

Русские народные игры

для старшего дошкольного возраста

Игра «Гуси-Гуси»

(варианты игры Владимирской губернии)

История возникновения

10 июня- Никита- гусятник. Начиная с этого дня, крестьяне выгоняли гусей на пруд, при этом приговаривая: «Христос с тобой, Никитушка, прими мою животинушку на все полное лето и спаси её».

Правила игры: 1 вариант.

Хозяйка сзывает гусей:

- Гуси- гуси!

- Га-га-га!

-Есть хотите?

- Да-да-да.

-Ну летите же домой!

- Серый волк под горой, не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет!

- Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.

Гуси разбегаются, волк их ловит. Когда волк переловит всех гусей, хозяйка говорит ему:

- Волк, у тебя на дворе много волков, свиней и других зверей; поди прогони их. Волк просит её прогнать, она три раза прогоняет, но не может прогнать всех, тогда волк идет прогонять сам, а хозяйка в это время уводит гусей домой.

Вариант 2.

Когда волк всех переловит, хозяйка идет к нему.

- Что, у вас гуси?

- Нет, одни утки.

Дети крякают по-утиному.

-Что, у вас утки?

-Нет, у нас вороны.

Дети каркают.

-Пойду, погляжу.

Хозяйка узнает гусей, гонит их домой. Гуси хромают, как будто волк им ноги переел. Баба ругает волка:

-А чтоб он сдох!- и загоняет гусей.

Игра «У медведя во бору»

История возникновения

Зародилась эта игра летом, 9 июля. По календарю это день числится как Давид- земляничник. Почему он так называется? Да потому, что именно в этот день земляника поспевает, девок и парней в лес ведет. Первую ягодку в рот кладут, а вторую домой несут. Собирай по ягодке, соберешь кузовок. Издавна считалось, что медведь- властелин леса, и по поверью, он ловит девушек в лесу и делает их своими работниками. Не случайно, играя в игру «У медведя во бору», девицы бегут от медведя с криком.

Правила игры

Рисуют два круга. Один- лес, в центре которого кладут ягоды и грибы; другой- деревня. Один из участников изображает медведя и садится в лесу. Остальные идут из деревни- в лес по ягоды , грибы. У одного в руках корзинка. Все поют: У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

Медведь постыл,

На печи застыл.

Затем окружают «лес», передавая друг другу корзинку, пытаются забежать в лес и бросить в корзинку ягоды. Кого медведь в лесу поймает, тот вадит.

Игра «Пастух и стадо»

История возникновения

6 мая- Егоров день. Егоров день считался праздником пастухов, их одаривали, кормили в поле мирской яичницей. В некоторых деревнях Владимирского уезда каждый домохозяин приходил в поле с испеченным караваем. И первый кусок уделяли пастуху, оставшимся кормили возвратившийся в этот день с поля, скот.

Скотину выгоняли в поле вербой, срезанной в вербное воскресенье.

Выгоняли скотину, приговаривали: «Христос с тобой! Егорий храбрый, прими мою животину на все полное лето и спаси её!».

В селах Владимирской губернии, выгоняя в первый раз в поле корову, заставляли её переступить через положенную в воротах клюшку, а потом ударяли ею, приговаривая: «Тели, телок, тели, телок». Вместо клюшки мог использоваться сковородник: «Как сковородник от печки не уходит, так пусть бы и скотина от двора не уходила».

Правила игры:

Из играющих детей выбирается пастух. Ему дают рожок и прутик.

Остальные дети- коровы. Пастух выгоняет скотину, приговаривая: «Христос с тобой, Егорий храбрый, ты спаси нашу скотину».

В поле и за полем,

В лесу и за лесом,

Под светлым месяцем,

Под красным солнышком,

От волка хищного,

От медведя лютого,

От зверя лукавого.

Дети ползут, имитируя коров, пастух погоняет их прутом. По сигналу «волк» или «медведь»- дети быстро ползут, убегая от хищников.

