

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

«Мальчевский детский сад»

**КАРТОТЕКА
РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР**

Подготовила: Инструктор
по физкультуре
Хачатрян Ю.А.

Ст. Мальчевская 2019г.

Русские народные игры

БУБЕНЦЫ

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

МАТУШКА-ВЕСНА

Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май -

Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

ФАНТЫ

Игра начинается так. 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 с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

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

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

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

МЯЧИК К ВЕРХУ

Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий

ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

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

ИГРОВАЯ

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей:
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игр . При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

МОЛЧАНКА

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему 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.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

КТО ДАЛЬШЕ БРОСИТ?

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки 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 добросят мешочки до флажка.

Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), 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. ту руку, находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

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

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

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, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси 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 на перегонки бегут к пруду.

Друг за дружкойю гуськом

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт 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!

ЛЯГУШКИ

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-

квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка.

Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

Весёлые, как девочки,

Проворные, как мальчики,

Зелёные, как листки,

Прыгучие, как мячики -

Весёлые,

Проворные,

Прыгучие подружки -

Зелёные,

Зелёные,

Зелёные лягушки!

Все квакают и квакают

И слышно вдалеке:

Ква-ква! Ква-ква!

Бре-ке-ке!

ВОРОБУШКИ

Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней - дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллею. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллею и т. д., до тех пор, пока не произнесут: "И на дерево от кошки - Шур! - скрылась!"

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки -
Не скачите по дорожке,
Не сидите на скамейке,
Не летайте по аллее,
Под окном не клюйте крошки:
Попадёте рыжей кошке -
Мур-мур-р-р! - в лапы.
Стайка дружных воробьишек -
Чик-чирик! Слетела с крыши,
Посидела на скамейке,
Полетала по аллее,
Поклевала быстро крошки
И на дерево от кошки -
Шмур-р-р! - скрылась.

ЩЕНОК

Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, - такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч - "ватрушку".

Один из играющих - щенок, другой ребенок - хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: "Гав!" Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит "ватрушку", он 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, играющие 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.

ГОРЕЛКИ

Играющие становятся 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.

С последним словом 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 успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. 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.

ЛЯГУШКИ В БОЛОТЕ

С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой).. лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

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 педагога (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 тех кур, которые не

успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

ЛОШАДКИ

Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

ВОРОБУШКИ И КОТ

Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки греется на солнышке кот. Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.

КУРОЧКА-ХОХЛАТКА

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

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: "Ко-ко,

Не ходите далеко".

Приближаясь к кошке, он говорит:

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.

САЛКИ, ИЛИ ПЯТНАШКИ

Одна из самых распространенных игр в России, имеет разных местах разные названия и варианты.

По жребью выбирают одного водящего — «салку», или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий догоняет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «осалить», «запятнать». Кого догонит и «осалит», тот становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. В игру можно играть, пока не надоест.

САЛКИ С ДОМОМ (ВАРИАНТ)

Для игроков на площадке чертится «дом», где их нельзя «пятнать», «салить». «Салка» может «салить» только вне «дома».

САЛКИ (ВАРИАНТ)

Не «саят» того, кто успел сесть по-турецки (скрестив ноги).
ноги от земли. Для этого они встают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В этом варианте игры любой может выручить игрока, которого пытается настичь «пятнашка». Для этого он должен пересечь дорогу между «пятнашкой» и убегающим игроком. Как только он перебежит дорогу, «пятнашка»

должен ловить уже его. В это время кто-нибудь из играющих снова может пересечь дорогу. Таким образом, все стараются выручить того игрока, за которым в данный момент устремляется «пятнашка».

ХРОМАЯ ВОРОНА

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

«Воробушки» стараются выманить «ворону». Они могут бегать у «гнезда», чирикавая и пища 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».

Указания к проведению: игра проводится на просторной поляне, в ней участвуют старшие дошкольники и младшие школьники, от 3 до 20 человек. Важно соблюдать следующее условие: «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 тихонечко хлопать ее по спине, по плечам. Никто из «воробьев» не имеет права вскакивать в гнездо» и даже наступать на черту.

ЛИСА

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

Указания к проведению: 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.

ЛЯГУШКА

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

Указания к проведению: игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. 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.

Указания к проведению: эту игру интереснее проводить на лесной полянке, где «ястреб» может спрятаться в кустах, за деревьями, чтобы напасть неожиданно. «Птицы» должны летать по всей площадке, приближаясь к дому «ястреба».

ПЧЕЛКИ И ЛАСТОЧКИ

Играющие — пчелы — «летают» на поляне и поют, приговаривают:

Пчелки летают.

Медок собирают.

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

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

Указания к проведению: игра интересна малышам. Можно играть со всей группой. Условие одно: «пчелы» должны летать по всей площадке и удаляться только после слов «ласточки».

БАБА-ЯГА

Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

Баба-Яга, костяная нога.

С печки упала,

Ногу сломала.

