

Картотека народных игр

Игры с пением и танцами

Дедушка Мазай

Участники игры, выбрав дедушку Мазая, договаривались между собой, какие движения, обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т. д.), будут ему показывать. Двигаясь к дедушке Мазая, пели:

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

После все изображали движениями работу, о которой договаривались. Если дедушка Мазай отгадывал – дети разбегались, а он должен был их ловить. Первый пойманный становился дедушкой Мазаем. Игра повторялась. Если дедушка не отгадывал – ему показывали другую работу.

Пошла коза по лесу

Дети стоят в кругу взявшись за руки. Выбирается водящий - «коза». Водящий, стоя внутри круга, выбирает из играющих пару и выводит ее в круг.

*Пошла коза по лесу,
По лесу, по лесу,
Нашла себе принцессу,
Принцессу, принцессу.
Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем.
И ножками подрыгаем,
Подрыгаем, подрыгаем.
И ручками похлопаем,
Похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем,
Потопаем, потопаем.*

Дети вместе с водящим выполняют соответствующие движения. Слова песни можно пропевать.

А мы просо сеяли.

Для игры образуются две команды: команда девочек, команда мальчиков. Команда девочек идет к команде мальчиков и говорит: «А мы просо сеяли, сеяли» - 2 раза. Команда мальчиков идет к первой: «А мы просо вытопчем, вытопчем». 2 раза.

Девочки: «Мы дадим вам денежку, денежку». – 2 раза.

Мальчики: «Сколько вы дадите нам, вы дадите нам?» – 2 раза.

Девочки: «Сто рублей дадим мы вам, дадим мы вам». – 2 раза.

Мальчики: «Нам не надо сто рублей, сто рублей». – 2 раза.

Девочки: *«Мы дадим вам тысячу, тысячу»*. – 2 раза.

Мальчики: *«Нам не надо тысячи, тысячи»*. – 2 раза.

Девочки: *«А что же вам надо, вам надо вам?»* – 2 раза.

Мальчики: *«Вы дайте нам девочку, девочку»*. – 2 раза.

Команда девушек советуется и говорит: *«Какую девочку, девочку?»* – 2 раза.

Мальчики: *«Дайте нам Светочку, Светочку»*. – 2 раза.

Выбранная девочка должна разбежаться и разбить руки мальчиков, если разбивает, то забирает мальчика в свою команду, если нет, то остается в команде мальчиков. При повторе игры – выбирают мальчика.

Пчёлы 1

Две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,

Серые, малые, крылышки алые.

По ветру летают, к цветам припадают,

Медок собирают, в колоду таскают.

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

Пчёлы 2

(дети выбирают участника, изображающего цветок, а затем делятся на две группы – «сторожей» и «пчёл». «Сторожа», взявшись за руки, ходят вокруг цветка и поют: «Пчёлки яровые, крылья золотые, что вы сидите, в поле не летите? Аль вас дождичком сечёт, аль вас солнышком печёт? Полетите далеко, в сине небо далеко, в сине небо высоко на зелёный лужок, на лазоревый цветок». «Пчёлы» стараются забежать в круг, а «сторожа», то поднимая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из «пчёл» удастся проникнуть в круг и коснуться «цветка», «сторожа», не сумевшие уберечь «цветок», разбегаются. «Пчёлы» бегут за ними, стараясь «ужалить» и пожужжать в уши).

В Трифона

Игроки встают в хоровод, берутся за руки, идут по кругу и поют:

Как у дяди Трифона,

Было семеро детей,

Было семеро детей,

Было семь сыновей.

Они не пили, не ели,

Друг на друга все глядели,

Разом делали вот так...

После этих слов, ведущий – «Дядя Трифон» одновременно показывает какое-либо движение (хлопает в ладоши, прыгает на одной ноге и т. д.), а играющие за ним повторяют. Тот, кто зазевался, становится «Дядей

Трифоном» и выходит в центр круга. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг, образованный из «трифонов», не станет больше внешнего круга.

Царевна

Мальчики и девочки, взявшись за руки, становились в круг. Выбирали «царевича» и «царевну». «Царевна» находилась в круге, «царевич» – за кругом. Все идут по кругу и поют:

*Ой, в городе царевна, царевна,
За городом царев сын, царев сын.
Подойди, царевич, близонько, близонько,
Поклонившись царевне низенько, низенько.
Подойди, царевич, все ближе, все ближе,
Поклонись все ниже, все ниже.
Сделай для царевны вороточки,
Да вывези царевну с городочка.
Приведи царевну с кругом рядом,
Да поставь царевну рядом, рядом!*

Царевич выполнял все, что ему говорят, брал царевну за руку и ставил в ряд, рядом с собой. Потом выбирают других «царевича» и «царевну».

