

Русские народные игры и забавы.



В настоящее время актуальной является задача сохранения национальных традиций, формирования национального самосознания человека. Детский сад, решая задачи разностороннего развития детей средствами русской народной культуры, отдает предпочтение русским народным играм.

Такие игры вобрала в себя лучшие национальные традиции. В них ярко отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои. В народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно привлекательными для детей. Доступность и выразительность народных игр активизирует мыслительную работу ребенка, способствует расширению представлений об окружающем мире, развитию психических процессов. В народных играх есть все: и фольклорный текст, и музыка, и динамичность действий, и азарт. В то же время они имеют строго определенные правила, и каждый играющий приучается к совместным и согласованным действиям, к уважению всеми принятых условий игры. В таких играх можно отличиться, если это не нарушает установленного порядка – в этом и заключается педагогическая ценность народных игр. Они ценны как с точки зрения этнографии, так и с точки зрения психологии и педагогики, в качестве средства воспитания и образования. К тому же такие игры отлично тренируют тело и дух, а также позволяют развить фантазию.

Педагоги детского сада широко используют народные игры на занятиях, в повседневной жизни ребят, на прогулке, на праздниках и развлечениях. В подборе игр принимают участие не только воспитатели и специалисты: музыкальный руководитель отслеживает музыкальный репертуар; инструктор по физическому воспитанию продумывает комплекс разучиваемых движений.

Использование народных игр в работе с детьми позволяет воспитателю донести до детей самобытность русского народа, колорит его обычаев, своеобразие русского языка, сформировать интерес к русской народной культуре, к ее традициям.

Опыт работы с детьми показывает, что в последнее время дети все реже играют в обычные «дошкольные игры». Редко встречаются оригинальные идеи в играх, интересные повороты в их сюжетах. Часто игры дошкольников однообразны, без яркости и вдохновения, которые так присущи детскому восприятию окружающего мира. Дети встречаются с трудностями, когда нужно проявить воображение и фантазию, придумать что-то свое.

Большинство родителей убеждены, что просто играть, баловать, разговаривать с ребенком совершенно недостаточно. Чтобы идти в ногу со временем, с малышом «надо заниматься». Таким образом, в тот период, когда у ребенка в норме должно развиваться правое (художественное, синтетическое) полушарие головного мозга, то есть формируется целостная картина мира, его загружают ненужными на тот момент знаковыми системами (буквами, цифрами), стимулируя тем самым левое (аналитическое) полушарие, на работе которого и так построена система школьного образования.

Вот и получается, что дети умеют писать и читать, а с образным мышлением остается какая-то недоработка, и умение видеть мир ярко, образно, уходит вместе с детской непосредственностью.

Важно развивать у дошкольников внимательность, творческое воображение, познавательную активность, коммуникативные навыки, способность рассуждать, анализировать и сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки предметов. Приобретенные навыки в дальнейшем помогут ребенку успешно овладеть новыми знаниями. И формировать эти навыки надо незаметно для ребенка, в игре. Поэтому в детском саду широко нужно использовать игры на становление познавательных процессов.

Посмотрим, во что же играли наши предки.

Филин и пташки.

В этой старинной русской народной игре детишки должны выбрать себе название птицы, которой они могли бы подражать, к примеру, ворона, галка, гусь, воробей, журавль. Участвующие в игре выбирают водящего, который будет филином. Филин прячется в своем гнезде, а остальные детишки, тайком от него решают, какими птицами они будут. Птички вылетают из своих гнезд, начинают летать, кружиться и веселиться по заранее очерченной территории, и каждый игрок подражает крику той или иной птицы. По сигналу «Филин!» каждая птичка стремится спрятаться в своем гнезде, а филин ловит их. Причем, ему необходимо не только поймать, но и угадать, что за птицу он поймал. Правильно названная птица и станет новым филином.

Бой петухов.

Детишки делятся на две команды. Посреди площадки чертится круг, в который входят игроки, по одному из двух противоборствующих команд. Каждый из этих игроков поднимает левую ногу назад и удерживает ее левой рукой. Правую руку игроки закладывают за спину. Задача этих участников, прыгая на одной ноге вытолкнуть соперника. Тот, кому удастся остаться в круге и не встать на обе ноги и становится победителем поединка. В игре же выигрывает так команда, которая наберет большее количество индивидуальных побед. Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладонками, а плечо в плечо. 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.

Довольно интересной народной командной игрой является и игра «перетяжка». Для игры детишки делятся на две равные по силам команды. Начертив на земле линию, команды встают с двух сторон линии, беря в руки трехметровую палку. По сигналу команды должны перетянуть соперников на свою сторону. Та команда, которая устоит, не упустит палку и не заступит за черту, и становится победительницей.

Перетяжка. 2

Все дети, которые участвуют в этой игре, делятся на 2-ве равные по числу участников команды. От каждой команды приглашается по одному человеку. В центре площадки лежит метровая палка. Вышедшие участники хватают палку каждый со своей стороны и по команде начинают тянуть палку, каждый в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою сторону. Далее в центр площадки выходят следующие участники команд. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Переездные кони.

Очень интересная русская народная игра, в которую часто играли во время народных гуляний. В ней могут принимать участие, как детишки, так и взрослые. Все участники делятся на две команды, одни из которых будут «кони», а другие — «наездники». «Наездники» заскакивают на спины «коням», которые могут двигаться только в определенном, заранее очерченном круге. У одного из «наездников» в руках мяч. Цель этой команды — передавать мячик по кругу, в том или ином направлении, не роняя его. Цель же «коней» — постараться не допустить передачи мяча, всячески мешая, «брыкаясь» и подпрыгивая. Как только мячик окажется на земле, команды меняются ролями и игра начинается заново.

12 палочек.

Интересная и заводная игра, являющаяся разновидностью игры «прятки». Участие в ней могут принимать довольно много детей. Местность, на которой проводится игра, должна изобиловать кустами или постройками, за которыми можно прятаться. Игроки обязательно должны знать друг друга по именам. Для такой забавы понадобится доска, длиной 60-80см, 12 небольших палочек, а также круглое бревнышко. На бревнышко укладывается доска (таким образом, чтобы получилась конструкция подобная самодельным качелям), а на один край доски кладутся 12 палочек.

С помощью считалочки из игроков выбирается водящий, который закрывает глаза и считает до 30-ти, пока остальные участники игры прячутся. Когда водящий находит одного из спрятавшихся, он должен назвать его имя и первым успеть добежать до доски с палочками. Тот, кто достигнет доски первым, и ногой ударит сверху по другому концу доски так, чтобы палочки разлетелись во все стороны, может бежать прятаться, а игрок не успевший, становится водящим. Он собирает и складывает на доску разлетевшиеся палочки. Игра возобновляется.

Лапта.

Старинная русская народная забава. Для этой игры необходимо очертить ровную площадку, размерами 20х60м. С одной стороны площадки находится «кон», а с другой – «город». Для игры понадобится небольшой мячик и круглая деревянная палка. Участники игры делятся на равные две команды, из которых по жребию, одна команда отправляется в «город», а другая водит.

Находящаяся в «городе» команда начинает игру. Метальщик подбрасывает мяч и лаптой (палкой) выбивает его как можно дальше за «кон», после чего стремительно бежит через всю площадку чтобы, достигнув «кона», вернуться обратно в «город». Задача водящей команды как можно быстрее поймать мячик и запятнать им метальщика. Чтобы попасть в бегущего с близкого расстояния, они могут перебрасываться мячом. Если игрокам поля удастся запятнать метальщика, то команды меняются местами и игра начинается заново.

Пустое место.

В «Пустое место» играют дети всех возрастов (самостоятельно), от 6 до 40 человек. Описание. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу. Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (приседая, кланяясь и т. п.) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила.

Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его. Водящий может 1С сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (по договоренности). Кто не выполнит, тот становится водящим.

Третий лишний.

Количество участников - от 8 до 40 человек. Описание. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом.

Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймают (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убежать;

- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.

Правило. Убегающему от преследования нельзя мешать.

Третий – лишний с гробешком.

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убежать от второго водящего.

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем.

Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробежит около держащего ремень игрока, тот торжественно «стегают» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

Золотые ворота.

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности. Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.

Описание. Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за Руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и Последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на Чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний

попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

Золотые ворота Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй - запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

Золотые ворота 2.

Золотые ворота, проходите, господа!

В первый раз прощается, второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас.

Два ведущих делают ворота. Один – «серебряное блюдечко», другой – «наливное яблочко». Все проходят в ворота, с последним словом ворота опускаются, задерживая одного из игроков.

Игрок: - «Золотые ворота, пропустите вы меня.»

Ответ: - «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем. Что выбираешь,

Наливное яблочко или серебряное блюдечко?

Игрок переходит на выбранную сторону.

Так дети делятся на две команды, затем перетягивают канат.

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

Большой мяч.

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются

не пропустить мяч уже в центр круга. Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

Шаром в лунке.

Игра, имеющая множество разновидностей. Для игры в земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут шар. Все играющие должны иметь при себе прямые палки длиной около метра. 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. У всех бросивших мимо, палки остаются лежать на месте.

Если никто не попадает, то исполнитель катит мяч своей палкой в сторону ближней к нему, стараясь в нее попасть. Если это ему удастся, то он бежит за исходную для бросков линию, также называемой домом. Исполнителем становится тот, в чью палку попал шар. Если же в процессе игры кому-либо удастся выбить шар из лунки, в тот же самый момент, те игроки, чьи палки находятся в поле бегут их забирать, а исполнитель должен установить шар на место. Таким образом, игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок, исполнителю рекомендуется находиться чуть в стороне от шара, чтобы избежать попадания палки в него.

Зайки.

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

Прыганье со связанными ногами.

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с связанными ногами достаточно тяжело.

Без соли соль.

Для этой игры выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга, так чтобы подошвы их ног соприкасались между собой. Водящим завязывают глаза плотной матерчатой повязкой. Руки водящих находятся за их спинами. Все остальные – 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. Отличие лишь в том, что водящие стараются руками поймать прыгунов. Если это им удастся, то происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязываются глаза.

Растеряхи.

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки 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 рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

Горелки (Огарыши, Столбом, Парами).

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то мужчина - женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо –
Птички летят.
Колокольчики звенят!
Раз, два, три - беги!!!
Другой вариант:
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара, беги!

(Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

Двойные горелки.

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

У медведя во бору.

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это 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 деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Медведь.

Число играющих может быть как угодно велико. Участники игры по жребию выбирают из своей среды одного товарища, которому поручают роль медведя, и снабжают каждого жгутами, — последние нетрудно смастерить, свертывая соответственным образом носовые платки.

На одной из сторон пространства, отведенного для игры, устраивается или, вернее, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем медведь, не вооруженный жгутом, бросается на них, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. запятнать его.

Запятнанный также становится медведем и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока медведей не станет больше, чем оставшихся участников игры.

По мере увеличения числа помощников медведя, все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Основным элементом игры является бег.

Укротитель диких зверей.

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу 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 — это укротитель зверей, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встанут и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: "Внимание, охотники", звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается.

Елы.

Очень интересная игра, получившая широкое распространение в разных регионах и имеющая несколько модификаций. Все играющие находятся неподалеку 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 метровой длины и шар (мяч). У всех "полевых" игроков также есть палки. Водящий ударяет палкой по шару и старается пасть им в остальных игроков. Как только игроки в поле видят, что мяч катится в их сторону, стараются отбить шар, бросив в него палкой. Если игрок не попадает, то ему могут помочь его товарищи. Как только мяч отбит, водящий бежит за мячом, дотрагивается до него и пытается занять место того, кто метал палку и должен ее забрать. Если водящий успевает занять "пустое место", ямку, игрок которой убежал за палкой, то происходит смена водящего.

В ногу.

Народная казацкая игра, получившая свое распространение в 19-м веке. Игра требует проявления меткости и ловкости от ее участников. Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), 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, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Гуси.

Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Гуси 2.

По краям игровой площадки располагаются два «дома», в одном из которых собираются игроки - «гуси». Выбранный на роль «волка» помещается в круг, символизирующий его логово. Ведущий отправляется в пустой «дом» и заводит диалог с «гусями»:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да!
- Так летите же домой!
- Нам нельзя:
- Серый волк под горой
- Не пускает нас домой!
- Ну, летите, как хотите,
- Только крылья берегите!

«Гуси», взмахивая крыльями, пытаются переправиться в другой дом, а «волк их ловит». Пойманный игрок становится «волком».

Волки во рву.

Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

Волк в кругу.

Количество участвующих может быть как угодно велико. Дети собираются на просторном дворе.

На полу или земле очерчивают круг и, выбрав по жребию из своей среды волка, помещают его внутри очерченного круга.

Участвующие в игре дети врываются в круг и стараются выбежать из него, не будучи запятыны волком, который норовит изо всех сил запятнать их. Потерпевший меняется ролями с волком и становится на его место в круг. Игра эта — не сложная, доставляющая детям большое развлечение. Главный элемент, входящий в нее — бег.

Удочка (Рыбка, Поймать рыбку).

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры два.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека).

2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

Наседка и коршун.

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает 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 лазят". –

"Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их."

После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора наседки.

Мороз - Красный нос.

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки.

Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз - Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

Малечина – калечина.

Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д., нужно держать ее в равновесии, пока произносят слова:

"Малечина-калечина, сколько часов до вечера?"

Раз, два ...десять.

Поводырь.

Это больше чем просто игра. Это знакомство душ, когда не отвлекают такие факторы как внешний вид и взгляд.

Во внутренний круг, лицом в центр круга, встают мужчины, берутся за руки и закрывают глаза. Во внешнем кругу идут хороводом девушки под музыку. Через какое-то время по сигналу ведущего хлопок или свист девушки начинают разбирать парней - любого понравившегося из тех, что ближе стоят. Берут парня за руку и ведут по кругу, парень все это время идет с закрытыми глазами. Желательно чтобы количество девушек и парней совпадало, чтобы никто не остался стоять одиноко во внутреннем круге. По сигналу ведущего девушки аккуратно выстраивают парней снова во внутренний круг, а сами идут хороводом дальше. Так повторяется три раза. Когда после третьего раза парней снова поставят во внутренний круг, ведущий подает сигнал - "Можно открыть глаза". Начинается поделезка. Парни описывают свои ощущения, называют, кто из трех девушек им понравился, кого они хотели бы увидеть. Девушки обычно с радостью признаются и показываются.

Далее во внутренний круг с закрытыми глазами встают девушки, а парни во внешнем и все повторяется.

Яша.

Эта игра - самая что ни на есть старинная (на что указывает академик Б.А.Рыбаков, а также упоминает и В.Я.Пропп).

Водящий - Яша (т.е. Ящер - хозяин подводного и подземного мира, одна из ипостасей Велеса) сидит в центре круга, образованного остальными участниками игры. Взявшись за руки, они движутся в хороводе, припевая:

Сидит-сидит Яша

Под ореховым кустом.

Грызет-грызет Яша

Орешки каленые,

Милому дареные...

После этого происходит диалог:

- Чего Яша хочет?
- Жениться хочу.
- Бери себе девку,
Которую хочешь.

Участники хоровода разбегаются врассыпную, а «Яша» ловит кого-нибудь: если поймает девицу, то целует ее, если парня - тот становится водящим.

Яша 2.

Выбирается Яша. Он встаёт в центр, ему завязывают глаза.
Все идут по кругу и поют.
Сиди, сиди, Яша под ореховым кустом,
Грызи, грызи, Яша, орешки калёные,
Ядра золочёные.
Далее говорят, хлопая в ладоши.
Чок, чок, пяточок.
Вставай Яша – дурачок!
Где твоя невеста, и в чём она одета?
Как её зовут и откуда привезут?
Яша в это время крутится на месте, по окончании
Идёт наугад, выбирает кого-нибудь и выводит в
Середину. Необходимо узнать, кто перед ним, назвать имя.

Мышеловка.

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

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

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

"Салки" ("Пятнашки", "Ловитки", "Ловишки", "Ляпки", "Лепки", "Клецки", "Сало" и др.).

Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей. По жребью или по считалке выбирают одного водящего - "салку". Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: "Я - салка!" - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится "салкой" и объявляет, подняв руку вверх: "Я - салка!" Он начинает ловить играющих, а бывший "салка" убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

Разновидности "Салок"

- "Салки с домом". Для убегающих чертится на площадке "дом", в котором они могут спастись от "салки", но долго находиться там не имеют права.

- Салки "Ноги от земли". Спасаясь от "салки", играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, поднимая ноги вверх. В таком положении "салка" не имеет права их салить.

- Салки "Давай руку". В этой игре убегающий от "салки" кричит: "Дай руку!" Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

- "Салки-пересекалки". Убегающие могут выручать друг друга, пересекая дорогу между догоняющим "салкой" и тем, кто убегает. Как только кто-либо перебежит дорогу, "салка" должен ловить его. Тут снова кто-либо стремится выручить товарища и перебежит дорогу, "салка" начинает ловить его, и так все стремятся спасти товарища, за которым бежит "салка". Водящий ("салка") должен быстро переключаться и ловить нового игрока, перебежавшего дорогу.

Пятнашки.

Игры в пятнашки происходят на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве, начиная с 4—5 и кончая 25-и более.

Собравшись, дети из своей среды выбирают одного, и дают ему прозвище пятнашки; роль его состоит в том, что он внимательно следит за бегущими по разным направлениям детьми и старается во что бы то ни стало поймать одного и запятнать его, т. е. коснуться рукой.

Пойманный задерживается таким образом и превращается в "пятнашку," при этом его имя произносится во всеуслышанье для того, чтобы товарищи знали, кого им следует остерегаться.

Лишь только он, в свою очередь, поймает кого-нибудь из участников, то немедленно передает ему свою роль, переходя сам в группу детей, спасающихся бегством. Игру эту следует продолжать до тех пор, пока дети сохранят живой интерес к ней и не почувствуют себя утомленными.

Игры в пятнашки основаны, главным образом, на движении; их можно однако разнообразить, вводя различные элементы, например метание мяча и тому подобное.

Ястреб.

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями. Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

Кошки и мышки.

Лучшим местом для этой игры служит просторная площадь на открытом воздухе. Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек. Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящиеся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых "ворот", при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно

через эти "ворота", мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новая мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудут в этих ролях.

При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

Зайчик.

Дети, в каком угодно количестве, до 30 и больше, захватывают с собой обыкновенный мяч, средней величины, и отправляются во двор. Дети, принимающие участие в игре, все, за исключением одного, устанавливаются кругом, обращая свои лица в центр круга. Руки свои они складывают за спиной, передавая таким образом друг другу мячик, который в данном случае и служит зайчиком.

Один из участников, расположившийся в самом кругу, стремится при передаче мячика из рук в руки захватить его, причем он имеет право требовать от каждого участника, чтобы тот показал ему свои руки.

Лишь только он заметит у кого-нибудь мячик или кто-нибудь из детей по рассеянности уронит его, он подхватывает мячик и становится на место потерпевшего, а тот входит в круг, меняясь с ним ролями.

Находящийся в кругу называется "водящий"; лишь только он очутится спиной к тому из участников, который овладел мячом, ему представляется право коснуться им спины "водящего", т. е. запятнать его, при чем пятнать дозволяется лишь в спину, а не в какое-нибудь другое место.

Запятнанный подхватывает мяч и бросается вслед за тем, кто его запятнал; при большой ловкости он реваншируется, т. е. старается его также запятнать; при успехе они обмениваются ролями.

В том случае, если ему не удастся настичь противника, он вновь отправляется в середину круга и становится по-прежнему водящим.

В этой игре, кроме бега, важным элементом является метание мяча, — оба эти условия чрезвычайно полезны для детей, так как дают им возможность развить максимум своей мышечно-нервной энергии; при продолжительном беге и метании развиваются и крепнут мускулы, дыхательные движения становятся частыми и глубокими, грудная клетка развивается и кровообращение значительно улучшается.

Игру следует приостановить, лишь только станет заметно утомление.

Кошка.

Дети собираются в просторном месте. Удобнее всего приступить к этой игре, как только начинают надвигаться сумерки. Участники выбирают из своей среды одного, отличающегося ловкостью и проворством, и поручают ему роль кошки. Кошка тщательно прячется за деревом или кустом, стараясь остаться незамеченной товарищами. Последние по сигналу одного из старших бросаются во все стороны для разыскания кошки; кошка же от времени до времени мяукает, давая знать о своем присутствии, и быстро прячется, чтобы не быть открытой.

Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку и игру ведут до тех пор, пока дети не устанут или не потеряют к ней интереса.

Хромая лиса.

Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

Дети играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

Стрекоза.

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоня друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.

Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.

Жмурки.

Дети часто и охотно играют в жмурки, в особенности малолетние, так как игра эта очень проста. Местом для нее избирают большую, просторную комнату или чистый двор. Дети выбирают из своей среды одного, накладывают ему на глаза повязку, пользуясь чистым носовым платком или т. п. По данному сигналу, участвующие в игре бросаются в разные стороны, а мальчик с повязкой на глазах, стоящий среди двора или комнаты, старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он, в свою очередь, старается также поймать кого-нибудь из товарищей. Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Жмурки 2.

Скок-оскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.
Проводится игра «Жмурки».

Ход игры. Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас!
- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит.

Жмурки с колокольчиком.

Ход игры. По жребью (считалкой) выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Жмурки «Ваня» и «Маня».

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большого веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя.

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих.

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится.

Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

Жмурки наоборот.

Выбирается жмурка. Но глаза ему не завязывают. Его сажают перед большим белым экраном. На небольшом расстоянии от экрана устанавливают фонарик. Играющие проходят между фонарём и экраном, а жмурка по теням должен узнать участников игры. Игроки, чтобы сбить водящего с толку, могут надеть на себя любые детали одежды. За каждого неправильно названного игрока водящий отдаёт фант.

Жмурки с трубочкой.

Трубочка напоминает собой жмурки, только она представляет для детей гораздо больший интерес.

Участвующих может быть какое угодно количество - дети собираются в большой комнате или в чистом дворе. Один из них получает прозвище "жмурки", ему набрасывают платок на глаза и завязывают, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Жмурка становится посреди комнаты, а остальные участвующие берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого помещается жмурка. По данному сигналу, дети ходят 2-3 раза вокруг жмурки, после чего последний приближается к одному из них и обзывает его каким-нибудь словом или спрашивает: ты кто?

Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а жмурка, ударив в него трубочкой, должен назвать товарища. В случае удачи они обмениваются ролями. Главный элемент, входящий в игру — это ходьба, и если она на свежем воздухе, то польза от нее очевидна, так как ходьба служит лучшим гимнастическим упражнением для организма.

Ведьмина метелка.

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму загадывать.

Летом спят, а зимой бегут.

В гору деревяшка, под гору – коняшка. (Сани)

Упрятались голышки во мохнатые мешки,

Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавике)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,
 Лежит белое суконце (Снег)
 Трескучий ядрен
 Намостил мостен;
 По дворам пробежал,
 Все окна расписал (Мороз)
 Текло, текло и легло под стекло. (Лед)
 Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)
 Гуляет в поле, да не конь,
 Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)
 Белый Тихон
 С неба спихан,
 Где пробегает –
 Ковром устиляет. (Снег)

Пирог.

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,
 Да экий он широкинський,
 Да экий он мякошенький,
 Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

Петушинный бой.

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Перетяни веревку.

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Курочки и петушки.

Три пары в течение одной минуты собирают зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

Звонарь.

Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
 Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.

Утка-Гусь.

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Мы веселые ребята.

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Солнце.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Платочек.

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,
Я не падчерица,
Со платочком хожу,
К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:
На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Ловишка.

Дети и скоморохи (обращаются к одному из скоморохов, на котором надета шапочка козлика).

Козлик серенький,

Хвостик беленький,
Мы тебя напоим,
Мы тебя накормим,
Ты нас не бодай,
А в «Ловишку» поиграй.

После слов, обращенных к «козлику», дети разбегаются, а «козлик» старается их забодать.

Карусели.

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. «Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.

Игра «Пройди в воротца»

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иголочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образуя «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

Козлик.

Ход игры. В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети поизносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,
Свои ножки поразмять.
Козлик ножками стучит,
По-козлиному кричит:
«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу, а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.

Петушок.

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окном стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –

Тот беит!
- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по кругу, но противоположно. Дети разворачиваются лицом в круг, преодолевая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Колечко.

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,
Чист серебро хороню!
В высоком терему
Гадай, гадай, девица.
Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

Колечко, колечко.

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Ведущий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку. Играющие произносят:

Колечко, колечко, катись на крылечко,
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!

Вариант игры с несколько иным названием «В перстни» предлагает Г.Науменко.

Дети садятся в ряд и складывают ладони «лодочкой». Ведущий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом он приговаривает:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:
Мы давно уж гадали,
Мы давно перстень искали –
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают:

Покатилось колечко с красного крылечка –
По овинам, по клетям, по амбарам, по сеним.
Найди золотое колечко!

Если он найдет, у кого спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

Дедушка Мазай.

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если неотгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!
- Здравствуйте, дети! Где вы были?
- На работе.
- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

Со вьюном я хожу. (Хоровод-игра)

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,
С зеленым я хожу.
Я не знаю, куда
Вьюн положить
С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн
На правое плечо.
На третий куплет движения повторяются.
А со правого,
А со правого,
А со правого
На левое положи.

К концу песни со «вьюном» ходят четверо. Затем «вьюн» кладут в центр круга. Под веселую плясовую четверо детей танцуют, выполняя любые танцевальные движения. С окончанием музыки дети стараются взять «вьюн». Самый ловкий становится ведущим, и игра повторяется.

Веселые музыканты.

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит

в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Заря-заряница.

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.
Один, два, три – не воронь,
А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

Земля – вода – небо.

(или «Зверь – рыба – птица»)

Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным).

Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет).

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое.

Нельзя повторяться в названиях животных.

Испорченный телефончик.

(Старое название игры – «Слухи»)

В игре принимают участие 8-10 человек. Дети садятся в ряд или полукругом. Одного выбирают ведущим. Он садится первым и придумывает слова или фразу. Эту фразу ведущий шепчет соседнему игроку на ухо. Тот передает услышанное следующему по порядку и т.д. Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не слышали. Говорить следует отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это садится последним в ряду.

Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым исказил фразу, просят повторить, что он услышал,

не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый искаживший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

Капканы.

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки.

«Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3-4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останется всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза.

Почта.

(«Откуда и куда?»)

Участвует любое количество играющих. Каждый из играющих задумывает и называет громко какой-нибудь город. Остальные должны запомнить – у кого какой город.

Начать игру может любой, изобразив звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь!». Кто-нибудь тут же спрашивает: «Кто едет?» - «Почта». «Откуда и куда?» - «Из Москвы в Париж» (называть надо только те города, которые выбраны игроками). Отвечает тот, кто выбрал Москву, а следующий говорит обязательно тот, чей город – Париж:

- А что делают в Москве?

- Все ходят, копают картошку, - может ответить «приехавший из Москва».

Сразу все играющие, кроме «приехавшего», начинают изображать, как в «Москве копают картошку». Задания должны быть смешными и по возможности трудно выполнимыми, так как с тех, кто не сможет этого изобразить, «приехавший» берет фант (любую вещь) и складывает на виду у всех.

Теперь выбравший Париж говорит «Динь, динь!» и т.д. Игра продолжается. В конце разыгрываются фанты.

Два Мороза.

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченьсь, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный».

«Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

Золото хороню.

Дети садятся по кругу на пол, скрестив ноги, руки у них находятся за спиной. Одному из играющих кладут в руки предмет, который должен найти выбранный считалкой водящий. При этом участники игры напевают знакомую песню тихо, если водящий удаляется от предмета, и громко, если он к нему приближается. Можно вместо песни использовать приговорку:

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.
Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Руссу косу плетучи,
Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.
Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

Чепуха.

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет.

Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

Дятел.

Ходит дятел по пашнице,
Ищет зёрнышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук:
Тук, тук, тук, тук!
Выбирают дятла, подходят к дереву и поют.
Дятел берёт палку и считая про себя,
Стучит по дереву задуманное количество раз.
Игрок, который правильно назовёт число
Ударов, столько раз бежит вокруг дерева,
И становится новым дятлом.

Ремешок.

Прячу, прячу ремешок
Под калиновый кусток,
А кто зореньку проспит,
Того бить колотить.
Водящий с ремешком ходит за кругом, у детей глаза закрыты.
С последним словом кладёт ремень кому-нибудь за спину.
Тот бежит за водящим, пытаясь догнать и слегка ударить его
Ремешком. Водящий пытается занять место того, кто за ним бегаёт.

Содержание

1. Филин и пташки.
2. Бой петухов.
3. Перетяжка.
4. Перетяжка 2.
5. Переездные кони.
6. 12 палочек.
7. Лапта.
8. Пустое место.
9. Третий лишний.
10. Третий лишний с гребешком.
11. Золотые ворота.
12. Золотые ворота 2.
13. Удар по верёвочке.
14. Большой мяч.
15. Шаром в лунке.
16. Зайки.
17. Прыганье со связанными ногами.
18. Без соли соль.
19. Растеряхи.
20. Горелки.
21. Двойные горелки.
22. У медведя во бору.
23. Медведь.
24. Укротитель диких зверей.
25. Елы.
26. В ногу.
27. Гуси.
28. Гуси 2.
29. Волки во рву.
30. Волк в кругу.
31. Удочка (Рыбка, Поймать рыбку).
32. Наседка и коршун.
33. Мороз-Красный нос.
34. Малечина-калечина.
35. Поводырь.
36. Яша.
37. Яша 2.
38. Мышеловка.
39. Салки (Пятнашки, Ловишки).
40. Пятнашки.
41. Ястреб.
42. Кошки и мышки.
43. Зайчик.
44. Кошка.
45. Хромая лиса.
46. Стрекоза.
47. Жмурки.
48. Жмурки 2.
49. Жмурки с колокольчиком.
50. Жмурки Ваня и Маня.
51. Жмурки наоборот.
52. Жмурки с трубочкой.
53. Ведьмина метёлка.
54. Пирог.
55. Петушинный бой.
56. Перетяни верёвку.
57. Курочки и петушки.
58. Звонарь.
59. Утка-Гусь.
60. Мы весёлые ребята.
61. Солнце (Масленица).
62. Платок (Масленица).
63. Ловишка (Масленица).
64. Карусели (Масленица).
65. Козлик (Масленица).
66. Петушок (Масленица).
67. Колечко (масленица).
68. Колечко, колечко.
69. Дедушка Мазай.
70. Со вьюном я хожу (хороводная).
71. Весёлые музыканты.
72. Заря-Зареница.
73. Земля-вода-небо.
74. Испорченный телефончик.
75. Капканы.
76. Почта.
77. Два Мороза.
78. Золото хороню.
79. Чепуха.
80. Дятел.
81. Ремешок.