Пошла в огород,

Испугался народ.
Побежала в баньку,
Испугала зайку.

Или:

Бабка-Ежка, костяная ножка,
С печки упала.
Ножку сломала.
Пошла по улице,
Раздавила курицу.
Пошла на базар,
Раздавила самовар.
Пошла на лужайку,
Испугала зайку.

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжается.

Указания к проведению: игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. Количество участников — от 3 до 30 человек. В руках у Бабы-Яги по желанию игроков может быть ветка («помело»), которой она их «салит». В начале игры следует определить пространство, на котором участники бегают от Бабы-Яги. Игру можно усложнить: кого Баба-Яга поймает, тот замирает на месте. Спасти пойманного могут другие игроки, дотронувшись до него.

КОРШУН

По жребию играющие выбирают «коршуна» и «наседку». Все остальные — «цыплята». Они становятся в цепочку друг за другом. Каждый играющий держится за пояс впереди стоящего. «Наседка» становится во главе цепочки. Ее задача — защитить «цыплят», особенно самого последнего, от «коршуна». «Коршун» сидит на земле и копает ямку. К нему подходит «наседка» с «цыплятами» и начинает разговор:

— Коршун, что ты делаешь?

— Ямку рою.

— Зачем тебе ямка?

— Копеечку ищу.

— Зачем тебе копейка?

— Иголочку куплю.

— Зачем тебе иголочка?

— Мешочек сшить.

— Зачем тебе мешочек?

— Камешки класть.

— Зачем тебе камешки?

— В твоих деток кидать.

— За что?

— Ко мне в огород лазят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, так лови их.

«Коршун» бросается на «цыплят». Его задача — оторвать от цепочки стоящего в конце «цыпленка». «Наседка» старается не подпустить его к «цыплятам». Последний «цыпленок» тоже

старается увернуться от рук хищника. Когда «коршун» переловит всех, игра кончается.

Указания к проведению: в игре могут принимать участие до 20 человек. По условию «коршун» может похитить только последнего «цыпленка». Игра будет интереснее, если «коршун» будет использовать различные хитрости, например, неожиданно повернется в другую сторону и схватит «цыпленка». Следует помнить правила: «цыплята» должны крепко держаться друг за друга, так как те, которые оторвались от цепочки и не успели быстро соединиться, тоже становятся добычей «коршуна». «Наседка», защищая «цыплят», не имеет права отталкивать «коршуна» руками. Иногда договариваются играть так: если «коршун» поймает пятерых «цыплят», то сам становится «наседкой», а «наседка» превращается в последнего «цыпленка» в цепочке.

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, пытаюсь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увертываются, бегают по линии круга. Кого «жабка» коснется, тот берет на себя ее роль.

Указания к проведению: игра интересна дошкольникам. Лучше играть подгруппой 10—12 человек. Следует помнить, что «жабка» начинает «салить» играющих после дразнилки. Сошедший с линии круга считается пойманным и выходит из игры.

ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА

Играющие садятся в круг на корточки. Водящий («заря-заряница») ходит вне круга, прячет за спиной «ключи» — платочек с завязанным узелком. Ходит «заря-заряница», вместе со всеми приговаривает:

Заря-заряница,
Красная девица,
По небу ходила,
Ключи обронила.
Месяц видел,
Солнце скрало!

Водящий пытается незаметно положить кому-нибудь сзади «ключи». Играющим нельзя оглядываться, поворачивать голову. Тот, кому положили «ключи», бежит за водящим, бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!»

Пойманный водящий садится на его место, а «запятнавший» становится «зарюю».

Указания к проведению: игра интересна младшим школьникам, требует не только быстроты реакции и сноровки, но и внимания. Играть можно как на улице, так и в помещении (игра не требует большого пространства). По условиям игры если тот, кому положили «ключи», этого не заметит, «заря» обходит круг, поднимает «ключи», начинает хлестать зеваку, приговаривая: «Не прячь ключей, не прячь ключей!»

ДЕДУШКА-САПОЖНИК

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

Дети: Дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!

Сапожник: Погодите, детки, потерял очки!

Дети: Дедушка-сапожник, сколько с нас возьмешь?

Сапожник: Два рубля с полтиной, пятак и грош.

Дети: Дедушка-сапожник, ты с ума сошел!

Сапожник: 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, если их немного, то держат с соседом за концы свернутый жгутом носовой платок. 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.

САПОЖНИК (ВАРИАНТ)

Чертится домик «сапожника» в виде «улитки». «Сапожник», выбранный по жребью, находится в самом центре. Играющие по очереди «звонят» к нему в дом. После звонка «сапожник» бежит по спиральной дорожке к двери, приглашает гостя к себе.

Гость: Сапожник, сапожник, почини мне ботинки (туфли, сапоги и пр.) Сапожник «снимает мерки» с обуви — обводит палочкой ступню гостя — и имитирует ремонт обуви. Затем называет цену.