В козла

Девочки становятся в круг. В центре него стоит мальчик. Девочки поют песню и водят вокруг него хоровод:

*Шел козел дорогою,
Дорогою, дорогою,
Нашел козу безрогую,
Безрогую, безрогую.*

С этими словами мальчик-«козел» выбирает девочку и выводит в круг, они толкуют:

*Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
И горюшко размыкаем,
Размыкаем, коза.*

Потом девочка становится обратно в хоровод, а мальчик выбирает другую девочку. И так игра идет, пока все девочки не станцуют с мальчиком.

Метелица

Играющие встают парами в круг, игроки в каждой паре, сцепившись руками под локоть, становятся друг к другу боком. Пары поочередно кружатся вокруг под песню:

*Метелица, метелица, снег по полю стелется,
Кто кружится, вертится – тот заметелица!*

Песня повторяется до тех пор, пока играющие кружатся. Пара, которая дольше всех кружится, побеждает.

Цапки

Ведущий вытягивает руку ладонью вниз. Каждый из играющих под ладонь ставит свой указательный палец. Ведущий припевает:

*Собирайтесь, колдуны,
Под горячие блины,
Котик, жаба, цапа.*

При слове «цапа» все быстро убирают свои пальцы; кто не успевает, выбывает из игры.

Две птички

Несколько играющих поют, остальные выполняют те действия, которые поются в песне:

*Летели две птички, ростом невелички,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Летели, летели, сели, посидели,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Сидели, сидели, снялись, полетели,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Стали расставаться, семь раз целоваться,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Стали расставаться, семь раз целоваться,
Семь раз и восемь раз, а девять целоваться!
Целовались пышно, всем было слышно,
Чернявая моя, черноглазенькая.*

Зайчик

Дети встают в круг, берутся за руки, а между ними – «зайчик» (обязательно мальчик). Дети ходят и приговаривают:

*Загородим зайчика
Тынком, ленком.
Никуда зайчик
Да не выскочит.
Никуда зайчик
Да не выпрыгнет.
А у нас ворота позакрытые,
Да желтым песочком
Позасыпанные!*

При этом «зайчик» начинает бегать, чтобы выскочить где-нибудь, а дети встают теснее, чтобы не выпустить. Если же «зайчик» все же выскочит, все дети его ловят. Кто поймает – сам становится «зайчиком». Если поймает девочка, то ее заменяют мальчиком, потому что по правилам девочка не может быть «зайчиком».

Ведьмы

Дети, взявшись за руки, образуют круг и поют:

*Ходит ведьма по бору, по бору,
Да рвет травку-лебеду, лебеду.
Ой, зачем же она рвет,
В три коробочки кладет,
Прочь иди от меня!*

«Ведьма» ходит между детьми и «бьет» их по рукам. На последних словах она пытается порвать сцепленные руки детей, чтобы разорвать круг. Если «ведьма» не вырвется – начинают игру сначала, если же разобьет руки и убежит – все бросаются вдогонку. Кто поймал, тот сам «ведьмою» становится.

Тетерка

Выбирается «тетерка». Одна часть игроков – ее детки, другая образует круг-капкан (по три человека). «Тетерка» с детками (соединены в цепочку) проходят через капканы со словами песенки:

*Тетерка шла,
Маковая шла
По камению,
По зараменю
Сама шла,
Всех детей провела,
А самого хорошего оставила.*

На последних словах капканы «захлопываются». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все детки. Дети, попавшие в круг, образуют капкан.

Пчелки и ласточки

Играющие дети – «пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» – в своем гнездышке. «Пчелки» сидят на полянке и напевают:

*Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!*

«Ласточка» в своем гнезде слушает их песенку. С её окончанием говорит: «Ласточка летает, пчелок поймает» и с последним словом вылетает из гнезда, ловит «пчел».

Пойманный становится «ласточкой» или выбывает из игры.

Завивание капусты (Хороводная игра)

Дети берутся за руки, образуя длинную вереницу и дружно, плавно, не торопясь, двигаются, припевая:

Вейся, вейся, капуста моя,

*Вейся, вейся, белая.
Как мне, капусте, виться,
Как мне зимой не валиться.*

Ведущий проводит хоровод через ворота в виде поднятых рук, которые держат последние в веренице. Когда все проходят, самый последний поворачивается и завивает капусту, т. е. перебрасывает через плечо руки, которые держат соседа по игре. И так до тех пор, пока не «завьются» все играющие.

Уж я золото хороню

Играющие садятся в кружок, держа перед собой сомкнутые ладони, ведущий своими сомкнутыми ладонями касается рук каждого игрока со словами:

*Уж я золото хороню, хороню.
Чисто серебро хороню, хороню.
Я у батюшки в терему, в терему,
Я у матушки в высоком, в высоком.*

Ведущий незаметно вкладывает кому-либо из игроков кольцо, водящий должен найти, у кого кольцо. Все игроки поют:

*Пал, пал перстенёк
В калину, в малину,
В чёрную смородину.
Гадай, гадай, девица,
Отгадывай, красная,
Через поле идучи,
Русу косу плетучи,
Шелком перевиваючи.*

Когда находят кольцо, то игроки меняются местами: хоронящий золото будет водящим.

Крута гора

Перед игрой из снежных шаров складывают горку, ходят вокруг и поют:

*Стоит крута гора
Среди нашего двора.
Супротив терема широкого
Стоит крута гора.
Среди нашего двора
Не пройти, не проехати
Что ни конному, ни пешему.*

Потом по очереди прыгают через горку. Участник, сбивший шар, из игры выбывает. Добавляют ещё шар, игра продолжается до тех пор, пока не выявится последний победитель, осиливший прыжком горку.

Плетень

Дети, взявшись за руки, становятся в четыре шеренги (одна напротив другой). Под гармошку каждая из шеренг по очереди идёт навстречу противоположной шеренге и кланяется. После поклона все возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходятся по всей площадке, танцуют, используя известные плясовые движения. С окончанием музыки дети должны занять первоначальное место и быстро и правильно «заплести плетень»: взяться за руки крест-накрест.

Лиска-лиса

По считалке выбирается «лиска-лиса», остальные участники игры – «куры», которые запевают:

*Лиска-лиса,
Дивья краса,
Долгий нос,
Рыжий хвост!*

Пропев дразнилку, «куры» бросаются врассыпную, а «лиска-лиса» бежит их ловить. Кого первого поймает, тот и будет водить.

В краски

Ударяют мячом о землю и поют:

*Мы в краски играли
И краски потеряли,
Раз, два, три,
Ну-ка, Ванечка, лови!*

Со словами: «Ну-ка, Ванечка, лови!» мяч бросают тому участнику, имя которого было названо. Он, ударяя мяч о землю, называет следующего участника, которому будет брошен мяч. Играют, пока кто-нибудь из игроков не выпустит мяч.

В короля

Играющие ходят по кругу и поют:

*Шел король по лесу,
По лесу, по лесу.
Нашел себе принцессу,
Принцессу, принцессу.*

В центре круга – «король». Он идет в противоположном направлении от играющих. На словах: «Нашел себе принцессу» «король» выбирает ее из числа играющих. Далее играющие останавливаются и продолжают петь, выполняя то, что поют вместе с «королем» и «принцессой».

*Давай с тобой попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем.
И ножками подрыгаем,
Подрыгаем, подрыгаем.
И ручками похлопаем,
Похлопаем, похлопаем.*

*И ножками потопаем,
Потопаем, потопаем.*

Затем «король» становится в круг, а «принцесса» становится «королем».
Игра повторяется.

Ляли-ляли (Детская игра на поляне)

Два человека друг против друга, взявшись за руки, читают ладушки:

*Ляли-ляли,
Два пупсика гуляли
В тропическом саду,
Играли в чехарду.
Однажды им приснился
Какой-то чудный сон.
Как будто под кроватью
Играет патефон.
Танцует балерина
С распущенной косой.
И пупсики кричали: «Катитесь колбасой».
Ложатся на траву и катятся в разные стороны.*

Стукач (Детская игра в ладушки)

*Раз-два, голова,
Три-четыре, руки мыли,
Пять-шесть, дрова несть,
Семь-восемь, сено косим,
Девять-десять,
Акулинка тесто месит,
Позвала кота домой,
Налила ему помой,
Динь-динь-дань, ты зачем кувшин разбил?
Это стоит пятачок,
А за это кулачок.*

Стукают друг друга по плечу (*шутки, смех*). Кто первый стукнул, тот и выиграл.

Золотые ворота

Двое водящих получают имена – «луна» и «солнце». Они становятся лицом друг к другу и, соединив руки, поднимают их вверх, образуя ворота. Остальные играющие, взявшись за руки, проходят через эти ворота. Игроки, изображающие ворота, поют:

*Золотые ворота
Пропускают навсегда.
Первый раз – прощается,
Второй – запрещается.
А на третий раз*

Не пропустим вас! – и опускают руки.

Тот, кто оказался за воротами, остаётся у «луны» и «солнца». У него спрашивают, где он хотел бы остаться: у «луны» или у «солнца». Задержанный отвечает и становится за тем игроком, кого выбрал. Таким образом все распределяются: кто – к «солнцу», а кто к – «луне».

Когда все распределяется, команда «солнца» и команда «луны» устраивают перетягивание. Кто перетянет, та команда и выиграла.

Редя (Хороводная игра)

Ставится стул, на стул садится «бабка», ей на колени садится «редька». Остальные участники встают вокруг них в хоровод. Водят хоровод. Они как бы «работают» на «бабку». Ходят и поют такую песню:

«Редя, редя, кто тебя сажал?»

Поликанова жена при дорожке жила,

Редю саживала, огораживала,

От мороза укрывала,

От солнышка поливала.

Потом каждый из хоровода спрашивает у «бабки»: «*Бабка, бабка, поспела ли редька?*», а «бабка» отвечает: «*Нет, не поспела, тьяпайте дальше!*». Хоровод продолжает «тятьать» и петь ту же песню. Когда последний из хоровода спросит у «бабки», поспела ли редька, она ответит: «*Поспела!*» В этот момент все дружно хватают «редьку» у «бабки», вытаскивают её, а «бабка» должна «редьку» удержать. Когда «редька» будет вытащена, все дружно говорят: «*Вытащили редьку!*»

Коршун

Играющие выбирают «коршуна» и «наседку», остальные – «цыплята». «Коршун» роет ямку, а «наседка» с «цыплятами» ходит вокруг него и нараспев говорит такие слова:

Вокруг коршуна хожу,

По три денежки ношу,

По копеечке,

По совелочке.

«Коршун» продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. «Наседка» с «цыплятами» останавливается, спрашивает «коршуна»:

– Коршун, коршун, что ты делаешь?

– Ямку рою.

– На что тебе ямка?

– Копеечку ищу.

– На что тебе копеечка?

– Иголочку куплю.

– Зачем тебе иголочка?

– Мешочек сшить.

– Зачем мешочек?

- *Камешки класть.*
- *Зачем тебе камешки?*
- *В твоих деток кидать.*
- *За что?*
- *Ко мне в огород лезят.*
- *Ты бы сделал забор выше, коли не умеешь, лови их...*

«Коршун» старается поймать «цыплят», «наседка» защищает их, гонит «коршуна»: *«Ши, ши, ши, злодей»*. Пойманный «цыпленок» выходит из игры, а «коршун» продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько «цыплят».

Правила:

1. «Цыплятам» следует держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться стать на своё место.
2. «Курица», защищая «цыплят» от «коршуна», не имеет права отталкивать его руками.

Игры подвижные

Разлучка

Дети становились попарно. Водящий – впереди, без пары. Он громко говорил: *«Горю, горю, пылаю. Кого хочу – поймаю. Раз, два, три – беги!»* Задняя пара бралась за руки и, отпустив их, разбежалась в стороны, чтобы впереди снова образовать пару. Водящий не должен был допустить их соединения и старался кого-нибудь из них поймать раньше.

Овцы и волки

Играющие – «овцы» разбивались на две команды, занимали «загоны» – места напротив друг друга на расстоянии 20 метров. Позиция «волков» была слева и справа от «овец».

Водящий пастух выходил в круг со словами: *«Овечки, выходите погулять, сочной травки пощипать»*. «Овцы» выбегали на «луг». По команде водящего «волки» должны были ловить «овец» первой команды. Вторая команда «овец» тем временем забегала в «загон», противоположный первоначальному. Побеждал тот «волк», который больше поймаёт «овец».

Петушиный бой

Играющие становились в круг друг против друга на одной ноге, вторую ногу держали согнутой, руки складывали на груди. Прыгая на одной ноге, каждый старался плечом толкнуть противника, заставить потерять равновесие и отпустить вторую ногу – тогда бой выигран.

Сковорода

Играли 5–10 участников, равных по силе. Они вставали в кружок и брались за руки. У самых ног чертился круг – «сковорода». Затем все бежали вокруг начерченной «сковороды». Игра повторялась, пока не останется одного или двух «неиспекшихся» – они победители.

Правила:

1. Начинать тянуть на «сковороду» можно было только после сигнала ведущего.

2. Тот, кто отпустил руку соседа, считался проигравшим – «испекшимся».

Силачи

Играли двое парней, подпоясанные кушаками. По сигналу они должны были взять друг друга за кушаки и, не отрывая от них рук, уложить соперника на землю.

Подкиды

Один из играющих берет в руки мяч и напевает: *«Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!»* Со словом «брось» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету подхватит мяч, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Латка

Количество участников – 6–8 человек. Один из них становился в круг и говорил: *«Собирайся, народ, кто в латки идет!»*.

Остальные участники проходили жеребьевку, взявшись за большой палец руки и приговаривая:

Гулит – не гулит,

Гулит – не гулит.

Самый верхний, кто взялся за палец, тот – «гулит», и он должен латать. Латает он участников игры только в том случае, если догонит участника и ударит по спине между лопатками. Если удастся дотронуться до руки или головы, или ладони, то это не считается. Побеждал тот, который остается не «залатанным».

Царь-государь

Дети становились в круг. Царь-государь стоял за кругом. Дети шли по кругу и приговаривали:

Ой, ты, царь-государь,

Варена картошка!

Не догонишь, не поймаешь,

Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они должны были разбежаться в разные стороны и быстро занять освободившееся место в кругу. Участник, который не успел – выбывает из игры. Победитель становился ведущим. Игра повторялась, пока не останется три участника.

В колышки

Для игры требуется такое количество участников, чтобы все моглиделиться попарно (большой и маленький).

Условия игры: маленькие усаживались в круг и изображали «колышки». У каждого «колышка» становился более взрослый мальчик или девочка. Выбирался водящий. Он подходил к одной паре и обращался к стоящему: «Кума, кума, передай кол». «Там за рекой, за кобыльей косой», – отвечал стоящий. И оба (стоящий и водящий) одновременно бегут в противоположные стороны, обегая позади круга. Кто из них к этому колу вернется, тот и выигрывал, а опоздавший становится водящим.

Иван-косарь

Дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

Водящий:

– «Иван-косарь, что ты делаешь?»

Иван: «Траву кошу». *(Показывает)*

Водящий: «Зачем траву?»

Иван: «Коров кормить».

Водящий: «Зачем коров?»

Иван: «Молоко доить».

Водящий: «Зачем молоко?»

Иван: «Охотников кормить».

Водящий: «Зачем охотников?»

Иван: «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймает, тот становится водящим.

Задрать козлу бороду

(Играли на зимние святки)

В снег ставится рогатка, в нее заправляют клок шерсти. Кто из играющих правильнее и дальше выстрелит, тот и победил.

Ну-ка, осаль!

В начерченный большой круг становились все участники. Ведущий с мячом старался осалить кого-нибудь из круга. Участники разбегались, уклоняясь от мяча, не выходя из круга. Так продолжалось до тех пор, пока водящий не осалит кого-нибудь мячом. Тот, кого осалили, становился на место водящего.

Котята

Выкапывались ямки для маленького мяча на одной линии расстоянием друг от друга 20–25 см. В игре принимали участие 3–5 человек. Каждый играющий садился около своей ямки. Водящий катил мячик и в чью ямку попадал – тот брал мяч и старался в кого-нибудь попасть. Все разбегались в разные стороны. Тот, в кого попали, становился водящим.

Стенка на стенку

На земле раскладывали канат на очерченной границе. Команды-противники выстраивались по обе стороны от него, лицом друг к другу. Расстояние между командами около 1,5 метра. По сигналу ведущего играющие поднимали канат на уровне груди, а по второму сигналу каждая команда-стенка старалась втолкнуть противника в свой город, за очерченную на земле границу. Победительницей считалась команда, сумевшая втолкнуть противника в свой город.

Скакули

На деревянный «отрубок» устанавливали доску. По обеим сторонам доски становились играющие и «скакали». Кому выше удавалось прыгнуть и удачнее приземлиться – тот и победитель.

Путаница

5–10 участников становились в большой круг, брались за руки и начинали запутываться (не разрывая рук) в клубок. Водящий в это время отворачивался и ждал, пока клубок будет готов. Он должен был его распутать.

Замри

Играющие становились на некотором расстоянии друг от друга. Водящий с мячом стоял посередине и подбрасывал высоко вверх мяч, называя любое из имен. Названный должен был поймать мяч и крикнуть: «Замри!». До выкрика все разбегались, но при этой команде должны были замереть. Водящий бросал мяч в любого из участников игры. И тот становился водящим. Игра повторялась вновь.

Штандер

Водящий подбрасывал мяч и называл имя игрока. Этот игрок должен был поймать мяч, сказать: «Штандер» и вернуть его водящему. При слове «штандер» все игроки замирали, а водящий осаливал любого из игроков. Осаленный становился водящим.

По отвагу

Играющие собираются у поваленного ствола дерева, залезают на него и передвигаются назад и вперед от одного края к другому. Постепенно дети увеличивают скорость и с шага переходят на бег, при этом нараспев произносят слова:

*Белая береза, черная роза, ландыш душистый,
Одуванчик пушистый, колокольчик голубой,
Поворачивай, не стой.*

Кто из игроков теряет равновесие и соскакивает со ствола, тот из игры выбывает. Кто дольше всех продержится на стволе – победит.

Панас

Одному игроку завязывают глаза, приговаривая:

– *Панас, Панас, на чем стоишь?*

– *На камне.*

– *Что пьешь?*

– *Квас.*

– *Лови мух, да не нас.*

Все разбегаются в стороны, а Панас ловит убегающих детей. Тот, кого поймали, становится Панасом.

Поезд

Два человека берутся за руки и поднимают руки вверх, получается «туннель». Остальные становятся друг за другом и берутся за талию, образуя «поезд», который едет через «туннель», гудя, как поезд: «чух, чух, чух». Участники-«туннель» говорят: «*Раю, раю, пропускаю, а последних оставляю!*», стараясь схватить последнего в «поезде» и поставить себе за спину. Когда от «поезда» никого не остается – «туннель» опускает руки и перетягивает пленников в две команды. Команды становятся также «поездом» и пытаются перетянуть друг друга. Чья команда устоит на ногах – побеждает.

Платочек

Играющие присаживаются образуя круг. Водящий носит вокруг них платочек, приговаривая:

– *Я ношу, ношу платочек:*

Раз, два, три, четыре, пять

Вышел зайчик погулять.

Тут охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет:

Пиф, паф, ой-ой-ой,

Умирает зайчик мой.

Водящий незаметно кладет платочек за спину кому-нибудь из сидящих. Тот, кому положили платочек, должен вовремя это заметить и догнать водящего, после чего сам начинает носить платочек. Кто не догнал водящего или не заметил платочек, садится в круг.

Вороны и воробьи

Посреди площадки чертится линия. С одной стороны находятся «вороны», а с другой стороны – «воробьи». Выбирается водящий. По команде водящего: «Вороны!» «вороны» догоняют «воробьев», а по команде: «Воробьи!» – воробьи догоняют «ворон». Каждая команда должна убежать в «свой дом» – за линию. Та команда, которая поймает больше соперников, побеждает.

Нарву я орешки

«Волк» прячется, а дети рвут травку и приговаривают:

*Нарву я, нарву я орешечки,
Не страшен мне серый нисколечки.
Волк за горою, а я за другою.
Волк в кафтане, а я в сарафане!*

Все разбегаются, а «волк» догоняет и забирает «корзиночку». (какую-нибудь вещь, напрмер, шапку)

Собачка

Играли дети и подростки. Количество играющих от – 3-х до 15 человек. Игроки становятся в круг и выбирают того, кто будет «собачкой». Ее задача поймать мяч, остальные играющие перекидывают мяч друг другу, чтобы его не поймала «собачка».

Стрикач

Играли подростки и молодежь. Количество – от 5-ти и более человек. Выбирают водящего – «стрикача». Кого «стрикач» поймает, тот становится водящим. Игра длилась до бесконечности.

Кувшинчики

Играли дети и подростки. Играющих – неограниченное количество человек.

Игроки становятся на «вершине горы» – это исходная позиция. Затем все играющие ложатся на спину, руки по швам. И со словами: «Вур-вур-вур...», как кувшинчики, скатываются вниз. Побеждает тот, кто ровнее и быстрее скатится.

Быстрей воды

Играли подростки и взрослые по 2–4 человека. Это игра-соревнование.

Игроки с ведрами, наполненными водой, на коромыслах должны были быстро добежать до намеченного финиша. Добежать нужно, не расплескав воды, т. е. быстрей воды.

Мяч по кругу

В эту игру в основном играли дети младшего возраста. Количество играющих неограниченно.

Дети становились в круг и перебрасывали друг другу мяч по кругу, чтобы он не коснулся земли.

Зимние забавы

В селе Большое Городище зимой на праздники устанавливали карусель. Для этого на пруду забивали кол, который за ночь обмерзал. На него надевали колесо от повозки. В колесо вставляли палку длиной 1,5–2,0 метра, которой и раскручивали колесо. К колесу крепили санки. Катались по очереди.

Лапша

Выбирается ведущий. Каждый из игроков кладет по предмету к воткнутому в землю колу, к которому привязана веревка. Ведущий натягивает веревку и бежит по кругу, не давая забирать предметы. Кого он задел веревкой, тот оставляет свой предмет. Кто из игроков больше насобирает предметов, тот выиграл.

Уголки (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать на земле четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «*Кумушка, дай ключи!*». Стоящий в углу отвечает: «*Иди, вон там постучи!*». В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Заячий прыжок

В игре участвуют два парня или две девушки. Суть игры проста: отталкиваясь одновременно двумя ногами, надо совершить одиннадцать прыжков. Победит тот, кто преодолеет большее расстояние.

Лапти

В середине площадки вбивается кол. К нему привязывается веревка длиной 3–5 м. Вокруг кола на длину веревки проводится круг.

Водящий берет в руки свободный конец веревки и встает у кола.

Играющие встают за крутом, поворачиваясь спиной к центру. Каждый через голову перебрасывает какой-либо предмет – «лапти». Поворачиваясь, спрашивает у водящего: «*Сплели лапти?*».

Водящий отвечает: «*Нет*». Играющий снова спрашивает: «*Сплели лапти?*».

Ведущий отвечает: «*Да*».

Играющие бегут в круг, и каждый старается быстро взять свой «лапоть». Водящий караулит «лапти» – он бежит в кругу, держа в руках веревку, и старается запятнать играющих. Ловить играющих можно только в кругу.

Игроки, которых запятнали, отдают фант. Фант после игры выкупается. А кто не успел взять свой «лапоть» – становится водящим. В игру можно играть и детям, и взрослым.

Третий лишний

По кругу становятся играющие по два человека друг за другом. Выбираются два водящих – один убегает, другой догоняет. Они гоняются друг за другом по кругу. Убегающий должен стать третьим к любой паре, обязательно в центре круга. Тогда третий убегает, а если не успел убежать и догоняющий дотронулся до него, то он сам становится догоняющим, а кто догонял – убегает. Если догоняющему удалось догнать убегающего, они меняются местами.

В ворона

Все, кто играет в «ворона», становятся друг за другом. Выбирается «уточка», она становится впереди всех, а за ней – детки. Выбирается «ворон». Дети приговаривают:

*Ворон, ворон, вороватенький,
Ворон, ворон, вороватенький.
У ворона глазки жирненькие,
А у нас-то глазки черненькие.*

После этого «ворон» старается поймать последнего «утеночка» и оторвать его от всех. Если «ворон» это сделает, то теперь у него появится хвостик. Опять исполняется припевка, и «ворон» с хвостиком пытается оторвать еще одного «утенка» и т. д., пока всех не выловит.

Змейка

Рисуется большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходит водящий. Неожиданно он бросает на середину круга веревку – «змейку». Все вскакивают, стремятся как можно быстрее встать на нее. Кому места не хватит, выбывают из игры.

Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивает ее до тех пор, пока на нее сможет встать только один участник, который становится новым водящим.

Белочки и охотник

Количество участников не ограничено. Из участников выбирается «охотник», остальные участники – «белочки». «Белочки» должны сидеть на деревьях, а значит, на любой деревянной поверхности (лавочка, бревно, заборчик), которая служила защитой от «охотника»: он не имел права трогать игрока («белочку»), который не касался ногами земли. Если обе ноги не касаются земли, значит, игрок вне досягаемости «охотника».

Если «охотник» поймал «белочку», то игроки менялись местами («охотник» становился «белочкой», «белочка» – «охотником»).

В быка

Играющие (человек 10) брались за руки и парами быстро двигались по кругу. Одна из пар поднимала руки. Все остальные должны были быстро пробежать через эти «ворота». Затем темп ускорялся. Нужно было не разомкнуть рук и не упасть.

Чехарда

Играющие (в основном – дети, подростки) делились на две команды. Одна команда изображала «коня». Участники выстраивались друг за другом, каждый крепко обнимал за пояс впереди стоящего, и вся команда наклонялась вперед, подставляя свои спины другой команде.

Участники другой команды по очереди заскакивали на «коня» (задача была не перепрыгнуть, а запрыгнуть). Когда на «коне» сидели все игроки

команды, то «конь» должен был их везти. При этом участники, изображающие «коня», раскачивались, подпрыгивали (но ни в коем случае не расцепляясь – иначе команда считалась проигравшей), стараясь свалить седоков на землю. Задача седоков была удержаться на «коне».

Веревочка

Для игры брали веревку, завязывали ее концы узлом, чтобы веревка образовала круг. Потом все играющие хватались за веревку двумя руками. В центре этого круга стоял водящий. Водящий должен был ударить игрока по одной руке, игрок убирает эту руку за спину, если водящий осалит и вторую руку игрока, игрок этот выходит из игры. Так продолжается до тех пор, пока водящий останется один на один с последним игроком.

Сала – мало – перебег

Все играющие становятся в круг. Водящий берет вожжи и встает в центр круга. Играющие со словами: «Сала – мало – перебег» убегают от вожжей (которыми водящий старается осалить игроков) с места на место по кругу. Кого водящий осалит, тот и водит.

Кулючки (Детская игра)

Играющие выбирают «кулючку» – водящего:

*Раз, два – подхватили,
Три, четыре – раскрутили,
Пять, шесть, семь, восемь,
Выходить из круга просим.*

Играющие стараются получше спрятаться, найденный первым становится водящим.

Холсты (Детская игра)

Двое играющих становятся друг против друга на поставленные под ноги деревянные чурки. Берут обеими руками за концы веревку («холст»), набрасывают её на соперника, стараясь стащить его с чурки.

Чижик

Для этой игры нужно выстругать из дерева две круглые палочки: первая – «чижик» длиной 15 см, вторая – длиной 50 см. В земле делают лунку, на нее кладут палочку-«чижик». Игрок второй палкой бьет по кончику «чижика», который подлетает и в это время игрок как можно сильнее бьет второй палкой по «чижику». Затем шагами измеряется расстояние от лунки до «чижика». У кого расстояние больше, тот и победил.

В кругового

В центре поля чертят круг. Считалкой выбирают два человека, они становятся с двух сторон поля, остальные игроки становятся в круг и их выбивают. Выходить за круг запрещено. А тот, кто поймает мяч, считается очком. Мяч изготавливали из шерсти крупного рогатого скота. Весной, во время линьки животных, скатывали шерсть в шар среднего размера, так шар становился очень плотным и тяжелым.

Катание с горы на «крыгах»

Это зимние забавы. Готовили «крыги» из навоза: делали в виде толстой лепешки, затем замораживали, несколько раз поливая водой, использовали как санки. Катались с горы на дальность или на скорость.

Кидалки

Для этой игры готовили воздушный шар. Брали свиной мочевого пузыря и продолжительное время мяти его ногами в золе. Таким образом он очищался и становился эластичным и тонким. Затем его надували и клали в него несколько горошин.

Игроки становились в круг и бросали друг другу шар по кругу. Кто уронит, тот выходит из игры.