Игры- «Кресты», «Русалочки»

История возникновения

Период с понедельника на троицкой неделе до понедельника следующей недели называли «русальной неделей», и считали временем, когда русалки выходят из воды, играют, качаются на деревьях и заманивают прохожих, чтобы их защекотать.

По словам крестьян, есть только одно средство, которое может спасти от нечистой силы- это нарисованный на земле крест. Кто не успел встать на нарисованный крест, тот поддался чарам русалок, того они уводили с собой в пруд.

Правила игры «*Крест*»: русалки ловят детей, стараясь их защекотать, дети убегая от них, встают на нарисованные на земле кресты.

Правила игры «*Русалочки*»: дети стоят, взявшись за руки. Выбираются водящие- русалочки. Они в центре круга приседают на корточки. Дети идут по кругу и говорят: «Девушка- русалочка, что сидишь? Выйди хоть на час и поймай кого из нас!». После этих слов дети говорят хором: «Ночь» - и приседают, а русалочки с закрытыми глазами стараются узнать, кого они поймали. Если узнали пойманных, то запутывают их в сети, а если нет- отпускают.

Игра «Венок»

По повериям считалось, если ты хочешь, чтобы русалки не навредили человеку, их надо задобрить. Девушки из березовых веток плели веночки, украшали березу лентами, водили вокруг нее хороводы, играли в народные игры.

Правила игры: двое ребят с венком берутся за руки и, поднимая их вверх, образуют ворота. Остальные дети цепочкой проходят в ворота и поют:

Березка девочек кричала, к себе призывала:

- Идите, девочки, на луг гулять,

Зеленые веточки завивать.

- Мы тебя, березка, не согнем

На тебе веночки не завьем.

- Я к вам, девушки, сама согнусь,

Завьете венки зеленые-

Станете весь год веселые.

Дети, которые образуют ворота, кидают одному из участников на голову венок и командуют: «Веночек – венок, спрячься в теремок». И тут же участник с венком убегает и прячет его. Затем все идут искать венок. Дети подсказывают: «Горячо», «холодно». Кто первый найдет венок, забирает его себе.

Игра «Гори, гори ясно»

История возникновения

7 июля – Иван Купала. В этот день исполнялись обряды связанные с водой и огнем. Главная особенность купальной ночи- очищающие костры. Вокруг них плясали, пели, заводили шумные игры. Костры устраивали за селением, обычно на высоком месте. В огонь подбрасывали бересту, а чтобы горело ярче, обвязывали соломой старые колеса, поджигали их и спускали с пригорков.

Издавна считалось, что если попрыгаешь через костры поиграешь в русскую народную игру «Горелки», то очистишься от нечистой силы на весь год. В эту игру играли и в «зеленые святки» (Троицу), когда после гаданий на воде девушки прыгали через костер.

Правила игры: участники выстраиваются парами друг за другом, водящий ходит перед ними и выкрикивает:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо-

Птичка летит,

Колокольчик звенит:

Диги-дон, диги-дон,

Убегай скорее вон!

При последних словах первая пара, не разнимая рук, бежит назад, а водящий старается догнать. Если кого поймает, то становится с пойманным последней парой, а кто остался - тот водит.

Народные подвижные игры на Святки

Святки праздновались всеми, но в основе своей это был праздник молодежи. Ее игры, обходы домов, посиделки, гадания создавали неповторимую атмосферу святочного веселья.

Раз на праздник собиралось много молодежи, значит, там не обходилось без хороводов: «Верба-вербочка», «Царевна» и т.д., любимыми играми были целовальные: «В смолу», «Прялица».

Игра «Молчанка»

По команде: раз, два, три- все должны хранить самое серьезное молчание. Невыдержавшие подвергаются какой- либо условной каре, например: съесть

пригоршню угля, поцеловать старушку, позволить облить себя с головы до ног холодной водой и т.д.

Игра с ряженными «Баба- ёжка»

Рисуют круг, в середине становится один из играющих- Баба Яга. В руках у нее ветка- «помело». Вокруг бегают ребята и дразнят:

Баба –ежка,
Костяная ножка,
С печки упала,
ножку сломала,
А потом и говорит:
«У меня нога болит».
Пошла она на улицу-
Раздавила курицу,
Пошла на базар-
Раздавила самовар,
Пошла на лужайку-
Испугала зайку.

Баба- Яга скачет из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться помелом. Кого запятнает- тот замирает.

Игра «Скакалка»

Двое детей раскручивают скакалку, приговаривая:

Чтоб был долог колосок,
Чтобы вырос лен высок,
Прыгайте как можно выше,
Можно прыгать выше крыши!

Колядовщики прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство.

Игра «Жмурки» - обыкновенная

Жмурке завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

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

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Игра «Белый камень»

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них белый камушек. Все начинают петь и в такт пению потряхивают ладошками, сложенными вместе. Тот у кого белый камень, поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому- то из них опускает камушек. Второй из стоящих- водит. Он должен отгадать, у кого в ладошках камень. А затем садится на место того, у кого перед этим нашел белый камень. Игра начинается сначала. Играющие напевают: «Ходит Ванюшка среди белого камушка. Белый камень у меня, у меня. Говорите про меня, про меня».

Игра «Хозяин и воробей»

По считалочке выбирается воробей и хозяин. Считалочка:
Тани, Вани, что за вами?
Вы стоите все столбами?
На нее надо присесть.
Поскорее все бегите!
А ты, мальчик, поводи!
Дети становятся в круг. Воробушек в кругу- гумно (место где хранится зерно). Хозяин за кругом. Поют все:
Воробей, воробей, не клюй овсень,
Ни своих, ни чужих, ни соседовых.
Хозяин ловит воробья. Дети воробья впускают и выпускают в круг и из круга, хозяин может ловить его только за кругом.

Игра «Дятел»

Дети собираются на площадке, выбирают водящего- дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу и все вместе говорят слова:
Ходит дятел у житницы,
Ищет зернышко пшеницы.
Дятел отвечает: Мне не скучно одному,
Кого хочу, того возьму.
С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

Игры на Масленицу

Подготовила Сысенко С.Н. зам. дирек.по
воспит. раб. Боголюбовской ср.шк.
Суздальского района.

Игра - «Золотые ворота»

Вариант 1: Из 6-20 участников игры выбирают двух посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет Солнцем, а кто Луной (Месяцем). Выбравшие себе роли Солнца и Луны становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие, взявшись за руки, вереницей идут через «ворота». При этом поют любимые песни. Когда через «ворота» проходит последний идущий, они «закрываются»; Солнце и Луна опускают поднятые руки, и тот, кто шел последним, оказывается между ними. Задержанного тихо спрашивают, где бы он хотел встать, позади Луны или Солнца.

Потом все играющие снова проходят через «ворота», и опять последнего останавливают. Это повторяется, пока все не будут распределены по группам. Тогда группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т.д.

Вариант 2: идущие через «ворота» не поют, зато те, кто изображает «ворота», речитативом говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй- запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове; задерживается тот, кто остался в них. Чтобы не быть задержанными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег. Игроки, образующие «ворота», в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Она завершается перетягиванием.

Вариант 3: Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись.

Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды.

Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя!

Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами.

Первая команда в течение игры говорит:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый – разрешается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове команда резко опускает руки.

Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга.

Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается.

Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки.

Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.

Игра «Сковорода»

5-10 участников игры должны быть примерно равны по силе. Они встают в кружок и берутся за руки. У самых ног чертят круг- «сковороду». Затем все идут или бегут вокруг этого круга. По сигналу ведущего останавливаются и начинают тянуть своих соседей справа и слева на «сковороду», а сами упираются ногами. Кто наступит на «сковороду», тот «испекся». Затем бегут снова по кругу. Игра повторяется, пока не останется одного или двух «неиспекшихся», они – победители.

Правила:

1. Начинать тянуть на «сковороду» можно только после сигнала ведущего или судьи.
2. Тот, кто опустил соседа, считается проигравшим - «испекшимся».

Игра с платочком

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

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

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

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

Игра «Ловишка»

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

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

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

Игра «Карусели»

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.

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

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

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

С вьюном я хожу,

С зеленым я хожу.
Я не знаю, куда
Вьюн положить

С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.

Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн
На правое плечо.

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,
А со правого,
А со правого
На левое положи.

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

Игра «Веселые музыканты»

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Игра «Испорченный телефончик»

(Старое название игры – «Слухи»)

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

Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым искажил фразу, просят повторить, что он услышал, не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый искаживший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

Игра «Третий – лишний с гребешком»

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

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

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

Заканчивается игра по договоренности.

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

Игра «Золото хороню»

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

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.

Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Руссу косу плетучи,
Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.
Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

Игра «Чепуха»

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

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

Игра «Далеко, далеко»

Дети встают друг за другом «паровозиком»,
Кладут руки на плечи впередистоящему.

Далеко, далеко
На лугу пасутся

Ко.....

- Козы?

- Нет, не козы!

Далеко, далеко
На лугу пасутся

Ко.....

- Кони?

- Нет, не кони!

Далеко, далеко
На лугу пасутся

Ко.....

- Коровы?

Правильно коровы!

Пейте, дети молоко,
Будете здоровы!

Похлопывают по плечам.

Рисуют пальцами «змейку»
вдоль позвоночника ребёнку,
стоящему впереди.

Качают плечами вперёд-назад.

Наклоняют голову вперёд.

Качают головой вправо-влево.

Поворачиваются на 180 градусов и
повторяют движения первого куплета.

опять поворачиваются и повторяют
те же движения.

Поворачиваются на 90 градусов и качают головой
руки на поясе.

Постепенно медленно приседают.

На последний слог быстро встают на ноги и
поднимают руки вверх.

Игра «Кружева»

Выбираются двое водящих- «челнок», «ткач». Остальные встают парами, образуя круг. Пары берут друг друга за руки- делают ворота. «Челнок» встает у второй пары, а «ткач»- у первой. «Челнок» по сигналу «ткача» начинает бегать «змейкой», не пропуская ни одни ворота, а «ткач» его догоняет. Если «ткач» догонит «челнока» прежде чем он добежит до конца, тот становится «челноком». А «ткач» выбирается из других играющих.

Игра «Кузнецы»

По считалочке выбираются «кузнецы». Остальные дети- «жеребцы». Они подходят к «кузнецам» и говорят:

Эй, кузнец- молодец!

Расковался жеребец.

Ты подкуй его опять.

Кузнецы: Отчего ж не подковать?

Вот – гвоздь, вот – подкова!

Раз, два – и готово!

«Жеребцы» при слове «готово» убегают, «кузнецы» их ловят.

Игра «Заря»

Дети, играющие в игру, встают в круг. Руки держат за спиной, а одному из играющих, которого зовут «Заря» нужно ходить сзади с лентой и говорить:

«Заря- зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые-

За водой пошла!»

При произнесении последних слов, водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих. Тот, кому он положил ленту, быстро берет её, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Нужно занять свободное место, а тот, кто останется без места, и становится «зарей». Правила: нельзя пересекать круг, играющие не поворачиваются до тех пор, пока водящий выбирает, кому положить ленту на плечо.

Игра «Птичий хоровод»

Нижегородской губернии Воротынского района

Дети становятся в круг и все вместе выкрикивают:

«Ехала торба с высокого горба,
В этой торбе хлеб, соль да пшеница.
С кем ты хочешь – с тем поделись!»

Дети бросаются друг к другу и образуют пары, которые, плавно двигаясь, пропевают следующие слова:

«Летели две птички –
Ростом невелички.
Как они летели –
Все люди глядели.
Как они садились –
Все люди дивились.
Как они вставали –
Крепко обнимали».

Окончив песню, дети вновь становятся в круг, и все начинается сначала.

Игра «Шатер»

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки (зала). В центре каждого круга ставится стул, на котором висит платок с узорами. Дети берутся за руки и идут по кругу вокруг стульев, приговаривают:

Мы веселые ребята,
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

С окончанием стиха дети перестраиваются в один общий круг. Звучит русская народная мелодия. Взявшись за руки, дети подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки взрослый дает команду: «Строим шатер!». Дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первая построит «шатер».

Игра «Два Мороза»

Считалочкой выбирают двух Морозов (Красный нос и Синий Нос), которые в волшебном мешочке находят себе шапки- одна – красная, другая- синяя. На противоположных сторонах музыкального зала отмечают два «дома». Играющие располагаются в одном «доме». По сигналу Морозы говорят:

Мы два брата молодые,
Два мороза удалые,
Я - Мороз Красный Нос,
Я - Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится
В путь - дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в «дом» на противоположной стороне зала, а Морозы стараются их «заморозить», коснуться кого-нибудь рукой.

Игра «Дедушка Мазай»

Игра начинается с выбора водящего – «дедушки Мазая». Водящий садится на стул. Дети подходят к нему со словами:

- Здравствуй, дедушка Мазай! Из коробки вылезай!

Водящий отвечает:

- Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?

- Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!

Дети жестами показывают действия, о которых договариваются заранее: «пекут пирожки», «собирают грибы», «пришивают пуговицы», «играют на балалайке» и т.д. «Дед Мазай» отгадывает действия, которые показывают дети.

Игра «Кривой петух»

Один из играющих – «кривой петух». Ему завязывают глаза платком и спрашивают:

- Кривой петух, на чем стоишь?

Он отвечает:

- На иголочках!

- Как тебе, не колко?

- На подковочках!

- Ступай в кут. (*кут- это один из углов крестьянской избы*)

Там блины пекут, там блины пекут,

Тебе блин дадут!

После этих слов «кривой петух» ловит кого- либо из ребят, а поймав, старается угадать его имя, если угадывает, пойманный становится «кривым петухом», и игра продолжается.

Игра «Арина»

Играющие встают в круг, в середине водящий – Арина. Ей завязывают глаза.

Все поют: Долгая Арина, встань выше овина,

Рученьки сложи, чье имя, укажи!

Арина ходит, напевая:

Хожу, гуляю вдоль караваю,
Вдоль караваю, кого найду, узнаю!

Затем, коснувшись одного из играющих, старается отгадать его имя. Чье имя отгадает, тот становится Ариной.

Игра «В углы»

Четверо играющих стоят по углам, а один – в центре. По сигналу: «Угол на угол! Ку-ка-ре-ку!» - все участники перебегают из угла в угол, а центральный играющий старается занять любой из углов. Тот, кто остался в центре, - проигравший. Выбрав себе замену, он выбывает из игры.

Игра «Чиж»

По дубочку постучишь -
Вылетает серый чиж.
У чижа, у чижики
Хохолочек рыженький.

Чижик по полю летал,
Правой ножкой все кивал,
Чиж, чиж, не зевай,
Себе пару выбирай.

Играющие стоят в кругу, чередуясь «мальчик - девочка». В центре – «чиж» (водящий), он действиями изображает то, о чем поется в песне. Остальные повторяют за ним. На последних словах водящий выбирает себе пару, а остальные мальчики выбирают себе девочку из стоящих напротив. Тот, кому не хватило пары, становится «чижом».

Игра «Тетера»

Тетера шла, луговая шла,
По удалью, по разудалью.
Сама прошла, детей провела,
Самого последнего оставила.

Двое водящих берутся за руки, образуя «воротца». Остальные проходят цепочкой через эти «воротца». На последних словах водящие опускают руки и ловят детей. Тот, кого поймали, выходит из игры.

Игра «Пчелки и ласточки»

Играющие дети – цветочки – сидят на корточках. Выбирают из числа играющих 5 пчел и ласточку. Пчелки сидят на поляне и напевают:

«Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!»

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

Правила игры: пчелы летают по всей площадке. Гнездо ласточки находится на возвышении.

Игра «Пчелы»

Дети по считалочке делятся на две равные команды. Одна команда – пчелы, другая – цветы. Сначала пчелы ловят цветы. Пчела, поймавшая цветок, говорит ему: «замри», и цветок стоит на месте, не двигается. Когда пчелы переловят все цветы, они меняются с ними ролями, и игра продолжается.

Играющие поют: «Пчелки, пчелки!

Жальца – иголки,
Серые, малые,
Крылышки алые.
Поверху летают,
К цветам припадают,
Медок собирают,
В колоду таскают.
Ж-ж-ж!»

Игра «Жаворонок»

С помощью считалки выбирают жаворонка. В руке у него – колокольчик. Он выходит в середину круга, который образуют играющие. С началом стихотворения жаворонок бежит по кругу. С концом текста играющие закрывают глаза. Жаворонок бежит за кругом, звеня колокольчиком, осторожно кладет колокольчик за чьей – либо спиной. Тот, кто нашел колокольчик, становится жаворонком.

Потом колокольчик прячут в любом удаленном от детей месте комнаты.

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.
Тот, кто песенку найдет,
Будет весел целый год!

Игра «Солнышко - ведрышко»

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

На две строчки дети идут хороводом. На две другие – поворачиваются друг к другу и делают поклон. Затем подходят ближе к солнцу, водящему. Он говорит: «Горячо» и догоняет их.

Игра «Родничок»

Играют девочки, они рисуют «родничок». Участники встают друг за другом на одну сторону «родничка», обхватив друг друга за пояс, и поют:

Разлился родничок,
Золотой рожок,
У-ух!

По мхам, по болотам,
По гнилым колодам,
У-ух!

Разлился ключевой,
Белый, снеговой, У-ух!

Спев песню, девочки боком перепрыгивают через «родничок» на другую сторону. При этом они мешают друг другу, придерживают, стараясь столкнуть в «воду». Кто из них коснется «воды», выбывает из игры.

Игра «Ручеек»

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому не досталась пара, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка» и, проходя про сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется – чем больше участников, тем веселее игра. Лучше проводить ее под музыку.

Игра «Зайка»

Зайка, ты мой серенький,
Зайка, полосатенький,
Да некуда зайке выскочить,
Да некуда серу выпрыгнуть,
Все ж ворота, все турецкие,
А замочки все немецкие.
Ну-ка, зайка, боком, боком
Перед нашим курагодом,
Ну-ка, зайка, обернись,
Курагоду поклонись.

Играющие становятся в круг, взявшись за руки, водят хоровод. В центре круга «зайка» пытается вырваться из круга, но играющие закрывают

«ворота». На последних словах «зайнышка» кланяется и выбирает другого водящего.

Игра «Мосток»

Дети образуют круг, в середине стоит ребенок с веревкой в руке. Это «паучок». Все поют:

Паучок паутинку
Зацепил за травинку,

А потом за листок:
Получился мосток.

С начала пения «паучок» один конец веревки отдает кому-либо из стоящих в круге, а другой – стоящему напротив. По окончании пения дети, у которых в руках веревка, присаживаются на корточки, натягивая веревку. Остальные дети переходят по «мосту» со словами:

По мосточку пойдем, в гости к солнышку придем!
Кто упал в «речку», выбывает из игры.

Игра «Палочка - выручалочка»

Дети выбирают водящего считалочкой:

Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене.

У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50–60 см, диаметром 2–3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:

«Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет».

После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)».

Так водящий находит всех детей.

Игра повторяется.

Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:

«Палочка-выручалочка, выручи меня» – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться.

Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова

медленно, чтобы все дети успели спрятаться.

Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки.

Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Игра «Салки»

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».

«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки.

Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

Игра «Прятки»

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов. Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.

Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.

Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.

Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

Игра «Гуси»

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

Игра «Аленушка и Иванушка»

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга.

Играющие, встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения водящих комичны и иногда неожиданны.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

Игра «Казачьи разбойники»

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.

У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.

Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.

Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.

По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

Игра «Удочка»

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

Игра «Кошки-мышки»

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей.

Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

Игра «Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.

Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.

Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

Игра «Али-Баба и разрывные цепи»

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает:

«О чем, слуга?»

Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.

Игру команды начинают по очереди.

Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Игра «Двенадцать палочек»

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек.

Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей.

На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.

Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся.

Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры.

Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки.

При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего.

Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

Игра «Пол, нос, потолок»

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол».

Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы.

Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

Игра «Утки и гуси»

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу.

Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».

Если игрока называли уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся. Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».

Игра «Горелки с платочком»

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие, говорят хором:

Гори, гори, масло,

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят!

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут впереди колонны, а опоздавший «горит».

Игра «Пирог» (под русскую народную мелодию)

Правила игры: дети стоят в двух шеренгах напротив друг друга. В середине – водящий - «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,

Да экий он широкинський,

Да экий он мягошенький,

Режь его, да ешь.

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

Игра «Бояре»

Встают в круг и поют:

Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли.

Бояре, а зачем пришли, молодые, а зачем пришли?

Бояре, мы невесту выбирать, молодые, мы невесту выбирать.

Бояре, вам которая мила, молодые, вам которая мила?

Бояре, нам вот эта мила, молодые нам вот эта мила.

Бояре, а у нас она ленивица, молодые, она у нас ленивица.

Бояре, мы, ее выучим, молодые, мы ее выучим.

Бояре, чем вы будете учить, молодые, чем вы будете учить?

Бояре, мы ее плеточкой, молодые, мы ее плеточкой.

Бояре, она будет плакати, молодые, она будет плакати.

Бояре, мы ей пряничка дадим, молодые мы ей пряничка дадим.

(Говорят): Бояре, не валяйте дурака, отдавайте –ка невесту нам сюда.

Разбивает цепи и бежит тот, кого выбрали (до Зраз)

Игра «Выбери подружку»

Все девочки снимают с ноги по одной туфельке и складывают в середину зала. Мальчики под музыку гуляют по залу, когда музыка заканчивается, нужно быстро схватить какую-то туфельку. Затем мальчики идут к девочкам, находят пару и танцуют с ними.

- Тфельку примеряй и подружку выбирай!

Игра «Лисонька – лиса».

Лиса стоит в центре круга, замурив глаза. Дети идут по кругу и поют (на мелодию песни “Во саду ли, в огороде...”)

Мы по кругу идем,
Мы лисичку зовем,
Пусть глаза не открывает,
Нас по голосу узнает!

Дети останавливаются и тот, на кого покажет ведущий, спрашивает: “Лисонька-лиса, где я?” Лиса должна, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться и сказать: “Здесь ты.” После этого Лиса предлагает ребенку вытащить из ее мешочка карточку, (на карточках изображения людей разных профессий), « кем он возможно станет» - таким шуточным образом «предсказывая судьбу».

Игра «Шел козел по лесу...»

Дети встают в круг и поют, выполняя движения по тексту. Водящий «Козел» путает детей, в конце слов выбирает себе принцессу

Пошел козел по лесу, по лесу, по лесу.
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.
Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.
Да ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.
И ручками помашем, помашем, помашем,
И весело попляшем, попляшем, попляшем.

Список литературы

1. Аникин В.П., Гусев В.Е., Толстой Н.И. Мудрость народная. Жизнь человека в русском фольклоре. М.: Худож. лит., 1991.
2. Бордюг Н.Д. Детский музыкальный фольклор Нижегородской области в праздниках и обрядах. Н.Нов.: 1993.
3. Дмитриева С.И. Фольклор и народное искусство русских Европейского севера. – М., 1988.
4. Кудрявцев В.Ф. Детские игры и песенки Нижегородской губернии. // Нижегородский сборник, изд. Нижегородской губ. Статистического комитета.- Н.Новгород. 1871. Т. IV.
5. Мельников М.Н. Русский детский фольклор. – М., 1987.

6. Мифологический словарь. – М., 1991.
7. Науменко Г. Дождик, дождик, перестань! Русское народное детское музыкальное творчество. – М., 1988.
8. Орловой А.В. Русское народное творчество и обрядовые праздники в детском саду. – Владимир., 1995.
9. Песенные узоры. // Русские народные песни и игры. – М., 1990. Вып. 4.
10. Русские народные игры. Игры в обрядах Нижегородской области. – Н. Новгород, 1992.
11. Русский фольклор. От прибаутки до былины. – М., 1991.