ты, Маша?» «Я тут», — басовито отвечает «Маша», но сама не очень-то торопится встретиться с Яшей и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения вслепую комичны и часто неожиданны. Случается, «Яша» принимает за «Машу» кого-то из стоящих вокруг и скорее хватается за него. Смеясь, ему объясняют ошибку. Не дают и «Маше» выйти из круга и натолкнуться на стену.

Наконец «Яша» находит «Машу», и их обоих можно заменить новой парой желающих. А можно и предоставить право поменяться ролями, особенно если играли весело, проворно, изобретательно.

Масло давим

Все встают в две шеренги, спиной друг к другу, плотно скрутившись за локти и образовав две монолитные стенки. По команде все кричат: «Масло давим, масло давим» — и пытаются столкнуть спинами соперников. Очень веселая силовая игра. В результате все валятся на землю, поэтому надо быть очень осторожными.

Ляпки

Водящий (ляпка) старается поймать или хотя бы дотронуться до кого-нибудь из убегающих от него игроков. Остальные поддразнивают его словами: «Не дашь ляпок — не вырастешь с вершок». Когда водящему удается дотронуться до игрока, он произносит: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» — после чего сам бросается бежать.

Дедушка-рожок

Водящему (дедушке-рожку) отводится дом (очерченное место). Остальные игроки делятся на две команды и расходятся в разные стороны от дома на одинаковое расстояние. При этом каждая команда проводит черту, обозначающую ее дом. Когда все приготовления закончены, водящий из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» На что остальные отвечают: «Никто» — и перебегают из одного дома в другой, говоря при этом: «Дедушка-рожок на печи дыру прожег». Дедушка ловит игроков. Пойманные игроки должны сидеть в доме дедушки-рожка до конца игры или до тех пор, пока кто-нибудь из игроков их не «распятнает».

В другом варианте пойманные игроки должны помогать водящему ловить.

Платочек

Все игроки, кроме одного, взявшись за руки, становятся в круг. Оставшийся игрок обегает позади круга и бросает платок за одним из игроков; тот должен схватить платок, погнаться за бросившим и осалить его, прежде чем убегающий успеет занять место догоняющего игрока в кругу.

Поехали-поехали

Рисуют круг с цифрами. На каждой цифре стоит игрок. В середине круга — водящий, закрывает глаза и говорит: «Поехали-поехали». Затем он спрашивает: «Кто стоит на цифре 3?» (Можно назвать любую цифру.) Стоящий на этой цифре игрок говорит: «Я» — и все убегают. Водящий говорит: «Стоп!» — и называет, сколько каких шагов до убежавшего игрока (4 больших, 3 «куриных» и т.д.). Дотягивается — дотрагивается рукой. Если дотронется — значит, этот человек становится водящим, если нет — водит снова тот же. Игра повторяется.

Пятнашки

Игроки выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Тот, кого он коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты

Пятнашки, ноги от земли. Игрок может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах — он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один игрок — пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все игроки, кроме пятнашки, выбирают для себя название цветка, птицы, зверя. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них — пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий игрок видит, что пятнашка его догоняет, просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, начавший игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

Кот и мыши

Игроки (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход — нору. В одном ряду стоят коты, в другом — мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышью, а та бежит вокруг игроков. В опасный момент мышью может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками участников. Как только кот поймал мышью, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

А мы просо сеяли

Дети совершают движения в соответствии с текстом.

— А мы просо сеяли, сеяли,

Ой, дид-ладо, сеяли, сеяли.

— А мы просо вытопчем, вытопчем,

Ой, дид-ладо, вытопчем, вытопчем.

— А чем же вам вытоптать,

Ой, дид-ладо, вытоптать, вытоптать?

— А мы коней выпустим, выпустим,

Ой, дид-ладо, выпустим, выпустим.

— А мы коней в плен возьмем,

Ой, дид-ладо, в плен возьмем, в плен возьмем.

— А мы коней выкупим, выкупим,

Ой, дид-ладо, выкупим, выкупим.

— А чем же вам выкупить,

Ой, дид-ладо, выкупить, выкупить?

— А мы дадим сто рублей, сто рублей,

Ой, дид-ладо, сто рублей, сто рублей.

— Нам не надо тысячу,

Ой, дид-ладо, тысячу, тысячу.

— А чего ж вам надобно, надобно,

Ой, дид-ладо, надобно, надобно?

— А нам надо девицу,

Ой, дид-ладо, девицу, девицу.

— Она у нас дурочка, дурочка.

Ой, дид-ладо, дурочка, дурочка.

— А мы ее выучим, выучим,

Ой, дид-ладо, выучим, выучим.

— А чем же вам выучить, выучить,

Ой, дид-ладо, выучить, выучить?

— А мы ее плеточкой, плеточкой,

Ой, дид-ладо, плеточкой, плеточкой.

— Будет плакать девица, девица,

Ой, дид-ладо, девица, девица.

— А мы ее пряничком, пряничком,

Ой, дид-ладо, пряничком, пряничком.

— У девицы имя есть, имя есть,

Ой, дид-ладо, имя есть, имя есть.

— Катенька. (*Хором называют любое имя девушки.*)

— Открывайте ворота, принимайте девицу.
 — В нашем полку прибыло,
 Ой, дид-ладо, прибыло, прибыло.
 — В нашем полку убыло, убыло,
 Ой, дид-ладо, убыло, убыло.
 — В нашем полку пиво пьют,
 Ой, дид-ладо, пиво пьют, пиво пьют.
 — В нашем полку слезы льют, слезы льют,
 Ой, дид-ладо, слезы льют, слезы льют.

По словам жителей села Клявлино, песня исполнялась на Троицу. Участники делятся на две группы, становятся напротив друг друга в два ряда, на расстоянии, поют песню, подходя друг к другу и отступая назад.

Репка

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается выдернуть репку, т.е. оттащить от дерева игрока, ее изображающего. Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

Указания к проведению: минимальное число участников — 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких неудачных попыток вытянуть репку выбирается новая репка. Все играющие должны побывать в этой роли. Игра интересна детям дошкольного возраста.

Редька

Играющие становятся друг за другом, сцепляясь руками, в виде длинной гряды. Первый называется бабушка, все остальные — редьки.

Один из игроков, выбранный жребием, называется Ивашка Попов. Он подходит к бабке и беседует с ней: «Тук-тук». — «Кто тут?» — «Ивашка Попов». — «Зачем пришел?» — «За редькой». — «Не поспела, приходи завтра».

Ивашка Попов уходит, но скоро возвращается. Повторяется разговор с бабкой, но меняется финал — бабка отвечает: «Дергай какую хочешь».

Ивашка дергает всех по очереди. Кто выдернул больше редьки — тот победитель.

Указания к проведению: в игре может быть 4 участника игры и более. Редьки стараются крепко держать друг друга. Ивашка может трясти игроков — кого за руки, кого за голову и т.п. Рассмеявшихся игроков легче «выдернуть».

Дедушка

Один из игроков по жребию становится дедушкой. Он садится на стул посреди комнаты. Вокруг него мелом чертят круг. Все игроки, взявшись за руки, поют, одновременно передвигаясь по кругу:

Уж ты, дедушка седой,
Что сидишь ты под водой?
Выглянь на минуточку,
Посмотри хоть чуточку.
Мы пришли к тебе на час,
Ну-ка, тронь попробуй нас!

Как только дедушка встает с места, он старается схватить кого-нибудь из игроков.

Невод

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из игроков. Двое или трое берутся за руки, образуя невод. Их задача — поймать как можно больше плавающих рыб, т.е. остальных игроков. Задача рыб — не попасться в невод. Если рыбка оказалась в неводе, то присоединяется к водящим и сама становится частью невода.

Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

Рыбки не имеют права рвать невод, т.е. расцеплять руки водящих.

Удочка

Игроки образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком — удочку. Игроки перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Игрок, коснувшийся веревки, становится водящим.

Веревку вращают не выше уровня коленей.

Птицелов

Участники игры определяют одного игрока, который становится птицеловом. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать, становятся ими и встают в круг, в центре которого стоит птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг него и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке.
Птички весело поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, игроки останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится птицеловом. Если птицелов ошибается — игра продолжается в тех же ролях.

Игроки не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Они обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Пирожок

Игроки выбирают покупателя, а остальные становятся в ряд, держась один за другого, как в игре «Волк и овцы». Первый игрок называется булочником, прочие составляют печь, а последний объявляется пирожком.

Покупатель подходит к булочнику и спрашивает:

— Где мой пирожок?

Булочник отвечает:

— За печкой лежит!

Покупатель бежит туда с правой стороны, а пирожок кричит: «И бежит, и бежит», — и торопится стать перед булочником.

Если ему это удастся, он делается булочником, тот, кто за ним — пирожком, а покупатель снова должен покупать.

Но если покупатель поймает пирожок, то становится булочником, а пирожок — покупателем.

И так роли переходят от одного к другому.

Игра эта очень живая. Поскольку пирожок отвечает тотчас после булочника, то беспрерывно раздаются слова:

- Где мой пирожок?
- За печкой лежит!
- И бежит, и бежит!

Все бегают, а поскольку пробежать надо небольшое расстояние, бегают очень быстро.

Ляпка

Один из играющих — водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников и у пойманного спрашивает:

- У кого был?
- У тетки.
- Что ел?
- Клецки.
- Кому отдал?

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Вокруг обруча

Вариант 1. Участники по очереди сильным движением рук направляют гимнастический обруч по ровной дорожке. Затем стараются догнать его и успеть проскочить через него туда и обратно. Кто делает это большее число раз, тот победитель.

Вариант 2. Два обруча кладут в трех шагах один от другого. Двое соревнующихся стремятся в течение минуты большее число раз пролезть сквозь обруч, надевая его сверху вниз. Два самых быстрых игрока в финале соревнуются между собой.