Овес

В эту игру может играть любое количество ребят. По жребью выбирается водящий. Он наклоняется вперёд, кладёт руки на спину ладонями вверх. Остальные играющие становятся сзади него и ударяют водящего по ладоням. Водящий угадывает, кто ударил его по ладоням. Если угадал правильно, то тот, кто ударил, становится на место водящего.

Хромая ворона

Участники игры делятся на две группы. Для проведения игры нужны кушак или верёвка длиной метра полтора. Играющим предлагается связать согнутую ногу в колене кушаком. На одной ноге нужно допрыгать до определенной черты и обратно, затем передать кушак следующему игроку, который выполняет то же самое. Разрешается помогать друг другу перевязывать ногу.

Ушубки

Играли в эту игру обычно весной. Вырезали палку длиной 70 см (бита) и делали из дерева круглую шайбу. Делились на две команды. Из одной команды игроки должны были подбросить шайбу и попасть в неё палкой. Затем команды менялись. Побеждала та команда, которая больше собьет шайб.

Флажок

Флаг в виде палки с красной тряпочкой устанавливают на поляне. Участники разбиваются на две команды. Флаг находится на расстоянии 20–30 м от команд, и по сигналу участники игры должны добежать до флага. Побеждает та команда, которая первой сорвет флаг.

Крямушки 1

Дети садятся в круг и по очереди играют в крямушки (крямушки были гладкие, собранные на берегу реки камушки или из керамзита). Первый игрок сидит в кругу и, подкидывая один за другим камушки, должен поймать их в руку. Потом должен передать другому участнику. Игрок должен теперь вместо одного камушка брать по два, потом по три и т. д. Играют до тех пор, пока не будет победитель. Крямушков должно быть пять.

Удук

Играли в эту игру с весны и до поздней осени. Весной ходили в лес и вырезали себе большие палки с острым и загнутым концом в виде клюшки и вырезали деревянную шайбу. Чертили большие круги на расстоянии 3 м друг от друга, копали в своем круге лунку, в середине главного круга делали тоже лунку.

С помощью считалки находили себе водящего (или мерили на палке руками). По команде водящего все стремились забить свою шайбу с помощью палки (как играют в хоккей) в середину лунки своих противников. И тем временем каждый должен следить за своей лункой, чтобы в нее не попала чужая шайба. У кого лунка будет занята, тот выбывает из игры.

Перетягивание

Игра бытовала давно, играли в нее в основном ребята от 6 до 20 человек. Приглашаются две команды по равному количеству человек. В каждой команде выбирают вожака. Чертится небольшой круг, берется палка, на ней отмечается середина. В круг выходят вожаки команд, они берутся за палку с двух сторон на одинаковом расстоянии от середины. Остальные участники команд берутся за пояс вожака цепочкой.

По сигналу: *«Игра началась»* – обе команды начинают тянуть палку в свою сторону. Побеждает та команда, которая сумела перетянуть всю палку за круг своей стороны и без отрыва.

В кувшин

(по-местному – «На в кувшина»)

Игроки садятся в круг. Назначают хозяйку дома. Выбирают «кота». Хозяйка назначает игроков: *«Ты будешь кувшин со сметаной, ты – кувшин с молоком, ты – кувшин с творогом...»* и т. д.

Затем хозяйка говорит: *«Я пошла на базар»*. А «кот» остается дома и переворачивает кувшины со сметаной, молоком, творогом и т. д. «Кувшины» должны булькать («буль-буль») и руками крутить.

Хозяйка приходит, кувшины лежат на земле, она поднимает кувшины: они пустые. Пока она поднимает один «кувшин», «кот» другой переворачивает, и она гонится за «котом». «Кот» убегает. Игра продолжается, пока хозяйка «кота» не поймает.

Крямушки 2

Игра с косточками из соединений овечьих ножек

Играли на пригорке ранней весной или поздней осенью, когда дети были свободны от сельскохозяйственных работ. Обычно чертили круг, иногда лунку. Любое количество косточек клали в опознанное место. Подбрасывали одну косточку, пока она находилась в воздухе, быстро брали другую и ловили первую, затем подбрасывали две крямушки и быстро брали третью, и ловили подброшенные две, затем подбрасывали три крямушки и т. д. Игра была быстрая, и побеждали самые расторопные. Существовало много способов подбрасывания крямушков.

Заря

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – «заря» ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря-заряница,
Красная девица
По полю ходила,
Ключи обронила.
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они быстро бегут в разные стороны по кругу. Главная задача бегущих – добежать первым и занять место. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется.

Правила игры:

1. *Бегущие не должны пересекать круг.*
2. *Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.*

В козла (или «Чехарда»)

Играли весной и летом на траве, на ровной площадке. С помощью считалочки выбирается «козел»:

*Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить.*

«Козел» садится на корточки, несколько человек становятся сзади и начинают прыгать через него.

Затем задача усложняется. На голову «козлу» кладут сначала одну шапку, потом все больше и больше. Кладут все шапки и картузы. Иногда «козел» немного приподнимается, чтобы тяжелее было перепрыгнуть. