

*Карточка
русских
народных
игр.*



Перечень русских народных игр:

1. «Бубенцы»
2. «Матушка-весна»
3. «Горелки с платочкам»
4. «Фанты»
5. «Мячик кверху»
6. «Игровая»
7. «Зайчик», «В круг»
(вариант).
8. «Молчанка»
9. «Кто дальше бросит?»
10. «Сосед подними руку»
11. «Гуси»
12. «Лягушки»
13. «Воробушки»
14. «Щенок»
15. «Горелки»
16. «Мороз – красный нос»
17. «Лягушки в болоте»
18. «Лиса и куры»
19. «Лошадки»
20. «Воробушки и кот»
21. «Куточка хохлатка»
22. «Салки».
23. «Салки с домом».
24. «Салки – пересалки».
25. «Хорошая ворона»
26. «Лиса»
27. «Лягушка»
28. «Ястреб и птицы»
29. «Пчелки и ласточки»
30. «Баба – Яга»
31. «Коршун»
32. «Жабка»

33. «Заря – зарница»
34. «Дедушка сапожник»
35. «Башиначник»
36. «Волк и дети»
37. «У медведя во бору»
38. «Дедушко – медведушко»
39. «Гуси – лебеди»
40. «Костромушка»
41. «Грибы – вояки»
42. «Охотники и утки»
43. «Круговой мяч»
44. «Казаки – разбойники»
45. «Дай, дедушка, ручку!»
46. «Слепой барин»
47. «Малечина – калечина»
48. «Командная игра»
49. «Репка»
50. «Редька»
51. «Слон»
52. «Трубочки»
53. «Прорывата»
54. «Сизушки»
55. «Шлепанки»
56. «Зевака»
57. «Столбы»
58. «Зайчик»

Игры – загадки

1. Отгадывание
2. Филин и пташки
3. Иван – косарь и звери.
4. «В кучки»

Игра 1.

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.

Игра 2.

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.

Игра 3.

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.

Игра 4.

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.

Игра 5.

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.

Игра 6.

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.

Игра 7.

ЗАЙЧИК

Играющие становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга. По жребию выбирают «зайчика», он становится в круг. Участники игры перебрасывают мяч так, чтобы он задел «зайчика». «Зайчик» бежит по кругу, увертывается от мяча. Если кто промахнется, бросая мяч в «зайчика», то сам становится им.

В КРУГ (ВАРИАНТ)

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

Указания к проведению: играющих должно быть не более 10 человек. По правилам игры передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках. Чем быстрее играющие передают мяч, тем интереснее проходит игра и больше возможностей «запятнать» «зайчика». «Зайчик» (или водящий во втором варианте) может и поймать мяч. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика (или водящего).

Игра 8.

МОЛЧАНКА

Перед началом игры все играющие произносят невалку:

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.

Игра 9.

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.

Игра 10.

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

Игра 11.

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 дружкой 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!

Игра 12.

ЛЯГУШКИ

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика попеременно 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!

Игра 13.

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 дружныхворобьишек -

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,
Полетала по аллейке,
Поклевала быстро крошки
И на дерево от кошки -
Шмур-р-р! - скрылась.

Игра 14.

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.

Игра 15.

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.

Игра 16.

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.

Игра 17.

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.

Игра 18.

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.

Игра 19.

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.

Игра 20.

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.

Игра 21.

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.

Игра 22.

САЛКИ, ИЛИ ПЯТНАШКИ

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

По жребию 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.

Игра 23.

САЛКИ С ДОМОМ

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.

Игра 24

САЛКИ-ПЕРЕСАЛКИ

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».

САЛКИ С ПЛЕНОМ (ВАРИАНТ)

От обычных салок этот вариант игры отличается тем, что выбранный жребием водящий остается таковым на все время игры. Всех пойманных «салка» отводит в свой «дом» («плен») (очерченный угол площадки). Но «пленных» можно выручить: для этого надо коснуться «пленного» игрока рукой. «Салка» же старается «осалить» каждого, кто посмеет приблизиться к его «дому». Игра заканчивается только тогда, когда все играющие переловлены.

КРУГОВЫЕ САЛКИ (ВАРИАНТ)

Играющие становятся в круг. Двое стоят за кругом один против другого. Эта пара и начинает игру. Один из них — «салка», второй — убегающий. Игра начинается по сигналу. «Салка» пытается «осалить» убегающего. Спасаясь от преследования, убегающий может встать в круг на любое место между игроками. В этом случае игрок, стоящий справа от него, становится «салкой», а

выбывший «салка» убегает. Бежать можно в любом направлении, но только по внешнему кругу. В свою очередь, спасаясь, он также может встать в круг. Соответственно справа стоящий становится «салкой». Если убегающего «осалили» раньше, чем он встал в круг, он выбывает из игры.