Гость (отвлекает внимание сапожника): Сапожник, сапожник, смотри, вон птичка летит (самолет и пр.).

Сапожник смотрит на небо, а гость убегает по спиральной дорожке. Сапожник догоняет и старается «осалить». Если догонит — меняются ролями, а если нет, то сапожник встречает следующего гостя.

Указания к проведению: игра проводится на небольшой игровой площадке, группой до 12 человек. До начала игры договариваются: будет «дедушка-сапожник» ловить игроков, не выходя из круга, или по всей площадке. В варианте «Башмачник» размер круга определяется возможностями игроков дотянуться с его центра до края. Играя в «сапожника», следует помнить: нельзя наступать на спиральные дорожки, перескакивать с одной дорожки на другую.

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:

Щипаю, щипаю по ягодку,
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.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ (ВАРИАНТ)

Игра та же, только дети дразнят «медведя». Собирая грибы и ягоды, они приговаривают:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!

Медведь простыл,
На печи застыл!
У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит
И на нас рычит!

«Медведь» начинает ворочаться, потягиваться, выходит из берлоги и ловит детей. Пойманный становится «медведем».

ДЕДУШКО-МЕДВЕДУШКО (ВАРИАНТ)

Один из игроков — «дедушко-медведушко». Дети подходят к нему, приговаривая: «Дедушко-медведушко, пусти нас ночевать». Просьба повторяется до тех пор, пока водящий не ответит: «Не долго, не долго, не до вечера!» Услышав это, детки укладываются на траву, делая вид, что спят. Пospав немного, вскакивают и кричат «дедушке»: «Завтра придем, калачей напечем!» Отойдя ненадолго в сторону, дети вновь возвращаются и просят: «Дедушко-медведушко, пусти нас в баньку попариться!» Водящий соглашается: «Подите, да баню не сожгите». Услышав это, игроки разбегаются в разные стороны с криком: «Горит! Горит!» — а «дедушко-медведушко»

бросается за ними вдогонку. Первый пойманный становится «дедушкой».

Указания к проведению: игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам, в ней могут принимать участие от 3 до 40 человек. Требуется просторная игровая площадка. Интересно играть на лесной полянке. Следует соблюдать правила: волк или медведь не имеет права выбегать, пока играющие не скажут последние слова

дразнилки; ловить игроков можно только в пределах установленной площадки.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Играющие выбирают «волка» и «хозяина», сами изображают «гусей». На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой — поле. Между ними находится логово «волка».

Все гуси летят на поле травку щипать. Хозяин зовет их:

— Гуси, гуси!

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну, летите же домой!

— Серый волк под горой, не пускает нас домой.

— Что он делает?

— Зубы точит, нас съесть хочет.

— Ну, летите, как хотите, только крылья берегите! «Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать.

Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

Вариант: Можно использовать и такую концовку: когда «волк» всех переловит, хозяин топит баню и приглашает «волка», «волк» изображает, что парится. Затем хозяин говорит ему: «Волкушко, я тебе коровушку брошу», — и бросает палку. «Волк» бежит за палкой, а «гуси» в это время убегают к хозяину.

Игру можно усложнить, введя в нее второго «волка».

Указания к проведению: в игре могут принимать участие старшие дошкольники и младшие школьники, от 5 до 40 человек.

Она проводится на просторной площадке. Интересно играть на лугу, на лесной поляне.

Правила: «гуси» должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином. В конце игры можно отметить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).

КОСТРОМУШКА

По жребии выбирается «Кострома». Играющие подходят к ней и поют или приговаривают:

Костромушка, Кострома,
Чужая дальняя сторона!
У Костромы в дому
Ели кашу на полу;
Каша масляная,
Ложка крашенная.
Кашу брошу, ложку брошу, —
Душа по миру пойдет!

Спев песню, игроки наклоняются к «Костроме» и задают ей вопрос: «Где Кострома?» Кострома отвечает: «В лес ушла!»
Получив ответ, играющие поют:

Кострома, Кострома,
Чужая дальняя сторона,
Зачем в лес забрела?
В бане редкий полук.
Расшибешь себе носок!

Спинку гвоздем расскребешь,

На тот свет скоро пойдешь!

Дети снова спрашивают «Кострому»: «Где Кострома?» На этот раз получают ответ: «Кострома померла!» Тогда поют:

Умер, умер наш покойник,

Ни во среду, ни во вторник,

Его стали кадить,

А он глазками глядит.

Стали Кузькой величать,

Он ногами стучать,

Костромушкой величать —

Стал он спинку расправлять,

А как стали отпевать —

Он за нами бежать!

При последних словах дети разбегаются. «Кострома» начинает их ловить. Пойманный становится «Костромой», игра начинается снова.

Указания к проведению: сегодня в игровом репертуаре наших детей этой игры нет, однако младших школьников можно познакомить с ней как с иллюстрацией того, в какие игры играли в старину летом (Зеленые