Вариант 3. Берут обруч одной рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения до тех пор, пока обруч не упадет. Соревнуются поочередно, а если есть два обруча — парами. Тогда в финальном поединке встречаются два лучших игрока.

Скакалка-подсекалка

Для игры понадобится обычная скакалка или двухметровая веревка, к концу которой привязан мешочек с песком весом 150—200 г.

Игроки располагаются по кругу, на середину которого выходит ведущий. Присев, он вращает вокруг себя скакалку. Игроки перепрыгивают через нее, стараясь не коснуться ногой.

Тот, кого скакалка «подсекла», получает штрафные очки, но продолжает играть. Итоги подводятся через 3—4 мин. Побеждает игрок, не имеющий штрафных очков. Если соревнуются две команды, проигрывает та, члены которой набрали больше штрафных очков, а значит, оказались менее внимательными и ловкими.

Третий лишний

Играют 10—40 человек на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные образуют круг, стоя лицом к центру парами: один впереди другого.

Начало — как во всех вариантах распространенной игры «Третий лишний»: один водящий убегает от второго и может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается третьим, а значит, лишним, и должен убегать от второго водящего.

Особенность этой игры в том, что у второго водящего в руке ремень, пояс или жгут, скрученный из шарфа, платка, просто кусок веревки. Размахивая ремнем или, наоборот, пряча его за спиной, второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего, прежде чем тот встанет впереди чьей-то пары. Если осалить удалось, надо подбросить ремень вверх и самому убегать, а осаленный должен теперь его догонять, чтобы осалить.

Ситуация непрерывно меняется, и всем игрокам приходится быть начеку, особенно стоящим последними в парах. Ведь водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий незаметно передает ремень кому-то из стоящих в паре, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Тот убегает, но только поравнялся с игроком, держащим ремень, как тот стегает водящего. Затем он подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим, а прежний превращается во второго водящего и должен, подобрав ремень, догнать убегающего. Бывший второй водящий, употребивший «военную хитрость», встает в оставшуюся неполной пару.

Игру заканчивают, например, по взаимной договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его. Ремень должен быть сравнительно мягким, без узлов или пряжек на конце. Удар ремнем разрешается сделать только один раз, при том шуточно. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары. Если играет молодежь, то в парах стоят рядом, держась за руки

или под руку. Свободную руку держат на поясе, при этом игрок, спасающийся от водящего, берет под руку любого из пары, а оказавшийся третьим, убегает.

Камешки-монетки

Игроки раскладывают по полу камешки и договариваются не мешать и не кричать. При этом произносят поговорки: «Уговорен всем делам родной братец», «Без уговора не садись, а на слово не вяжись», «Не еду, не лечу, а заеду — подхвачу» и т.п. и заключают условие: «Играть, не воровать» или «Чур играть, не воровать, без вороху — без промаху». Игрок бросает камешки вверх и во время их полета старается захватить с полу несколько других. Остальные мешают ему рассказами или криком.

Казак-разбойники

Игроков разделяют на две группы. Одна изображает казаков, другая — разбойников. Казаки имеют какой-нибудь знак, например, крест из желтой бумаги на груди или завязанные на руках платки.

Разбойники разбегаются в разные стороны и прячутся от казаков. Те их разыскивают, причем если разбойник видит, что его убежище открыто, он бежит прятаться в другое место; казак гонится за ним, а если не может один поймать разбойника, призывает на помощь товарищей. Пойманного разбойника казак ведет в темницу, после чего он делается казаком и помогает ловить, уже как казак, разбойников.

Селезень

Игроки, взявшись за руки, составляют круг, кроме двоих, из которых один — селезень — становится в центр круга, а другой — утка — за кругом.

Дети ходят по кругу и поют:

Сиз-голубчик селезень,
Хохлатенький селезень!
Селезень, догоняй утку!
Молодой, догоняй утку!

Селезень пытается нырнуть в круг, чтобы поймать утку, и т.д.

Играющие поют ту же песню, пока селезень не поймает утку. Тогда поют:

Ай, удалый селезень,
Сиз-хохлатый селезень!
Веди утушку домой,
Веди серую домой!

Утка и селезень вступают в круг игроков, а вместо них назначают другую пару.

Горелки

Игроки, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3—4 м, становится водящий. Как только ребята закончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, или ему придется водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребенком, которого поймал, а другой из этой пары становится водящим.

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть!

Карусель

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо. Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели,
А потом кругом-кругом,
Все бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке.

Хромая ворона

По жребию выбирается хромая ворона, остальные играющие — воробушки. На площадке отмечается визуально гнездо. Хромая ворона уходит в свое «гнездо», где она может стоять на двух ногах.

Воробушки стараются выманить ворону. Они могут бегать у гнезда, чирикавая на разные голоса, дразнить водящего: «Хромая ворона! Карр, карр, воровка!» Как только ворона присмотрит себе жертву, она встает на одну ногу, выпрыгивает из «гнезда», старается запятнать зазевавшегося воробья. Если это удастся, она встает на обе ноги, а новая хромая ворона спешит в гнездо. Ворона может запятнать свою жертву и на обеих ногах, но при этом она не должна выходить из гнезда.

Правила игры: хромая ворона должна все время скакать на одной ноге, на той, на которой выскочила из гнезда. Если она переменит ногу или коснется второй ногой земли, то должна снова отправиться в гнездо и водить сначала. Убегать в свое гнездо ворона может на двух ногах, игрокам разрешается касаться ее спины и плеч. Никто из воробьев не имеет права вскакивать в гнездо и даже наступать на черту.

Лягушка

Играющий, изображая лягушку, садится на корточки. Участники игры подходят к нему со словами: «Я в лягушечьем доме, что хочу, то и делаю». «Лягушка» встает и догоняет играющих, которые стараются добраться до своего домика. Добежавший игрок говорит: «Дома» или «В своем доме». Пойманный становится лягушкой.

В начале игры обозначают «дом лягушки» и «дома» остальных игроков. Следует соблюдать правила: лягушка начинает ловить только после дразнилки, ловит только на бегу.

Ястреб и птицы

Ястреб, выбранный жеребьевкой, прячется от птиц. Когда они приближаются к нему, выскакивает из засады и ловит их. Пойманный играющий становится ястребом. Игра повторяется.

Птицы должны летать по всей площадке, приближаясь к дому ястреба.

Жабка

По жребию выбирается «жабка». Остальные рисуют круг и становятся за черту. «Жабка» выходит на середину круга, играющие переговариваются с ней:

Зачем тебе, жабка, четыре лапки?
Чтобы скакать по траве, вытянув лапки!
Покажи, жабка, как ты прыгаешь, скачешь!
А я этак и вот так!

«Жабка» показывает, как она прыгает, а дети, стоящие на линии круга, приговаривают:

Бода, бода, балабода,
Живет жабка у болота.
Выпучив глаза сидит,
Громко-громко говорит:
— Ква-ква-ква-квак,
А я прыгаю вот так!

«Жабка» прыгает, пытаясь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увертываются, бегают по линии круга. Кого «жабка» коснет-ся, тот берет на себя ее роль.

Следует помнить, что «жабка» начинает «салить» играющих после дразнилки. Игрок, заступивший за линию круга, считается пойманным и выходит из игры.

Дедушка-сапожник

По считалочке выбирается «дедушка-сапожник». Он становится в центре круга, образованного играющими. Начинается диалог.

Д е т и. Дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!
С а п о ж н и к. Погодите, детки, потерял очки!
Д е т и. Дедушка-сапожник, сколько с нас возьмешь?
С а п о ж н и к. Два рубля с полтиной, пятак и грош.
Д е т и. Дедушка-сапожник, ты с ума сошел!
С а п о ж н и к. Погодите, детки, я очки нашел!

Во время диалога дети сужают круг, приближаясь к «сапожнику». После произнесения последних слов «дедушка» старается поймать

кого-нибудь из играющих. Пойманный становится «дедушкой-сапожником».

Башмачник (вариант)

Играющие встают в круг и берутся за руки

В середину круга садится «башмачник», выбранный считалкой. Он делает вид, что шьет сапоги, приговаривает: «Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!» Играющие, быстро вращаясь по кругу, отвечают: «Примеряй, примеряй!» После этих слов «башмачник» должен, не вставая со своего места, протянуть руку и «осалить» кого-нибудь из круга. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

Волк и дети

Один из играющих, по жребию, изображает волка, остальные — дети. Волк сидит в стороне и молчит. Дети, делая вид, что собирают ягоды в лесу, подходят к волку, приговаривают:

Щиплю, щиплю по ягоду,
По черную смородинку,
Батюшке на вставчик.
Матушке на рукавчик,
Серому волку травки на лопату.

С последними словами дети бросают в «волка» травку и бегут врассыпную, а «волк» ловит их. Пойманный становится «волком». Если волк никого не поймал, он возвращается на свое место.

Грибы-вояки

Водящего, выбранного по жребию, удаляют от остальных. Все играющие берут названия известных грибов: волнушки, сыроежки, мухоморы, боровики.

Все становятся в круг, а водящий, стоя в середине, говорит:

Настало горе наше, горюшко,
Мирно пожили мы на волюшке.
Царь Горох с царицею Морковкой
Да с Репоею золовкой,
С братцем Бобом
Да со сватом Кочаном

Идут на нас войной.
Идите воевать со мной!

Играющие, взявшись за руки, отвечают ему:

Уж ты, сударь, нас помилуй!
Не тащи на службу силой,
Долго ль гриб всего живет?
День-другой всего пройдет,
Он и старится,
На бок валится,
Ножки тонки,
Трепана шляпонька,
Победят как раз
И тебя, и нас.