САЛОЧКИ В ДВА КРУГА (ВАРИАНТ)

Играющие образуют два круга: внутренний и внешний. В разных кругах дети двигаются в противоположных направлениях. По сигналу ведущего, выбранного по считалочке, они останавливаются. Все, играющие во внешнем круге, быстро стараются «осалить» игроков внешнего круга, дотронувшись до них раньше, чем они успеют присесть. «Осаленные» играющие встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве договариваются заранее).

САЛОЧКИ-КОЛЕСО (ВАРИАНТ)

Играющие делятся на несколько групп до 6 человек в каждой. Выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром примерно 2 м. Каждая группа выстраивается в линию, в затылок друг другу. Эти группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок в каждой группе становится на линию круга. Водящий находится в стороне от этих групп. Водящий бежит вокруг круга, становится позади любого стоящего в конце «спицы» игрока, «салит» его. Тот соответственно передает удар стоящему впереди него и т. д. Когда первый в этой «спице» игрок получает удар, он громко кричит «Есть!» и бежит вдоль своей колонны, выбегает за пределы круга, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его «спицы», в том числе водящий, бегут за ним, стараясь обогнать друг друга, чтобы занять в ней свое место. Игрок, занявший в своей «спице» место последним, становится водящим.

Указания к проведению: для игры в салки выбирается просторная площадка. Количество участников от 3 до 30 человек (в разных вариантах). Бегать можно только в пределах установленной площадки. Кто выбежал за ее границы, считается пойманным и становится «салкой». Каждый новый водящий должен объявлять, что он стал «салкой», или «пятнашкой», чтобы все знали, от кого спастись. Водящий не должен бегать за одним и тем же играющим. Об этом напоминают игровые приговоры, которые так любят дети:

За одним не гонка —

Поймаешь поросенка!

Современный вариант:

Игра 25.

ХРОМАЯ ВОРОНА

По жребию 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.

Игра 26.

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.

Игра 27.

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.

Игра 28.

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».

Игра 29.

ПЧЕЛКИ И ЛАСТОЧКИ

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

Пчелки летают.

Медок собирают.

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

«Ласточка», выбранная по жребью, 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».

Игра 30.

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.

Игра 31.

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. Его 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 копеечка?
- 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 лезят.
- 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.

Игра 32.

ЖАБКА

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

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

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

Бода, бода, балабода,

Живет жабка у болота.

Выпучив глаза сидит,

Громко-громко говорит:

— Ква-ква-ква-квак,

А я прыгаю вот так!

«Жабка» прыгает, пытаясь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увертываются, бегают по линии круга. Кого «жабка» 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.

Игра 33.

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 «зарею».

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!»

Игра 34.

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».

Игра 35.

БАШМАЧНИК

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.

В САПОЖНИКА (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.

Игра 36.

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.

Игра 37.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

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».

Игра 38.

ДЕДУШКО-МЕДВЕДУШКО

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. Поспав 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.

Игра 39.

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»).

Игра 40.

КОСТРОМУШКА

По жребию 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 крашеная.

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 полок.

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 святки). Исполнение песен предполагает подготовку детей к этой игре.

Игра 41.

ГРИБЫ-ВОЯКИ

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

и т. д. Все становятся в круг, а водящий, стоя в середине, говорит:

Настало горе наше, горюшко,

Мирно пожили мы на волюшке.

Царь Горох с царицею Морковкой,

Да с Репою золовкой,

С братцем Бобом

Да со сватом Кочаном

Идут на нас войной.

Идите воевать со мной!

Играющие, взявшись за руки, отвечают ему:

Уж ты, сударь, нас помилуй!

Не тащи на службу силой,

Долго ль гриб всего живет?

День-другой всего пройдет,

Он и старится,

На бок валится,

Ножки тонки,

Трепана шляпонька,

Победят как раз

И тебя, и нас.

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

Указания к проведению: игра интересна для старших дошкольников и младших школьников, проводится на просторной площадке, лесной полянке. Несколько играющих могут назваться одним и тем же грибом. Предварительно договариваются о границах площадки, на которой водящий ловит «грибы».

Игра 42.

ОХОТНИКИ И УТКИ

На площадке чертят 2 линии на расстоянии 6—8 м одна от другой, произвольно определяют ширину площадки (тоже ограничивают линиями).

Играющие по сговору делятся на две команды — «охотников» и «уток». «Охотники» становятся за начерченными линиями, «утки» располагаются в центре. «Охотники» перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают его в «утку». «Осаленная» мячом «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями.

Указания к проведению: в этой игре могут участвовать от 4 до 12 человек. Лучше играть в мяч во время прогулки в лес, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера.

Правила: «охотники» не имеют права заступать за черту, нельзя «осалить утку» мячом, отскочившим от земли; «подстреленная утка» временно не участвует в игре (пока не будут «осалены» все «утки» и команды не поменяются местами). Каждая команда имеет своего капитана («мати»). Он может выручить проигравшую команду, если выполнит задание: в течение 10—12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

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

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

Игра 43.

КРУГОВОЙ МЯЧ

Все играющие располагаются по кругу диаметром примерно 10 м. Выбирают водящего. Он с мячом начинает ходить по кругу, выжидая удачный момент для броска мячом в одного из стоящих в кругу. Выбитый игрок хватается мяч руками и кричит: «Стой!» Водящий, который после попадания мячом в игрока старается убежать как можно дальше от круга, должен остановиться.

Играющий говорит: «До тебя ... шагов!» Делает названное число шагов и бросает мяч в водящего. Если попадает, водящий будет все повторять сначала. Если промахнется, сам становится водящим.

Указания к проведению: игра не требует большого пространства, для нее лучше использовать мяч среднего размера. Количество игроков — до 10—12 человек.

Правила: после сигнала «стоп» водящий должен остановиться, можно уклониться от мяча, но нельзя сходить с места. Во втором варианте игры по сигналу «огонь» останавливаются все играющие, ноги от земли отрывать нельзя.

СТОЛБЫ (ВАРИАНТ)

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

Когда наступит следующий момент для разбегания, то «столб» стоит на месте. Как правило, именно в него бросает мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается там, где стоял. Если же водящий промахнется, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

Игра 44.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

С помощью сговора играющие делятся на две команды. По жребию устанавливают одну команду «казаков», а другую — «разбойников». Команда «казаков» должна иметь какой-либо знак: нарукавные повязки, значки и пр.

«Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся от «казаков». Через определенное время, по договоренности, «казаки» идут на поиски. Обнаружив «разбойника», «казак» догоняет его. Если не может поймать сам, зовет на помощь товарищей. Пленного ведут в «темницу» и оставляют там под охраной. «Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы», «запятнав» пленника, однако сами освободители могут оказаться в плену, если в этот момент будут «запятнаны» «казаками».

Указания к проведению: это игра для школьников, особенно интересна мальчикам. Играть можно на площадке, на лесной опушке. Главное условие — наличие мест, где можно прятаться: постройки, деревья, кустарники, небольшие ямы и пр. Заранее нужно договориться о том, до каких границ

можно прятаться и убегать. «Темницей» может быть угол площадки, дерево или какое-либо приметное место. «Темницу» обозначают палочками, веточками, линиями, камнями.

Игра 45.

ДАЙ, ДЕДУШКА, РУЧКУ!

Играющие делятся на две группы. Бросают жребий, кому искать, а кому прятаться. Играющие, кому выпал жребий искать, выбирают «дедушку», остальные — «внучата». Они отходят с ним в сторону, закрывают себе глаза. Прячущиеся выбирают себе «мать», которая должна прятать своих деток по разным местам, но недалеко друг от друга.

Спрятав детей, она идет к «дедушке» и говорит ему: «Дедушка, дай ручку!» Тот подает руку, а «мать» ведет его и «внучат» совершенно в другую сторону от спрятавшихся детей. Но по пути «дедушка» и «внучата» зорко смотрят по сторонам, стараясь угадать, где спрятаны дети. Как только они заметят это место, сразу бегут к спрятавшимся, стараясь кого-нибудь поймать.

Спрятавшиеся, заметив это, могут тотчас выбежать из своей засады навстречу «матери». Если она добежит до своих детей раньше «дедушки» с «внучатами», то они уже не смогут никого поймать. Если же «дедушка» успеет поймать хотя бы одного из них, играющие меняются ролями.

Указания к проведению: число участников игры — до 20 человек. На площадке, где проводится игра, должны быть деревья, кусты или предметы, за которыми удобно спрятаться. «Дедушка» и «внучата» не должны подглядывать, когда «мать» прячет своих детей.

Игра 46.

ДВОЕ СЛЕПЫХ (СЛЕПОЙ БАРИН)

Выбирают двух водящих. Один — «слепой барин», другой — «слуга Яков». Играющие берутся за руки и встают в круг. «Слепой барин» начинает звать своего слугу: «Яков! Где ты?» «Яков» подходит как можно ближе и отвечает «барину», а потом тихонечко удаляется. «Слепой барин» старается как можно чаще спрашивать своего «слугу» о каких-либо делах. Тот же, ответив ему, сразу отскакивает подальше. «Слепой барин» старается поймать его. Когда «барин» поймает «Якова», выбирают новые водящие, игра продолжается.

Указания к проведению: для игры не требуется большой площадки, так как поиск идет только в центре круга, который образуют играющие.

Предполагается оживленный диалог двух водящих, по голосу «барин» ищет слугу. Новых водящих можно выбрать так: «слепой» трогает одного из стоящих в кругу и, задав ему вопрос, пытается по голосу узнать его. Если отгадает — тот становится водящим.

Игра 47.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

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

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До летнего?

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

Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Игра 48.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Играющие делятся на две группы. На земле чертой отмечается место, к которому должны бежать с малечиной-калечиной. По сигналу играющие устремляются к черте. Побеждает та группа, которая первой добежит до черты, не уронив ни разу своей малечины-калечины.

Указания к проведению: в эту игру можно играть с разным числом играющих, от 1 до 10 одновременно. Для игры необходима прямая толстая палка

диаметром примерно 2—3 см, длиной от 50 до 150 см. Один конец палки может быть слегка заострен. Иногда на кончике малечины-калечины устанавливают вертушку, которая при движении играющего начинает вертеться. Можно надеть на ее кончик какую-нибудь забавную игрушку — колобка и пр. Игроки встают подальше друг от друга, чтобы было удобно держать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться. Способы удержания палки на руке, а также трудность заданий определяются возрастом и возможностями детей.

Игра 49.

РЕПКА

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

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

Игра 50.

РЕДЬКА

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

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

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

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

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

Игра 51.

СЛОН

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

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

Игра 52.

ТРУБОЧКИ

Играющие разбиваются на пары. Каждая пара берется за руки и начинает виться, т. е. вращаться вокруг своей продольной оси, припевая:

Вьется ли, вьется ли трубочка,

Вьется ли, вьется ли серебряная...

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из вертящихся не упадет. Чья пара продержится дольше, тот и победитель.

Указания к проведению: игра отличается простотой, в нее обычно играют девочки (от 4 до 6 человек). Не требуется большого пространства. Можно играть как во дворе, так и на лужайке, на поляне. Правила устанавливают сами играющие.

Игра 53.

ПРОРЫВАТЫ

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

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

Игра 54.

СИГУШКИ

Двое играющих, выбранных по жребию, садятся на землю друг против друга. Один из них вытягивает вперед ногу, другой ставит свою пятку на носок первого. Через эти две ноги прыгают другие игроки. Затем первый играющий ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Потом второй игрок ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Затем в ход идут руки. Через такую «загородку» прыгают уже с места. Кто не перепрыгивает — выходит из игры. Для самых ловких, оставшихся в конце игры, устраивается испытание («экзамен»). Для них сооружают «котел»: сидящие на земле раздвигают ноги, и игрок должен с закрытыми глазами перепрыгнуть через него. Если удалось перепрыгнуть — победил.

ПОСИГУШКИ (ВАРИАНТ)

По сговору играющие распределяются на две команды, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором — лицом друг к другу на расстоянии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаясь друг друга. Играющие другой команды встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются «осалить» прыгающего игрока. Каждый «осаленный» встает за спиной того водящего, кто его «осалил». Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется. Побеждает та команда, в которой меньше игроков «осалили».

Указания к проведению: так как во время игры дети садятся на землю, то лучшее место для нее — лесная полянка или песочный пляж. В этой игре дети не только упражняются в прыжках, но и проявляют сноровку, ловкость. Дети могут придумывать свое испытание для победителей в первом варианте игры. Командный вариант предусматривает следующие **правила:** «осаленный» не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его «осалили». Водящий «салит» играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положение ног.

Игра 55.

ШЛЕПАНКИ

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его — шлепает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Указания к проведению: проводят игру на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. **Правило** одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить — использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

Игра 56.

ЗЕВАКА

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

Указания к проведению: игра интересна для детей дошкольного возраста, можно играть и с малышами. Чем младше дети, тем меньше состав участников. Мяч можно взять любой величины в зависимости от умений детей; чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

Следует помнить **правила:** мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга; если играющий при выполнении упражнений уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

Игра 57.

СТОЛБЫ

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Отбивать его нужно ладонями. Каждый игрок внимательно следит, как отбивают мяч остальные. Как только неудачно отбитый или неудачно пойманный мяч упадет на землю, все разбегаются в разные стороны. Игрок, уронивший мяч, считается водящим. Он должен как можно скорее поднять мяч и крикнуть: «Огонь!» Все игроки останавливаются. Водящий должен отыграться — бросить мяч в ближайшего к нему игрока. Если попадет, отыгрался, опять встает в круг, игра продолжается, пока не объявится новый водящий. Если водящий бросает мяч в игрока и не попадает, то его ставят «столбом»: он должен стоять на месте, не двигаясь. Когда наступит следующий момент для разбегания, «столб» стоит на месте. Как правило, именно в него и будет бросать мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается на месте. Если водящий промахнется, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг.

Указания к проведению: это игра для младших школьников. Число участников — до 15—20 человек. Лучше взять мяч среднего размера, который легко отбивается ладонями. Игра требует от детей внимания. Так, после слов

водящего: «Огонь!» все играющие должны остановиться на месте. Тот, в кого бросает мяч водящий, может увертываться, но ни в коем случае не отрывать ног от земли

Игра 58.

ЗАЙЧИК

Играющие становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга. По жребию выбирают «зайчика», он становится в круг. Участники игры перебрасывают мяч так, чтобы он задел «зайчика». «Зайчик» бежит по кругу, увертывается от мяча. Если кто промахнется, бросая мяч в «зайчика», то сам становится им.

В КРУГ (ВАРИАНТ)

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

Указания к проведению: играющих должно быть не более 10 человек. По правилам игры передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках. Чем быстрее играющие передают мяч, тем интереснее проходит игра и больше возможностей «запятнать» «зайчика». «Зайчик» (или водящий во втором варианте) может и поймать мяч. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика (или водящего).

ИГРЫ-ЗАГАДКИ

Игра 1.

ОТГАДЫВАНИЕ

Считалкой выбирают водящего, закрывают ему руками глаза, поворачивают и крутят в разные стороны, а затем валят на землю лицом вниз, не открывая ему глаз. Положенный таким образом водящий должен угадать, куда он «летит», например, к лесу, к деревне и пр. При этом приговаривают:

Катай-катай каравай,

Куди твоей головой.

К лесу-малесу,

В огород залезу,

Гряды ископаю,

Тычник изломаю,

Куди твоей головой?

Если водящий отгадает правильно, его освобождают, а на его место становится следующий из играющих.

Указания к проведению: в эту игру хорошо играть на лесной поляне небольшой группой от 3 до 6 человек. Можно не закрывать водящему глаза руками, а завязывать платком, только следить, чтобы он не спал. Чем больше участников, тем больше закручивают водящего. До начала игры участники договариваются о выборе ориентиров: дуб, речка, тропинка и пр. Водящий должен хорошо ориентироваться в окружающей местности. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

Игра 2.

ФИЛИН И ПТАШКИ

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

Указания к проведению: игра проводится на просторной площадке. Число участников — до 20 человек. «Гнезда» лучше выбирать на высоких предметах:

на пнях, на скамейках. От «филина» птицы прячутся каждая в своем гнезде.

Игра 3.

ИВАН-КОСАРЬ И ЗВЕРИ

Для этой игры используется специальная считалочка для выбора водящего:

Иван с косой,

Не ходи босой,

А обутый ходи,

Себе лапти сплети.

Если будешь ты обут

Волки, лисы не найдут,

Не найдет тебя медведь,

Выходи, тебе гореть!

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

— Иван-косарь, что ты делаешь?

— Траву кошу.

— А зачем косишь?

— Коров кормить.

— А зачем коровы?

— Молочко давать.

— А зачем молочко?

— Сырцы делать.

— А зачем сырцы?

— Охотников кормить.

— А зачем охотников кормить?

— В лесу зверей ловить!

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

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

Игра 4

В «КУЧКИ»

Водящий, выбранный с помощью считалки, берет по одной вещи уиграющих, прячет в кучки песка так, чтобы в одной из них было две вещи, в другой — одна, в третьей — ни одной. Спрятав предметы, водящий предлагает поискать их. Кому достанется пара, тот выиграл, а кому пустая кучка — проиграл. Выигравший становится водящим.

Указания к проведению: в игре участвуют три человека. Ее хорошо проводить на берегу реки. Прятать можно камушки, шишки и другие предметы. Важно помнить, что играющие делают выбор по очереди. Игра продолжается, пока вызывает интерес.

СЧИТАЛКИ

Цынцы—брынцы,

Балалайка!

Цынцы—брынцы,

Поиграй-ка!

Цынцы—брынцы,

Не хочу!

Цынцы—брынцы,

Вон пойду!

Конь ретивый

С длинной гривой

Скачет, скачет по полям

Тут и там! Тут и там!

Где проскачет он —

Выходи из круга вон!

Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы,

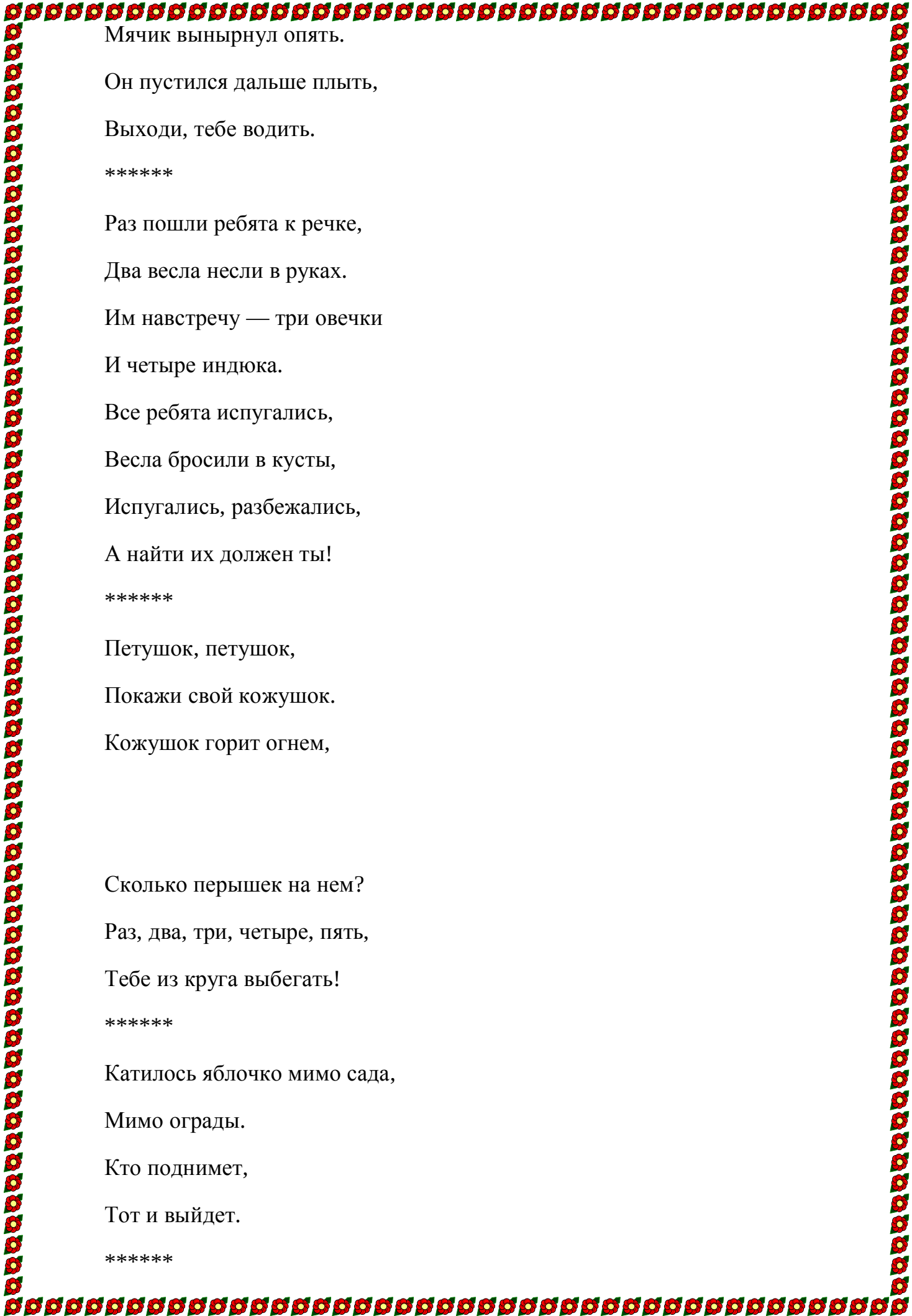
Мы играем — водишь ты.

Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука, что это за штука?

Хвать, хвать! Не поймать.



Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть,

Выходи, тебе водить.

Раз пошли ребята к речке,

Два весла несли в руках.

Им навстречу — три овечки

И четыре индюка.

Все ребята испугались,

Весла бросили в кусты,

Испугались, разбежались,

А найти их должен ты!

Петушок, петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять,

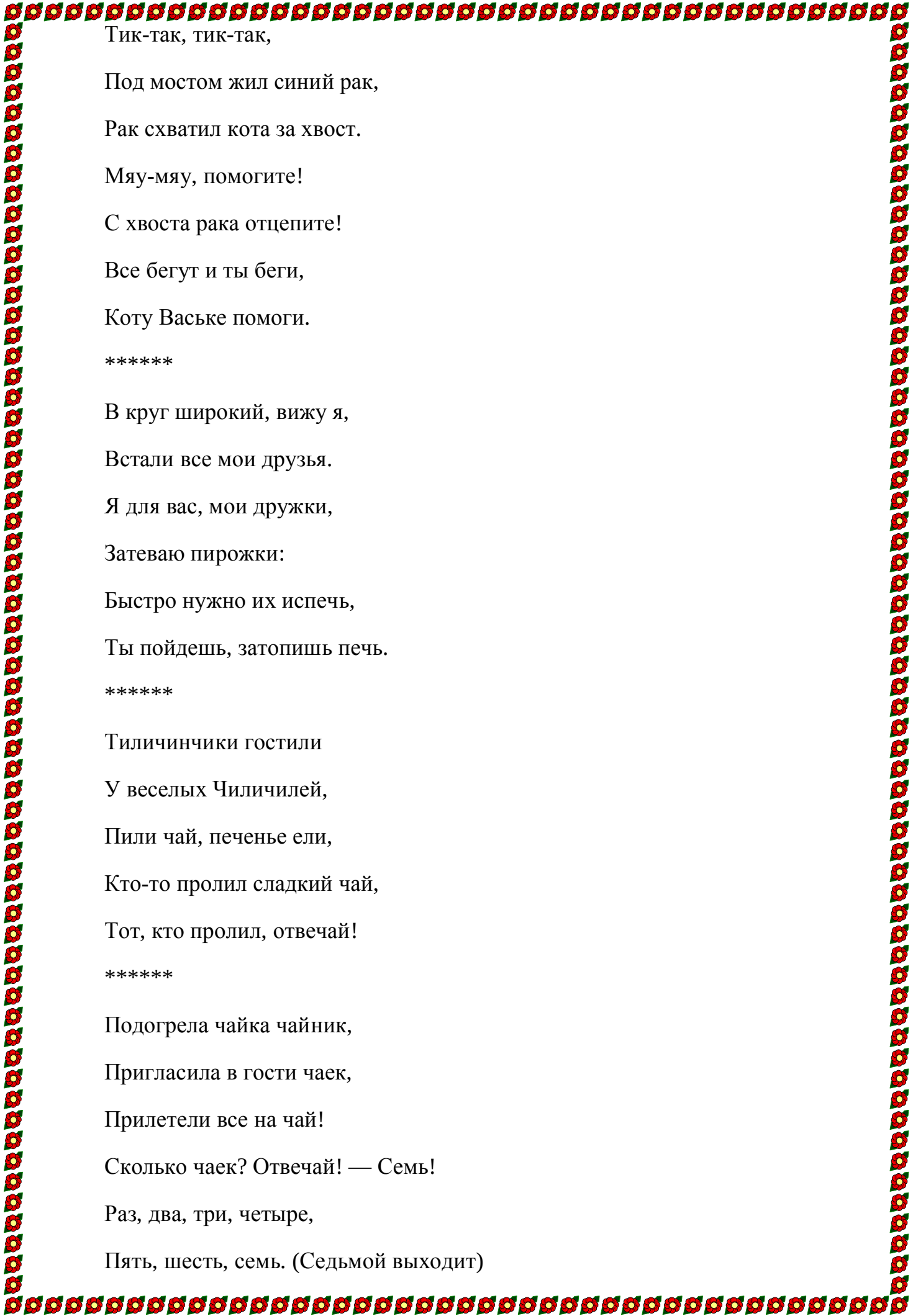
Тебе из круга выбегать!

Катилось яблочко мимо сада,

Мимо ограды.

Кто поднимет,

Тот и выйдет.



Тик-так, тик-так,
Под мостом жил синий рак,
Рак схватил кота за хвост.

Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!

Все бегут и ты беги,
Коту Ваське помоги.

В круг широкий, вижу я,
Встали все мои друзья.
Я для вас, мои дружки,
Затеваю пирожки:
Быстро нужно их испечь,
Ты пойдешь, затопишь печь.

Тиличинчики гостили
У веселых Чиличилей,
Пили чай, печенье ели,
Кто-то пролил сладкий чай,
Тот, кто пролил, отвечай!

Подогрела чайка чайник,
Пригласила в гости чаек,
Прилетели все на чай!
Сколько чаек? Отвечай! — Семь!
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. (Седьмой выходит)

Ахи, ахи, ахи, ох!

Маша сеяла горох,

Уродился он густой.

Мы помчимся, ты постой!

Тели-тели, — птички пели,

Взвились, к лесу полетели.

Стали птички гнезда вить,

Кто не вьет, тому водить!

В грязи у Олега

Увязла телега.

Сидеть бы Олегу

До самого снега.

Ты выйди из круга

И выручи друга.

Раз, два, три, четыре!

Жили мыши на квартире,

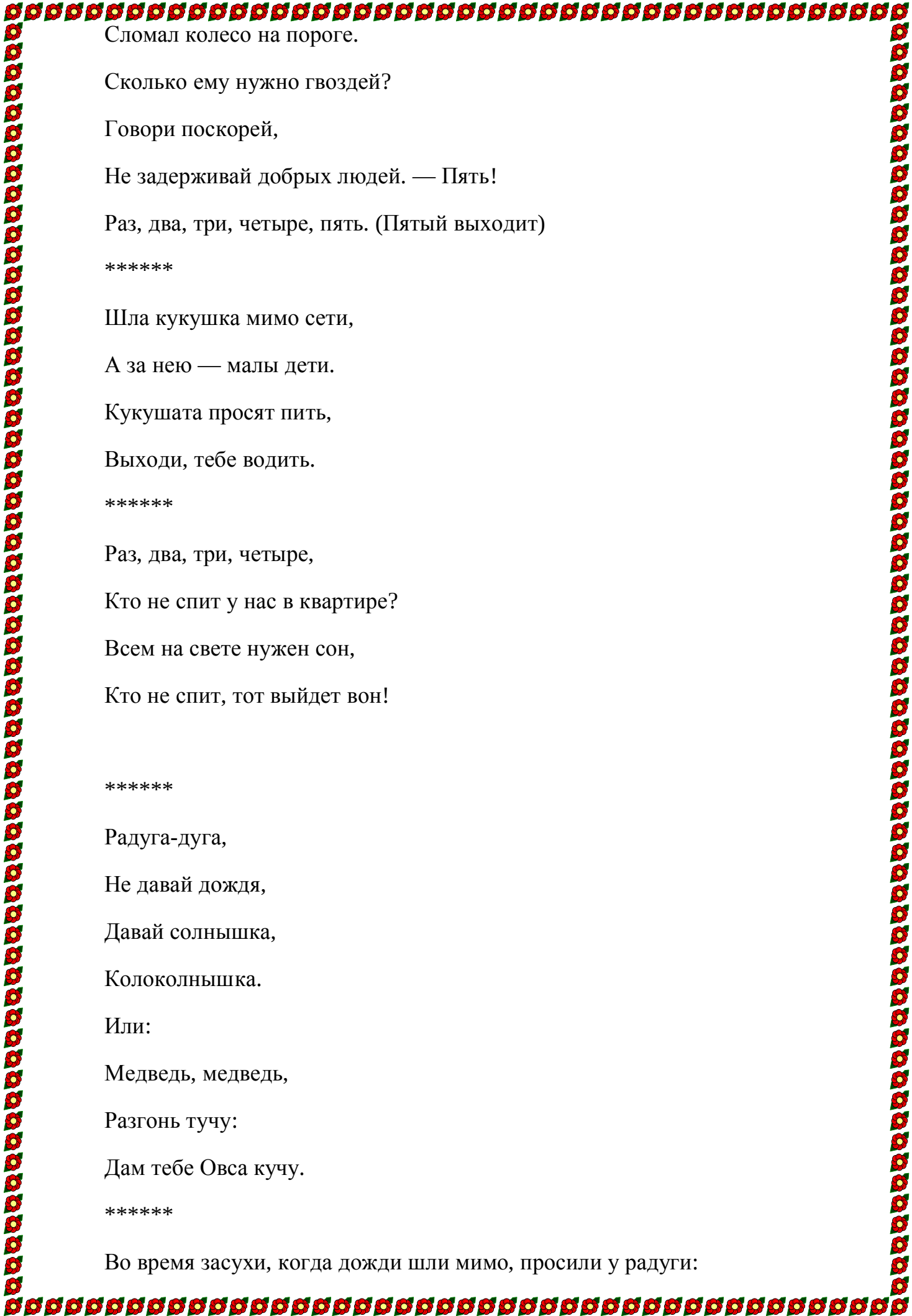
Чай пили, чашки били,

По три денежки платили

Кто не хочет заплатить,

Тому надо и водить!

Ехал мужик по дороге,



Сломал колесо на пороге.

Сколько ему нужно гвоздей?

Говори поскорей,

Не задерживай добрых людей. — Пять!

Раз, два, три, четыре, пять. (Пятый выходит)

Шла кукушка мимо сети,

А за нею — малы дети.

Кукушата просят пить,

Выходи, тебе водить.

Раз, два, три, четыре,

Кто не спит у нас в квартире?

Всем на свете нужен сон,

Кто не спит, тот выйдет вон!

Радуга-дуга,

Не давай дождя,

Давай солнышка,

Колоколнышка.

Или:

Медведь, медведь,

Разгонь тучу:

Дам тебе Овса кучу.

Во время засухи, когда дожди шли мимо, просили у радуги:

Радуга-дуга,

Принеси нам дождя.

Радуга-дуга,

Не пей нашу воду.

После купания, чтобы избавиться от воды, налившейся в уши, прыгали на одной ноге, прижимая к уху ладонь, приговаривая в такт прыжкам:

Мышка, мышка,

Вылей воду

За косую огороду!

Водолей, водолей,

Вылей воду из ушей!

В поисках грибов в лесу приговаривали так:

Грибы на грибы, а мой поверху.

Жили-были мужики,

Брали грибы рыжики.

ЛЕТНИЕ ЗАКЛИЧКИ И ПРИГОВОРКИ

Летний дождь приносил и радости и огорчения. Во время игр на улице ребяташки так закликали дождь:

Мочи, мочи, дождь,

На нашу рожь;

На бабушкину пшеницу,

На дедушкин ячмень

Поливай весь день.

Дождик, дождик, пуще

На бабину капусту,

На мой ячмень

Прокатай весь день.

Дождичек, роси, роси,

Девушка, расти, расти!

Дождик, дождик, пуще!

Едет Ванька с гущей,

Задел за пенек —

Осветился огонек,

Задел за кочку —

Пролил гущи бочку.

Иди, дождик, дождичек,

Пробуравь землю,

Дай нам водицу!

Когда дожди шли не переставая, просили у радуги прекратить его:

Радуга-дуга,

Перебей дождя,

Поддай солнышка.