Ну, ну, ну! — говорит водящий и, несмотря на сопротивление грибов, начинает их выкликать: «Лисички! Сыроежки!» и т.д. Игроки, соответствующие этим названиям, бегут, а водящий их ловит. Оставшиеся грибы могут защищать ловимых. Они стараются окружить их и не дать водящему проникнуть внутрь круга. Водящий, не поймав лисичек, может выкрикнуть название другого гриба. В этом случае названные грибы должны оставить защиту и спастись. Остальные грибы стараются защитить уже их. Первый пойманный гриб становится водящим и снова начинает собирать «грибное войско».

Игра проводится на спортивной площадке, очерченной границами. Несколько играющих могут назваться одним и тем же грибом. Предварительно договариваются о границах площадки, на которой водящий ловит «грибы».

Лиса

Играющие считаются по считалки до тех пор, пока не останется один человек. Его дразнят: «Лиса, лиса, долгий хвост!» Лиса бросается ловить игроков, и тот, кого она поймаёт, помогает ей ловить остальных.

Эта игра для дошкольников, чем больше участников, тем она интереснее. Следует соблюдать правило: ловить игроков можно только в пределах установленной площадки. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не будут пойманы.

Продаем горшки

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок, продай горшок?

— Покупай.

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг оббегают три раза).

Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Зевака

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-нибудь из игроков не уронит его. Уронивший встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом. С провинившихся можно брать фанты, а при разыгрывании предлагать выполнить упражнения с мячом: высоко подбросить мяч и, когда тот отскочит от земли, поймать его; подбросив мяч вверх, прохлопать несколько раз в ладоши и поймать мяч и т.п.

Правила игры: мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга; если играющий при выполнении упражнений уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

Зайчик

Играющие становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга. По жребию выбирают «зайчика», он становится в круг. Участники игры перебрасывают мяч так, чтобы он задел «зайчика». Тот

бегает по кругу, увертываясь от мяча. Если кто промахнется, бросая мяч в «зайчика», сам становится им.

Филин и пташки

Играющие выбирают с помощью считалки «филина», он уходит в свое гнездо. Оставшиеся выбирают для себя названия птиц, голоса которых хотят подражать, и «разлетаются» по площадке. По сигналу «Филин!» все стараются улететь в свои гнезда. Если «филин» успеет кого-то поймать, то должен угадать, какая это птица, по голосу, и только тогда пойманный становится «филином».

Указания к проведению: игра проводится на просторной площадке. «Гнезда» лучше выбирать на высоких предметах: пнях, скамейках. От «филина» птицы прячутся каждая в своем гнезде.

Пахари и жнецы (Калужская область)

По краям игровой площадки чертят два круга: один обозначает ниву, другой — пашню. Между кругами на равном расстоянии проводят черту. Все участники игры делятся на две команды. Одна команда (пахари) становится на ту сторону черты, где пашня; другая (жнецы) — на ту сторону, где нива. В стороне стоит водящий. Пахари, обращаясь к жнецам, поют:

Мы пашенку пахали,
Глубокие борозды махали.
Борозды глубокие,
Полосы широкие.
А вы — жнецы худые,
У вас серпы тупые!
Жнецы отвечают:
У вас пахарь Сысой,
У него плуг тупой.
Он пашню не пахал,
На меже лежал,
На меже лежал
Да ворон считал.
А мы — жнецы молодые,
У нас серпы золотые.
Мы жито жали,
Во снопочки вязали,
На ток вывозили,

Цепом молотили,
Зерно выбивали, —
Стали с пирогами!

Тут же водящий подбрасывает брусок дерева (с одной стороны с корой, с другой — гладко выструганный). Упадет брусок вниз корой, а вверх гладкой стороной, водящий кричит: «Раз, два, три — на ниву беги!» По этой команде жнецы бегут на ниву, а пахари, перебежав черту, догоняют их, стараясь поймать. Жнецы, успевшие забежать на ниву, становятся вне досягаемости соперников. Пойманные жнецы переходят в команду пахарей. Затем все возвращаются на свои места к черте.

Водящий опять подбрасывает брусок. Упадет он вверх гладкой стороной, а вниз корой, водящий кричит: «Раз, два, три — на пашню беги!» По этой команде пахари бегут на пашню, а жнецы, перебежав черту, догоняют их, стараясь поймать, и игра продолжается. Играют до тех пор, пока одна из команд не переловит всех участников другой команды.

Иван-косарь и звери

Для этой игры используется специальная считалочка для выбора водящего:

Иван с косой,
Не ходи босой,
А обутый ходи,
Себе лапти сплети.
Если будешь ты обут,
Волки, лисы не найдут,
Не найдет тебя медведь,
Выходи, тебе гореть!

Остальные играющие называют себя различными зверями, кто волком, кто медведем, кто лисой, кто зайцем и т.д. «Иван-косарь» берет в руки палку («косу») и делает движения, как при косье.

«Звери» переговариваются с ним:

- Иван-косарь, что ты делаешь?
- Траву кошу.
- А зачем косишь?
- Коров кормить.
- А зачем коровы?

- Молочко давать.
- А зачем молочко?
- Сырцы делать.
- А зачем сырцы?
- Охотников кормить.
- А зачем охотников кормить?
- В лесу зверей ловить!

«Звери» быстро разбегаются кто куда, а «Иван-косарь» бежит их искать и ловить. Поймав кого-нибудь из «зверей», он должен отгадать, какой это «зверь». Если отгадает, пойманный выбывает из игры, а «Иван-косарь» ищет остальных спрятавшихся «зверей».

Указания к проведению: игра проводится на просторной площадке, в ней могут участвовать от 3 до 20 человек. Игра интересна детям дошкольного и младшего школьного возраста. Если в игре принимают участие большое количество детей, допускаются одинаковые названия «зверей»: два медведя, две лисы и т.д. «Иван-косарь» начинает догонять только после последних слов: «В лесу зверей ловить!» Водящий может помочь себе при отгадывании наводящими вопросами к пойманному зверю.

Для детей 7—8 лет

Малечина-калечина

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера.

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Пальцами другой руки малечину-калечину поддерживать нельзя. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее надо подхватить второй рукой, не допуская окончательного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Палку можно держать по-разному: на тыльной стороне ладони, локте, плече, голове.

Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.

Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Круговой мяч

Все играющие располагаются по кругу диаметром примерно 10 м. Выбирают водящего. Он с мячом начинает ходить по кругу, выжидая удачный момент для броска мячом в одного из стоящих в кругу. Выбитый игрок хватается мяч руками и кричит: «Стой!» Водящий, который после попадания мячом в игрока старается убежать как можно дальше от круга, должен остановиться. Играющий говорит: «До тебя 7 ... шагов!» Делает названное число шагов и бросает мяч в водящего. Если попадает, водящий будет все повторять сначала. Если промахнется, сам становится водящим.

Столбы (вариант)

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Каждый, кому бросают мяч, должен ладонями отбить его другому. При этом каждый игрок следит за тем, как отбивают мяч остальные. Как только мяч, неудачно отбитый или неудачно принятый, упадет на землю, все разбегаются в разные стороны. Игрок, уронивший мяч, становится водящим. Он поднимает мяч и кричит: «Огонь!» Все играющие останавливаются. Теперь водящий должен отыгаться — бросить мяч в ближайшего к нему игрока. Если попадет — отыгрался. Играющие опять становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу, пока не определится новый водящий. Если водящий бросает мяч и не попадает в играющего, его за это ставят «столбом»: он должен стоять на месте не двигаясь, игра продолжается.

В круг

Играющие бросают мяч друг другу. Не поймавший идет в середину круга и его «салют» — бьют мячом. Не поймавший в руки мяч сменяет его.

Правила игры: играющих должно быть до 10 человек. Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках. Чем быстрее играющие передают мяч, тем интереснее проходит игра и больше возможностей запятнать зайчика. Тот (или водящий во втором варианте) может и поймать мяч. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика (или водящего).

Слон

Играющие делятся на две группы, одна изображает слона, другая — наездников. Играющие первой группы становятся один за другим, обхватив друг друга за пояс (лицом к стене). Первый, согнувшись и опустив голову, упирается руками в стену. Крепко держась друг за друга, они изображают слона. Игроки другой группы один за другим с разбега запрыгивают на «слона» так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих игроков. Когда запрыгнули все игроки, «слон» медленно разворачивается и везет седоков до условленного места и обратно.

Указания к проведению: эта игра интересна младшим школьникам, в нее обычно играют мальчики. Число играющих может быть от 8 до 12 человек (до 6 — в одной группе). Если игра проводится в лесу, для упора при постановке «слона» можно использовать ствол дерева. Следует помнить, что игроки, находящиеся наверху («наездники»), держатся только друг за друга. Если же они схватятся за «слона», то меняются с ним ролями. Группы меняются местами и в том случае, если во время передвижения кто-то из седоков упал. Если игроки, изображающие «слона», выполняют все правильно, в следующей игре они становятся наездниками.

Прорываты или цепи

Играющие по стовору делятся на две команды и выстраиваются двумя шеренгами друг против друга (на расстоянии до 10—15 м). Играющие каждой шеренги крепко берутся за руки, образуя цепь. В каждой команде выбирают «матку». По договоренности со своими игроками «матка» обращается к другой команде со словами: «Гарыбары! Дайте нам такого-то!» Названный ребенок отделяется от своей шеренги, бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать «цепь». Если ему это удастся, он уводит в свою команду любого из команды противника. Если же «цепь» остается неразорванной, тогда он сам остается в противоположной команде, встав в их шеренгу. Выигрывает та команда, в которую переходят все играющие из шеренги противника.

Игра интересна детям старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Проводится на спортивной поляне. Число участников — от 8 до 16 человек. Каждый раз перед выбором все члены команды договариваются, какого игрока из противоположной шеренги будут вызывать. Победившей можно считать команду, в которую перешло больше игроков из противоположной «цепи».

Достать камешек

Для игры требуются крепкая веревка длиной 2—3 м и два камешка. Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. Возле каждого игрока кладется камешек на расстоянии 1 м от него. По сигналу каждый старается перетянуть противника, достать свой камешек.

Топочок-волчок

Вариант 1. Игрой с волчком увлекается не только детвора, но и взрослые. Волчок высотой 5—7 см делают из твердого дерева. В заостренный конец его вбивают гвоздь с округлой шляпкой. На вол накручивают крепкую, но легко раскручивающуюся проволоку. Другой конец проволоки игрок держит в руке, при броске волчка он может регулировать его кручение. Чей волчок дольше будет вращаться, тот и победитель.

Вариант 2. Чертят круг диаметром 0,8—1 м. Участники игры (2—4 человек) по очереди запускают вращающийся волчок в круг. Последний игрок пускает свой волчок так, чтобы выбить волчки других участников. Побеждает игрок, выбивший больше волчков.

Снежный тир

В зимнем городке можно установить постоянные мишени для метания снежков. Желательно, чтобы это были деревянные щиты размером 1×1 м с начерченными на них концентрическими окружностями диаметром 30, 60 и 90 см. Щиты можно установить на врытых в землю столбах, повесить на глухую стену или забор. Наверное, стоит сделать и особую стенку тира, на которую можно ставить мишени, их дети будут сбивать снежками.

Тяни-голкой

Так называли состязание в беге. Но бег необычный, парами. Игроки становятся спиной друг к другу и, взявшись за руки, стартуют от одного ориентира к другому, расположенному на расстоянии 10 м, затем возвращаются обратно. Непременное условие игры — не отрывать спины друг от друга. Один игрок бежит и тянет за собой партнера, который старается передвигаться синхронно с первым. Многим не удается бег с соблюдением условий. Побеждает пара, быстрее

других преодолевшая расстояние туда и обратно. Время пробежки фиксируется.

Три ноги

Игроки разбиваются на пары, каждой паре связывают ноги (правую ногу одного игрока с левой другого). Пара на «трех ногах» добегает до поворотного флажка и возвращается на линию старта.

Бой мешками

Для боя мешками нужно огородить площадку. Эта разновидность борьбы, где одну руку надо держать плотно прижатой к пояснице, действовать можно только одной рукой. Здесь большее значение имеет умение двигаться, чувствовать движение противника, использовать его инерцию.

Лаломом играть

Вариант 1. Играют «лаломом»: схватив друг друга за руки, образуют длинную цепь, которую первый игрок (заводи́ла) тащит за собой по улице, делая по пути неожиданные повороты, то ускоряя, то замедляя движение. Оторвавшиеся и упавшие игроки выходят из игры, пока не останется один заводи́ла.

Вариант 2. Девочки играют в «веревочницу». Берут длинную веревку, самая сильная хватается за конец, а остальные — за оставшуюся часть веревки. После этого заводи́ла тащит всех подружек за собой, бросается из стороны в сторону, стараясь повалить их наземь.

Вариант 3. В Тарногском районе тянут «репку». Дети становятся друг за другом в две параллельные цепочки, обхватив впереди стоявших за пояс или ухватившись за полы одежды. Два передних игрока, обычно из тех, кто постарше и посильнее, берут друг друга за руки и устремляются вперед, таща за собой «репку» и стараясь оторваться от «хвоста», который со смехом и визгом волочится за ними. При этом заводи́лам нельзя размыкать руки, их заменяют другие.

Веревочка

Игра распространена на севере России. Для нее необходима длинная веревка, концы которой связывают. Игроки становятся в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться руки одного из игроков. Чтобы водящий не мог

прикоснуться, играющие должны быстро отпустить веревку и спрятать руки. Как только водящий отходит, они сразу же снова берутся за веревку. Игрок, которого водящий ударит по руке, становится водящим.

Веревку обязательно надо держать двумя руками. По ходу игры веревка не должна падать на землю.

Бонный бой

Эта игра — забава для мальчиков, когда им хочется поразмяться. Все собираются в круг, и один считает:

Шани, мани, что под вами,
Под железными плитами?
Шунчик-бунчик, сам король,
Выходи на бонный бой!

После считалочки все отбегают в сторону, и тот, на кого выпадает последнее слово, остается один на один со считавшим. Бойцы начинают толкать друг друга плечом, стараясь принудить соперника к бегству или свалить его на землю без помощи рук. Если их борьба затягивается, остальные могут в сторонке рассчитываться заново, не дожидаясь исхода поединка.

На лодке кататься

Игра-забава развивает чувство равновесия и силу. Один из участников садится на землю, вытянув вперед ноги. На его голени усаживается второй участник и, схватившись за руки партнера, слегка приподнимает его, а затем сводит свои ноги так, чтобы тот мог на них усесться. После этого оба начинают поочередно, отклоняясь назад, тянуть на себя партнера. Со стороны их действия напоминают греблю на веслах, откуда и название забавы, встречающееся в Тотемском районе.

Прятки

Одна из самых любимых игр всех детей. Участвует обычно любое количество играющих.

Выбирается водящий и место — «кон», до которого необходимо дотронуться, если водящий найдет игрока (это может быть дверь, стенка и т.п.).

Водящий считает до 20 (возможны различные варианты слов, которые он произносит), остальные игроки в это время прячутся. Водящий должен найти всех участников.

Водящий находит кого-либо из игроков, и они наперегонки должны добежать и дотронуться до «кона». Тот, кого водящий находит первым, становится водящим.

Десять палочек

На землю ставится деревянный брусок, на него кладется доска длиной приблизительно 80 см с наклоном в одну сторону. На длинный конец кладут 10 палочек или веточек сухого дерева. По считалочке выбирается водящий. Один из игроков ударяет по короткому концу доски — палочки разлетаются. Пока водящий собирает палочки и кладет их на прежнее место, остальные игроки разбегаются и прячутся. Проигрывает тот, кого водящий найдет первым. Проигравшего можно выручить, если успеть в то время, пока не видит водящий, вновь ударить ногой по короткому концу доски. Палочки разлетаются. Игра начинается вновь с прежним водящим.

Водящий начинает искать спрятавшихся игроков только после того, как соберет разбросанные палочки. Если последнему из спрятавшихся игроков удастся при «застукивании» снова выбить ногой палочки, новый водящий не выбирается.

Палочка-выручалочка

Игра очень похожа на игры «Прятки» и «Десять палочек». Готовят заранее доску, которую кладут на бревно, на нее кладут палочки. Сколько детей — столько и палочек. Выбирается водящий.

Игроки встают в круг. Водящий подходит к доске и на слова: «Раз, два, три — лови (*называет имя ребенка*)» ударяет ногой по доске так, чтобы палочки разлетелись. Игрок, чье имя назвали, пытается поймать одну палочку, другие участники разбегаются и прячутся.

Если игрок поймает палочку, игра повторяется сначала, но водящим становится он. Если игрок не поймает палочку, то должен собрать все и сложить их на доску. Собрав все палочки, игрок произносит: «Раз, два, три, четыре, пять — я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват».

Водящий должен найти всех детей, но далеко от палочек отходить ему нельзя, так как другие игроки могут снова выбить их и водящему опять придется их собирать.

Если водящий всех находит, сохраняя при этом палочки, он выигрывает. Выбирается другой водящий. Игра начинается снова.

Лапта

На земле чертится большой круг в зависимости от количества участников. Все игроки встают в него. Выбирают водящего по считалочке. Водящий держит в руках резиновый мяч, в руках у игроков — биты (доска, заостренная сверху). Водящий считает до десяти, за это время все игроки выпрыгивают из круга на одной ноге и разбегаются по площадке. Досчитав, водящий старается попасть в игроков, которые прыгают во все стороны на одной ноге и стараются защититься от мяча битой. Водящим становится тот, в кого попали мячом или кто встал на обе ноги не в круге.

Игроки прыгают только на одной ноге. «Отдохнуть», т.е. вставать на обе ноги, можно только в круге.

Охотник

На свободном месте стоит группа игроков — это «дом». За несколько шагов от них проведена черта, чем дальше, тем лучше. Это «лес», где водятся звери. В этот «лес» отправляется охотник — один игрок. Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я пойду в лес на охоту, я поймаю...». Потом он делает шаги вперед и произносит названия диких животных. Домашних животных не называет, так как на них ведь не охотятся. Нельзя по два раза называть одного и того же зверя, рыбу и птицу. Того, кто дошел до «леса» и с каждым шагом без запинки называл разных зверей, считают победителем. Игрока, которому не хватило названий зверей или он два раза повторил одного и того же зверя, дразнят: «Ты охотник плохой, возвращайся домой!» Он — делать нечего — возвращается домой. Назначается новый охотник.

Салочки

Это одна из самых распространенных игр на севере России. В разных местах она имеет разное название и варианты условий, например, «Салки», «Ловишки», «Пятнашки».

При всем разнообразии правил суть игры заключается в том, что один или несколько водящих ловят других игроков, а если поймают, меняются местами.

Салочки-пересалочки

В этом варианте игры любой может выручать игрока, которого пытается настичь водящий. Для этого игрок должен пересечь дорогу

между водящим и убегающим игроком. Как только он перебежит дорогу, пятнашка должен ловить уже его.

Салки с пленом

Выбирается водящий, который остается таковым на все время игры. В начале игры водящий громко сообщает: «Я — салка!» и начинает ловить игроков, которые бегают по площадке, не выходя за ее пределы. Всех пойманных игроков он отводит в свой «дом» (плен). Для этого палочкой очерчивают угол площадки. Но пленных можно выручать: для этого надо коснуться пленного игрока рукой. Салка же старается осалить каждого, кто посмеет приблизиться к его «дому». Игра заканчивается, только когда все участники игры пойманы.

Салочки в два круга

Игроки образуют два круга (внутренний и внешний), и в разных кругах двигаются в противоположных направлениях. По сигналу водящего, который предварительно выбирается по считалочке, они останавливаются. Все игроки во внутреннем круге быстро стараются осалить игроков внешнего круга, дотронувшись до них рукой раньше, чем они успеют присесть. Осаленные игроки встают во внутренний круг, и игра начинается снова. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве заранее договариваются).

Чижик (Цурка, Чилик, Клепа)

Старинная русская игра. В основе ее маленькая деревянная чурочка — чижик, которую один игрок должен ударом биты заставить взлететь в воздух и далеко отогнать в поле, а другой — поймать и отправить обратно «домой». Играют на достаточно просторной площадке или лужайке. Для игры нужны чижик (его называют цурка) и битка.

Цурка — круглая палочка длиной 8—10 см, диаметром 1—3 см. Оба конца срезаются на конус. Битка — палка с плоским концом-лопаткой. Ее длина примерно 60—80 см.

На земле чертят «кон» (круг диаметром 1 м или квадрат), в центр его кладут цурку. Определяют поле, куда надо направить полет цурки. Один из игроков (метальщик) ударяет палкой по заостренному концу цурки, стараясь выбить его. Предварительно цурку подбрасывают вверх, а затем вторым или иногда даже третьим ударом отбивают ее подальше. В случае промаха, а также если цурка ляжет слишком близко, на расстоянии меньшем, чем палка, метальщик может повторить

свой удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями. Второй игрок — водящий — старается поймать цурку на лету или задержать ее палкой, и с того места, где упадет цурка, ударом палки забросить ее в поле. Если цурка все-таки попадет в круг или водящий поймает ее на лету, игроки меняются ролями.

Круговая лапта

Выбирают водящего по считалочке следующим образом: тот, на кого выпадает, выбирает себе пару; считаются до тех пор, пока не останется кто-то один, он и будет водящим.

На земле рисуют круги диаметром 70—80 см. Игроки становятся каждый в свой круг с лопаткой в руке. Водящий бросает небольшой резиновый мяч, который игроки отбивают лопатками в сторону. Водящий должен попасть в одного из игроков с того места, на которое упал мяч. Если водящий попадает в одного из игроков, они меняются местами.

Любое касание мяча руками расценивается как попадание. Разрешается ловить летящий мяч. Сколько «свечек» поймал играющий, столько попаданий мяча в него ему прощается.

Если мяч не долетел до игрока, разрешается выбежать из круга и отправить мяч обратно. Водящий может воспользоваться ситуацией и занять освободившийся круг. В таком случае прозевавший игрок отдает свою лопатку водящему и занимает его место.

Разрешается при близкой опасности (когда мяч оказывается рядом) внутри круга отойти назад, оставив в нем лишь одну ногу, или присесть и, насколько возможно, прикрыться лопаткой. Водящий выбирает наиболее уязвимого противника и бросает в него мяч.

Вышибалы (Солнечный круг)

Вариант 1. Выбирают двух водящих по считалочке. На земле рисуют большой прямоугольник (2×4 м и больше) или круг.

Водящие (вышибалы) встают с двух противоположных сторон напротив друг друга, один из них держит в руках мяч. Остальные игроки (любое количество) стоят в прямоугольнике, но как можно дальше от того водящего, у которого в руках мяч. Задача водящих — осалить мячом игроков, находящихся в прямоугольнике, последние же стараются увернуться от мяча, перебегают с одной стороны на другую.

Игроки, находящиеся в круге (прямоугольнике), могут ловить мяч, набирая тем самым себе «свечи». Каждая «свеча» дает возможность

игроку оставаться в круге (квадрате) до тех пор, пока его не выбьют. Осаленный игрок выходит из круга (прямоугольника). Игра заканчивается, когда выбит из круга (прямоугольника) последний игрок.

Побеждает тот, кто остается последним. Игроки, выбитые первыми, становятся водящими.

Участники игры не могут выходить за линию круга (прямоугольника).

Вариант 2. Игроки сидят на земле, подогнув колени и руками упирясь в землю. Водящие пытаются попасть мячом в сидящих игроков. Они должны отбить мяч ногами или увернуться от мяча. Игрок, не сумевший отбить мяч ногами, выбывает из игры.

Классики

На земле чертятся квадраты или прямоугольники. В них пишутся цифры. В первый квадрат кладется битка, игроки начинают двигать ее ногами по клеткам, стараясь не задеть черту.

Шаром в лунке

В земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут шар. Все игроки должны иметь прямые палки длиной около 1 м. Путем жребия выбирается исполнитель — игрок, который будет охранять шар. Все остальные игроки отходят за условную черту — на определенное расстояние от лунки и начинают в порядке установленной очереди метать палки, стараясь попасть в шар. При непопадании палки остаются лежать на месте.

Если все промахиваются, исполнитель катит мяч своей палкой в сторону ближайшей палки игрока, стараясь в нее попасть. Если это ему удастся, он бежит за исходную для бросков линию, также называемую домом. Исполнителем становится тот, в чью палку попал мяч. Если же кому-либо удастся выбить мяч из лунки, в этот момент игроки, чьи палки находятся в поле, бегут их забирать, а исполнитель должен установить мяч на место. Так игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок исполнителю рекомендуется находиться чуть в стороне от мяча, чтобы избежать попадания палки в него.

Без соли соль

Выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга так, чтобы подошвы их ног соприкасались. Водящим завя-

зывают глаза. Руки водящих находятся за их спинами. Все остальные участники — игроки в поле. Полевые игроки, подойдя поочередно с одной из сторон к водящим, кричат: «Без соли!» — и беспрепятственно перепрыгивают через их ноги. На обратном пути необходимо кричать «Соль!» — и постараться снова перепрыгнуть через ноги водящих. Те стараются руками поймать прыгунов. Если это им удастся, происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязывают глаза.

Растеряхи

Игроки становятся в один ряд, берутся за руки, образуя «цепочку». По ее правую сторону назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления, и вся «цепочка» начинает движение за ним. Однако никто, кроме вожака, не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не разъединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

Укротитель диких зверей

На игровой площадке ставятся по кругу пеньки или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька, — укротитель зверей, а все остальные — звери. До начала игры выбирают, кто будет волком, лисой и зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Названный игрок встает и идет за укротителем. И так укротитель может выбрать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: «Внимание, охотники!», звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому места не находится, становится укротителем, и игра продолжается.

Елы

Игроки находятся недалеко друг от друга (на лужайке, во дворе, в поле) и роют маленькие ямки, каждый для себя. После чего становятся одной ногой в ямку. За исключением водящего, у которого в руках находится палка длиной 1 м и шар (мяч). У всех «полевых» игроков также есть палки. Водящий ударяет палкой по шару и старается попасть им в остальных игроков. Как только игроки в поле

видят, что мяч катится в их сторону, стараются отбить его, бросив в него палкой. Если игрок не попадает, ему помогают его товарищи. Как только мяч отбит, водящий бежит за ним, дотрагивается до него и пытается занять место того, кто метал палку, и должен ее забрать. Если водящий успевает занять пустое место, ямку, происходит смена водящего.

В ногу

Народная казацкая игра, получившая свое распространение в XIX в. Она требует проявления меткости и ловкости от участников. Дети делятся на две равные команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30 см, согласно количеству игроков одной команды. После этого игроки строятся в шеренгу по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Противоположная команда стоит напротив на определенном ранее расстоянии. Ее задача — попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по пять), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам в кругах — отрывать ногу, находящуюся в круге, от земли.

Гуси

Игроки делятся на две команды. В центре площадки рисуется круг. По одному игроку от команды выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу они начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает тот, кому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Бой петухов

Игра проводится практически по тем же правилам, что и «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладонями, а плечами. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Перетяжка

Игроки делятся на две команды. От каждой команды приглашается по одному участнику. В центре площадки лежит палка длиной 1 м. Вышедшие участники хватают палку каждый со своей стороны и по команде начинают тянуть ее. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою сторону. Далее в центр площадки выходят следующие участники команд. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Переездной конь

Играть могут взрослые и дети. Участники делятся на две команды: одни — кони, другие — наездники. Последние садятся на коней и образуют круг. Одному из наездников вручается мяч. Он передает мяч по кругу в ту или иную сторону, например вправо. Нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После этого команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, команды моментально меняются местами: кони становятся наездниками, а наездники — конями.

Падающая палка

Встав в круг, несколько игроков рассчитываются по порядку. Участник игры под номером один берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой-либо номер, например три, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, первый участник снова берет палку и, поставив ее вертикально, называет какой-либо номер и т.д. Если же палка упала на землю, водящим становится тот, кто не сумел ее подхватить. Игра длится 5—7 мин. Побеждает тот, кто меньше других был в роли водящего.

Челнок

Посередине площадки проводят черту, недалеко от которой выстраиваются две команды по 4—6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места, как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает в обратном направлении. После этого еще один представитель первой команды вновь прыгает

в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, завершающая соревнование команда побеждает: сумма прыжков ее членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, победа на стороне команды, начавшей игру.

Счет по кругу

Игроки образуют два круга (по 4—6 человек) на расстоянии двух шагов один от другого. По сигналу водящего члены каждой команды начинают считать по порядку от 1 до 70. Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на 7, запретное, его произносить нельзя. Вместо этого играющий должен обежать свой круг справа налево и встать на свое место, после чего счет продолжается. Кто ошибется и назовет запретную цифру или побежит не в том направлении, должен обежать круг дважды.

Выигрывает команда, которая раньше закончит счет. Если в игре участвуют 5—7 человек, они образуют один круг.

Возьми булаву

Играют 5—7 человек, которые образуют широкий круг. Внутри круга ставят булавы (кегли или городки), но на одну меньше, чем участников. Все идут по кругу и выполняют по указанию водящего несложные упражнения: поднимают и опускают руки, приседают и т.д. Неожиданно ведущий командует: «Взять!» Каждый стремится как можно быстрее схватить одну булаву. Тот, кому она не достанется, выбывает из игры. Каждый раз количество булав уменьшается на одну. Двое самых внимательных и ловких участников игры разыгрывают между собой последнюю булаву.

Перетягивание

На земле проводят длинную черту. Игроки становятся вдоль нее так, чтобы образовать две команды: одна по одну сторону черты, другая — по другую. Расстояние между ними один шаг. По первому сигналу водящего члены команд берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего соседа за черту. Игрок, переступивший за нее обеими ногами, считается пленником и выбывает из игры, а перетянувший его игрок может теперь помочь одному из членов своей команды: обхватив его сзади руками, вместе с ним пытается перетянуть члена другой команды. Команда, взявшая большее число пленников, считается победительницей.

Вдогонку за мячом

Две команды (по 4—6 человек) выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от водящего и рассчитываются по порядку. Водящий кидает мяч как можно дальше и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнерам по команде. Если это удается, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему.

Затем снова выстраиваются две шеренги, и игра продолжается. Водящий называет номера в любой последовательности, поэтому, чтобы выиграть, нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Круговой обстрел

Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пасом (сверху или снизу) друг другу мяч. Тот, кто совершил ошибку при приеме или неточно послал мяч, садится в центр круга. Участники игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих игроков не поймает мяч. Тогда все сидящие игроки встают и занимают места по кругу, а в центр круга идет тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих игроков.

Неуловимый шнур

Шнур длиной 4 м (три связанные скакалки) кладут на землю. У разных концов шнура спиной к его концам встают два соревнующихся участника. По сигналу водящего они одновременно бегут в левую сторону. Задача каждого из них — обежать противоположный конец шнура и вернуться на свое место. Далее играющие должны снова встать спиной к шнуру, наклониться вперед и рукой, просунутой между слегка расставленными ногами, дернуть за шнур. Кто сумеет сделать это первым, выигрывает. Затем соревнуется вторая пара. В заключение проводится конкурс между победителями, где выявляется лучший спринтер.

Разведчик и часовой

Участники разделяются на две команды по 4—6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку. На середину площадки кладется волейбольный мяч. Одна команда считается разведчиками, другая — часовыми.

Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них — разведчик, другой — часовой. Разведчик, делая ряд движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.), старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч к своей команде.

Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее количество пленников.

Борьба за флажки

Игровая площадка делится поперечной чертой на два равных участка. С тыльной стороны обоих участков очерчиваются зоны шириной 2 м, там расставляются по 10 флажков.

Играющие делятся на две команды и произвольно располагаются ближе к своим участкам.

По сигналу водящего часть игроков обеих команд бежит в сторону противника, стремясь схватить побольше флажков и унести их на свою сторону. Другая часть, защищая флажки, пытается осалить противников на своей стороне. Осаленный остается там, где его коснулись, а взятый флажок возвращается на место. Осаленного может выручить игрок своей команды, коснувшись его рукой. Вырученный снова вступает в общую игру.

Приложения

Приложение 1

Сценарий праздника «Народные игры» (для младшей и средней групп)

Задачи:

- приобщить к истокам русской народной культуры;
- создать положительный эмоциональный настрой.

* * *

В е д у щ и й. Здравствуйте, гости дорогие! Здравствуйте, дети, рада вас видеть здоровыми и веселыми. Какие же вы все нарядные! А какой мы сегодня отмечаем праздник?

Д е т и. Масленицу!

В е д у щ и й. Молодцы! На Руси Масленицу начинали встречать с первого дня недели. Наши прабабушки и прадедушки любили на Масленицу поиграть и повеселиться. Во время игр пели задорные песни, водили хороводы, соревновались в силе и ловкости, проявляли смекалку. Эти игры мы называем народными! А вы любите играть?

Д е т и. Да!

В е д у щ и й. А в какие игры вы играете?

Д е т и. Прятки, жмурки, салочки...

В е д у щ и й. Молодцы, много игр знаете. Давайте и мы будем Масленицу встречать. Надо ее позвать.

Д е т и (*зовут Масленицу*)

Эй, Масленица-Кушакейка,
Встретим тебя хорошенько!
Сыром, маслом, калачом
И печеным яйцом!

В е д у щ и й. Хорошо закликаете Масленицу! Ой, что это такое? Кто это ревет? (*Выводит «медведя».*)

Расступись, народ честной!

Идет медведюшка со мной.

Много знает он потех.

Будут шутки, будет смех.

Покажи всем, как Дуняша

В круг заходит... Лихо пляшет!

«Медведь» кланяется.

Обращается к «медведю».

«Медведь» надевает на голову платок и берет его за концы. Звучит русская народная песня, он пляшет.

Уморился? Отдохни! Посиди да на нас посмотри. Мы тут Масленицу встречаем — в веселые игры играем. Ребята из младшей группы знают игру про тебя, она так и называется «Медведь».

Игру показывают дети младшей группы, присоединяются дети средней группы.

Дети становятся в круг, по считалочке выбирается «медведь». Он садится в центр, остальные идут по кругу под песенку:

Мы в лесу гуляли
И медведя повстречали.
Он под елками лежит,
Развалился и храпит.
Ну-ка, мишенька, вставай
И попробуй нас поймай!

После песенки «медведь» рычит и бежит за детьми, пытаясь кого-нибудь поймать. Новым «медведем» станет тот, кого поймают.

Какая хорошая игра! Мне понравилась. Скажите мне, а кто такой медведь?

Д е т и. Животное!

В е д у щ и й. Хорошо! А где же живет медведь?

Д е т и. В лесу.

В е д у щ и й. Молодцы! Значит, медведь — лесное животное. Ну что ж, мишенька, пойдешь ли ты к себе домой или останешься с нами поиграть? Следующая игра у нас тоже про животное, но только не про дикое, а про домашнее. Называется она «Бычок пестренький».

Дети средней группы показывают игру, подключается младшая группа.

Играющие становятся в круг, с помощью считалочки выбирают «бычка». Он встает в центр, остальные идут по кругу под песенку:

Бычок пестренький
Долгохвостенький,
Рожки востренькие.
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
На лужок водили.
Ты нас не бодай,
С нами поиграй,
Скорей догоняй!

«Бычок» им отвечает: «Му-у-у! Догоню!» — и бежит за детьми, пытаясь поймать кого-нибудь. Когда «бычок» осалит игрока, тот должен остановиться. «Бычком» станет тот, кого поймают последним.

Хорошо поиграли! Отдохните, присядьте на стульчики. Понравилась вам игра?

Д е т и. Да, очень!

В е д у щ и й. Когда собирается много бычков, их называют стадом. Кстати, оказывается, есть такая игра «Стадо». Ребята младшей группы нам ее покажут.

Игру показывают дети младшей группы, присоединяются дети средней группы.

Игроки выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая,
Гони стадо в поле
Погулять на воле!

Молодцы! Стадо дома. А мы с вами продолжаем встречать Масленицу. А чем угощаются на Масленицу?

Д е т и. Блинами!

В е д у щ и й. Правильно! А кто их печет?

Д е т и. Мамы! Бабушки!

В е д у щ и й. У меня блины печет бабушка Маланья. Она любит, когда ей поют песни. Давайте споем ей песню про блины.

Звучит музыка, дети средней группы поют.

Д е т и

Как на Масленой неделе
Из печи блины летели.

Прпев.

Ой, блины, блины, блины,
Ой, блиночки мои!

Мы блинов давно не ели,
Мы блиночков захотели.

Прпев.

На поднос блины кладите
Да к порогу подносите.

Привев.

В е д у щ и й. Бабушке Маланье очень понравилось, как вы поете. Она хочет с вами поиграть.

Проводится игра «Маланья», игру показывают дети средней группы, присоединяются дети младшей группы.

Дети становятся в круг, в середине которого находится ребенок, изображающий бабушку Маланью (на него можно надеть платочек или фартучек). Дети в круге начинают петь смешную песенку, сопровождая ее выразительными движениями.

У Маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей.
Все без бровей,
Вот с такими ушами,
Вот с такими носами,
Вот с такими усами,
С такой головой,
С такой бородой.
Ничего не ели,
Целый день сидели,
На нее глядели,
Делали вот так.

*Дети двигаются по кругу, держась за руки.
Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые» глаза, «большой» нос и уши, показывают усы и пр. Присаживаются на корточки. Повторяют за ведущим любое смешное движение.*

Движения могут быть самыми разными: можно сделать рожки, попрыгать и поплясать, сделать руками длинный нос, погрозить пальцем или в шутку заплакать. Они могут сопровождаться звуками и возгласами, передающими настроение. Движение необходимо повторить несколько раз, чтобы ребята могли войти в образ и получить удовольствие от игры.

Хорошо у вас получается играть. Ой, а что это у тебя, бабушка Маланья, зашуршало по углам? Все сундуки у тебя перегрыз кто-то... Да у тебя же мыши завелись! Надо их всех переловить! Ребята, а вы знаете, как надо ловить мышей?

Д е т и. Надо поставить мышеловку!

В е д у щ и й. Правильно! Так давайте сыграем в игру «Мышеловка».

Проводится игра «Мышеловка», показывают дети младшей группы, затем приглашаются дети средней группы.

Дети становятся в круг, взявшись за руки, — это мышеловка. Один или двое детей — «мышки». Они вне круга. Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, все поели!
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку
И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста «мыши» вбегают и выбегают из круга. После последнего слова «мышеловка захлопывается», дети опускают руки и садятся на корточки. «Мышки», не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие «мышки».

Ребята, не всех мышей мы переловили. Приглашайте своих родителей на помощь!

Игра продолжается с родителями.

Мыши испугались и разбежались! А некоторых мы успели поймать. Ну вот, бабушка Маланья, теперь у тебя в доме нет мышей, и никто не будет грызть твои сундуки.

Ой, а кто это так громко каркает? Да неужели это ворон прилетел и на дуб прямо над нами уселся? А давайте теперь поиграем в игру «Ворон на дубу».

Проводится игра «Ворон на дубу», играют дети средней группы, к ним присоединяются дети младшей группы.

По считалочке выбирают «ворона». Дети образуют возле него круг, поют песню и выполняют движения:

Ой, ребята, та-ра-ра!
На горе стоит гора,
А на той горе дубок,
А на дубе воронок.
Ворон в красных сапогах,
В позолоченных серьгах.
Черный ворон на дубу,
Он играет во трубу.
Труба точеная, позолоченная,
Труба ладная, песня складная.
Да-а!

«Ворон» после песни протягивает «крыло» между стоящими рядом детьми, и они на слова: «Раз, два, три — беги!» бегут в разные стороны вокруг. Кто первым добежит до «ворона» и дотронется до его «крыла», тот и становится новым «вороном».

В е д у щ и й. Ну как вам эта игра? Понравилась?

Д е т и. Да! Очень понравилась!

В е д у щ и й. Тогда запоминайте ее, будете летом играть.

Последняя игра, в которую мы поиграем, называется «Золотые воротá».

Начинают игру дети младшей группы, присоединяются дети средней группы, а затем приглашаются родители.

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают руки вверх — это «ворота». Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается «цепочка».

Игроки-«ворота» говорят стишок, а «цепочка» должна быстро пройти между ними.

Золотые воротá
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй — запрещается.
А на третий раз —
Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, «ворота» захлопываются. Пойманные дети становятся дополнительными «воротами». «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Хорошо мы поиграли и попели. Мне понравилось, а вам?

Д е т и. Да!

В е д у щ и й. Сегодня вы узнали много новых игр, в которые можно играть не только дома, но и в деревне, и на даче со своими друзьями, мамами и папами. А теперь, ребятки, вас ждет угощение в группах.

Приложение 2

Считалки

Обычно, чтобы начать игру, выбирают водящего, а в некоторых случаях делятся на команды. Помогают в этом считалки.

На златом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,

Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
Выходи поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

Обычно считалочку говорит один из игроков. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Водящий, произнося слова, указывает на игроков. Если слова длинные, их можно делить на слоги. Перед считалочкой договариваются, кто будет водить: тот, кто выйдет первым, или тот, кто останется последним.

Считалочки бывают смешными и не очень, длинными и короткими. В каждой области, городе или деревне есть свои считалочки, не похожие на другие.

Катилась мандаринка
По имени Иринка,
Кто ее найдет,
Тот и вон пойдет.

* * *

Тара-Мара в лес ходила,
Шишки ела, нам велела.
А мы шишки не едим,
Таре-Маре отдадим.

* * *

Катится горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

* * *

Шла собака темным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву «С».
Буква «С» не подошла,
Выходи на букву «А».
Буква «А» не нравится,
Выходи, красавица.

* * *

Эй, Степан, полезай в стакан,
Отрежь лимон и выйди вон.

* * *

Раз, два, три, четыре,
 Пять, шесть, семь,
 Восемь, девять, десять,
 Выплывает белый месяц,
 А за месяцем луна.
 Мальчик девочке — слуга.
 Ты подай-ка мне карету,
 А я сяду и поеду,
 Я поеду в Петроград
 Выбирать себе наряд.
 Синий, красный, голубой —
 Выбирай себе любой.

* * *

Лора, Лора, помидора,
 Мы в лесу поймали вора.
 Стали думать и гадать,
 Как нам вора наказать.
 Мы связали руки-ноги
 И пустили по дороге.
 Он шел, шел, шел
 И корзиночку нашел.
 В этой маленькой корзинке
 Есть помада и духи,
 Ленты, кружева, ботинки,
 Что угодно для души.
 Говори поскорей,
 Не задерживай добрых
 И честных людей.

* * *

Раз, и два, и три, четыре.
 Меня грамоте учили —
 Не читать и не писать,
 Только по полу скакать.
 Я скакала, я скакала,
 Себе ноженьку сломала.
 Меня мама увидала
 И веревкой отхлестала.
 Меня папа увидал

И за доктором послал.
Доктор едет на коне,
Балалайка на спине,
А гитара на носу:
Доктор любит колбасу.

* * *

Шел баран по крутым горам,
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто возьмет — тот и вон пойдет!

* * *

Аты-баты, шли солдаты.
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля!
Аты-баты, кто выходит?
Аты-баты, ты и я!

* * *

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

* * *

Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола.
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!

* * *

— Заяц белый,
Куда бегал?

— В лес дубовый!
— Что там делал?
— Лыки драл!
— Куда клал?
— Под колоду!
— Кто украл?
— Родион.
— Выйди вон!

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
И кричали: «Кукумак!»
Убирай один кулак!

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить.
Выходи — тебе водить!

* * *

Кукушечка-горюшечка
Плетень плела, детей вела.
Дети шли, до конца дошли,
До конца дошли, обратно пошли.
Кук!

Тили-тели,
На лавочке сидели:
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
А ты кто такой?

* * *

За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.

Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

* * *

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела —
Мужу — двое,
Себе — трое
И детишкам
По лаптишкам!

* * *

Под мельницей,
Под веретельницей
Подрались два ерша.
Вот и сказка вся!

* * *

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке.
Близко ночь,
Улетайте прочь.

* * *

Тара-бара, домой пора,
Коров доить, тебе водить!

* * *

Зяец бегал по болоту,
Он искал себе работу.
Он работу не нашел,
Он заплакал и ушел!

* * *

Конь ретивый с длинной гривой
Скачет, скачет по полям,
Тут и там, тут и там!
Где проскачет он —
Выходи из круга вон!

* * *

Ягода, малиновка,
Медок, сахарок,
Поди вон, королек!
Там тебе место,
В кислое тесто.

* * *

Раз, два, три, четыре —
Жили мошки на квартире.
К ним повадился сам друг
Крестовик — большой паук.
Пять, шесть, семь, восемь —
Паука мы попросим:
— Ты, обжора, не ходи.
Ну-ка, Мишенька, води.

* * *

Чуха, рюха, ты свинуха!
Семьсот поросят
За тобой кричат.
Шестьсот красот
По болоту бродят,
Тебя не находят,
Щиплют травку-лебеду,
Ее в рот не берут —
Под березоньку кладут.
Кто возьмет ее из нас,
Пусть он выйдет тот же час!

* * *

Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Шатар, батар,
Шуми, шу,
Я не тятькин сын,
Я не мамкин сын,
Я на елке рос,

Меня ветер снес,
Я упал на пенек,
Пооди водить, паренек!

* * *

— Чики-брики, ты куда?
— Чики-брики, на базар.
— Чики-брики, ты зачем?
— Чики-брики, за овсом!
— Чики-брики, ты кому?
— Чики-брики, я коню!
— Чики-брики, ты какому?
— Чики-брики, вороному!

* * *

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

* * *

Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

* * *

Раз, два, три, четыре, пять —
Вышел зайчик погулять,
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик убежал!

* * *

Ходит свинка по бору,
Рвет траву-мураву.
Она рвет, и берет,
И в корзиночку кладет.
Этот выйдет,
Вон пойдет.

* * *

Скачет зайка —
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

* * *

По тропинке кувырком
Скачет зайка босиком.
Заинька, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.

* * *

Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
«Гу-гу! Убегу!»
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

* * *

Уж как шла лиса по тропке,
Нашла грамоту в охлопке,
Она села на пенек
И читала весь денек.

* * *

Ниточка, иголочка,
Синенько стеколочко,
Рыба-карась,
Ты убирайся!

* * *

Стульчик,
Мальчик,
Сам король,
Шишел, вышел,
Вон пошел.

* * *

Сани-бани,
Что под вами,
Под железными плитами?
Шунчик, бунчик,
Сам король,
Выходи на суд долой!

С последними словами игроки хватаются друг за друга, кто остался без пары, водит.

Ехала белка на тележке,
Продавала всем орешки,
Кому два, кому три,
Выходи из круга ты.

* * *

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепилась за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон.

* * *

Первишки, другишки,
Шалуны мальчишки
Стали играть,
Воду выбирать.
Ну-ка ты, Додон,
Убирайся вон!

* * *

Стакан, лимон, выйди вон.
Из окошка кувыркком!

Лимон покатился,
Стакан разбился!

* * *

Цынцы-брынцы, балалайка!
Цынцы-брынцы, поиграй-ка!
Цынцы-брынцы, не хочу!
Цынцы-брынцы, вон пойду!

* * *

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет по полям
Тут и там! Тут и там!
Где проскачет он —
Выходи из круга вон!

* * *

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы,
Мы играем — водишь ты.

* * *

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять,
Тебе из круга выбегать!

* * *

Катилось яблочко мимо сада,
Мимо ограды.
Кто поднимет,
Тот и выйдет.

* * *

Тик-так, тик-так,
Под мостом жил синий рак,
Рак схватил кота за хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!

Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.

* * *

Тиличинчики гостили
У веселых Чиличилей,
Пили чай, печенье ели,
Кто-то пролил сладкий чай,
Тот, кто пролил, отвечай!

* * *

Подогрела чайка чайник,
Пригласила в гости чаек,
Прилетели все на чай!
Сколько чаек? Отвечай! Семь!
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. *(Седьмой выходит.)*

* * *

Ахи, ахи, ахи, ох!
Маша сеяла горох,
Уродился он густой.
Мы помчимся, ты постой!

* * *

Тели-тели — птички пели,
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить,
Кто не вьет, тому водить!

* * *

В грязи у Олега
Увязла телега.
Сидеть бы Олегу
До самого снега.
Ты выйди из круга
И выручи друга.

* * *

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили, чашки били,
По три денежки платили.

Кто не хочет заплатить,
Тому надо и водить!

* * *

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге.
Сколько ему нужно гвоздей?
Говори поскорей,
Не задерживай добрых людей. Пять!
Раз, два, три, четыре, пять. *(Пятый выходит.)*

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить,
Выходи, тебе водить.

* * *

Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

* * *

Черепаша хвост поджала
И за зайцем побежала.
Оказалась впереди,
Кто не верит — выходи!

* * *

Эни-бени-рики-таки...
Буль-буль-буль, каляки-шмаки
Эус, дэус, космодэус,
Бац!

Список использованной и рекомендуемой литературы

- Богуславская З.М.* Подвижные игры для детей дошкольного возраста. М., 1940.
- Виноградов Г.С.* «Страна детей». Избр. труды по этнографии детства. СПб., 1999.
- Волков Г.Н.* Этнопедагогика. М., 1999.
- Голубева В.К., Тетерюк В.А.* Так играли наши предки // Воспитатель ДОУ. 2007. № 4.
- Громыко М.М.* Мир русской деревни. М., 1991.
- Дайн Г.Л.* Детский народный календарь. Приметы, поверья, игры, рецепты, рукоделие. М., 2001.
- Демин В.Н.* Тайны русского народа. М., 1999.
- Иванов Е.* Меткое московское слово. Быт и речь старой Москвы. М., 1989.
- Короткова М.В.* Путешествие в историю русского быта. М., 1998.
- Костомаров Н.И.* Русские нравы. М., 1995.
- Мир русской культуры. Энциклопедия. М., 2000.
- Миронов В.А.* Месяцеслов. Народный календарь. М., 1998.
- Народная мудрость и знания о ребенке. Этнография детства: Сб. фольклорных и этнографических мат-лов / Запись, составление и аннотация Г.М. Науменко. М., 2001.
- Народное искусство Калужского края. XIX—XX вв. Калуга, 2001.
- Народные праздники, обряды и времена года в песнях и сказках: Сб. фольклорных мат-лов / Запись, составление и аннотация Г.М. Науменко. М., 2001.
- Науменко Г.М.* Этнография детства. М., 1998.
- Науменко Г.М.* Детский музыкальный фольклор: В 2 ч. Ч. 1: Колыбельные, пестушки, потешки, прибаутки, сказки, календарные песни. М., 1999.
- Некрялова А.Ф.* Круглый год. Русский земледельческий календарь. М., 1991.
- Новицкая М.Ю.* От осени до осени. Хрестоматия. М., 1994.
- Петров В.М.* и др. Весенние праздники, игры и забавы для детей дошкольного возраста. М., 2002.
- Петров В.М.* и др. Зимние праздники, игры и забавы для детей дошкольного возраста. М., 2001.
- Петров В.М.* и др. Летние праздники, игры и забавы для детей дошкольного возраста. М., 2001.
- Петров В.М.* и др. Осенние праздники, игры и забавы для детей дошкольного возраста. М., 2001.
- Полунина В.Н.* Одолень-травя. М., 1989.
- Стрижев А.Н.* Календарь русской природы. М., 1993.
- Чередникова М.П.* Голос детства из дальней дали... М., 2002.
- Энциклопедия зимних праздников. СПб., 1995.
- Энциклопедия народной мудрости. СПб., 1997.
- Энциклопедия праздников. М., 1998.
- Энциклопедия российских праздников / Сост. В. Воскобойников, Н. Голь. СПб., 1997.

Алфавитный указатель игр

Для детей 2—3 лет

Баба сеяла горох	18
Банька	13
Барашка купишь?	15
Бычок пестренький	17
Еж	16
Зайка	13
Зайка серенький сидит	19
Замок	16
Каравай	14
Колодчик	13
Колпачок	20
Куры и петух	19
Летал-летал воробей	20
Мишка	16
Мы капусту рубим	15
Мыши водят хоровод	18
По кочкам, по кочкам	17
Пузырь	19
Сижу на камушке	18
Топ-топ	15
Шило	13

Для детей 3—5 лет

Белки, орехи, шишки	27
Бубен-бубен	28
Волк и дети	28
Воробушек	25
Гуси	32
Зайнышка	22
Зайнышка, выйди в круг	24
Зеленая репка	34
Как у бабушки Ларисы	37
Как у дедушки Трифона	36
Колечко	37
Кто дальше бросит?	32
Курочка-хохлатка	26

Лиса и куры	23
Лошадка	27
Мак маковистый	35
Мишка по лесу гулял	23
Молчанка	31
Море волнуется	29
Мышеловка	26
Пирог	30
Почта	31
Пчелки и ласточка	34
Селезень и утка	30
Солнышко	28
Стадо	34
Съедобное — несъедобное	33
Удар по веревочке	27
У медведя во бору	22
Царь Горох	31
Шла коза по лесу	26
Щенок	33

Для детей 5—7 лет

Аленушка и Иванушка	53
А мы просо сеяли	74
Башкира	67
Башмачник (вариант)	84
Большой мяч	56
Ванька-встанька	59
В круги	44
Вокруг обруча	78
Волки во рву	55
Волк и дети	84
Ворон на дубу	41
В шепотка	38
Горелки	53, 81
Грибы-вояки	84
Гуси	49
Два вола	59

Два Мороза	68	Масло давим	71
Дедушка	76	Медом или сахаром	44
Дедушка-рожок	72	Молчанка	38
Дедушка-сапожник	83	Мороз Красный Нос	55
Дударь	42	Мост	38
Дятел	45	Мячик кверху	42
Жабка	83	Наседка и коршун	40
Жгут ходит	64	Невод	76
Жмурки	51	Никанориха	39
Жмурки «Яша и Маша»	71	Огородник и воробей	43
Зайка	44	Охотники и утки	52
Зайчик	86	Пахари и жнецы (Калужская область)	87
Заря-заряница	46	Перетягивание ступнями	61
Здравствуй, сосед!	64	Перетяни за черту	58
Зевака	86	Перетяни канат	57
Змея	48	Петушки	60
Золотое кольцо	70	Пирожок	77
Золотые ворота	41	Платочек	72
Иван-косарь и звери	88	Плетень	56
Казачи-разбойники	80	Поехали-поехали	72
Камешки-монетки	80	Продаем горшки	86
Кандалы	57	Прокати обруч	60
Капустка	47	Прыгаем на одной ноге	59
Караси и щука	49	Прятки	58
Карусель	81	Птицелов	77
Колдун	63	Пятнашки	73
Колдуны	63	Редька	75
Кольцебросы	57	Редя	39
Кот и мыши	73	Ремешок	46
Краски	54	Репка	75
Кто останется в круге?	48	Решето	62
Кухня	39	Русская баня	58
Лиса	85	Русская метла	61
Ловишка	43	Ручеек	48
Лягушка	82	Садовник	66
Ляпка	78	Себекуза	61
Ляпки	72	Селезень	80
Мак	45		

Скакалка-подсекалка.....	78	Гуси	101
Сковорода.....	43	Десять палочек	95
Слепок.....	43	Достать камешек	92
Слухи.....	50	Елы	100
Совушка	40	Классики	99
Сосед, подними руку	53	Круговая лапта	98
Тише едешь — дальше будешь...	67	Круговой мяч	90
Третий лишний.....	79	Круговой обстрел.....	104
Удар по веревочке.....	56	Лаломом играть	93
Удочка.....	76	Лапта	96
Утушкой играть	65	Малечина-калечина.....	89
Фанты.....	54	На лодке кататься	94
Филин и пташка	49	Неуловимый шнур.....	104
Филин и пташки	87	Охотник	96
Хвост и голова.....	61	Падающая палка.....	102
Ходули.....	60	Палочка-выручалочка.....	95
Хрен.....	67	Переездной конь.....	102
Хромая ворона.....	82	Перетягивание	103
Черное и белое	51	Перетяжка	102
Черта.....	38	Прорываты или цепи.....	91
Чет или нечет?	58	Прятки	94
Шлепанки.....	62	Разведчик и часовой.....	105
Штандер.....	62	Растеряхи	100
Ястреб и птицы	82	Салки с пленом.....	97
Яша	70	Салочки	96

Для детей 7—8 лет

Без соли соль	99	Салочки в два круга	97
Бой мешками	93	Салочки-пересалочки	96
Бой петухов.....	101	Слон.....	91
Бонный бой.....	94	Снежный тир	92
Борьба за флажки	105	Столбы (вариант)	90
Вдогонку за мячом	104	Счет по кругу.....	103
Веревочка.....	93	Топочок-волчок	92
В круг	90	Три ноги	93
В ногу.....	101	Тяни-толкай	92
Возьми булаву.....	103	Укротитель	
Вышибалы		диких зверей.....	100
(Солнечный круг).....	98	Челнок	102
		Чижик (Цурка, Чилик, Клепа)...	97
		Шаром в лунке.....	99

Содержание

Введение	3
Пестушки, песенки	6
Игры	12
Для детей 2—3 лет	13
Для детей 3—5 лет	21
Для детей 5—7 лет	37
Для детей 7—8 лет	89
Приложения	106
<i>Приложение 1.</i> Сценарий праздника «Народные игры»	106
<i>Приложение 2.</i> Считалки	111
Список использованной и рекомендуемой литературы	124
Алфавитный указатель игр.....	125

УЧИМ ИГРАТЬ ДЕТЕЙ

по книгам издательства «ТЦ СФЕРА»»



Книги подготовлены в соответствии с **ФГОС ДО**

Общая система выстроена на основе постепенно усложняющихся задач развития детей, деятельностном подходе и интегративных принципах организации усвоения содержания

Дана важная информация о специфике детских игр, комплексном методе поддержки самостоятельных игр, об их видах и месте в педагогическом процессе

Приведено понедельное планирование и материалы для организации игры в течение каждой недели для детей всех возрастных групп

Закажите на www.sfera-book.ru

Издательство «ТЦ СФЕРА»

Адрес: 129226, Москва, ул. Сельскохозяйственная, д. 18, к. 3. **Тел.:** (495) 656-72-05, 656-73-00.

E-mail: sfera@tc-sfera.ru.

Сайты: www.tc-sfera.ru, www.sfera-podpiska.ru

Интернет-магазин: www.sfera-book.ru

ISBN 978-5-9949-1728-2



EAC

9 785994 917289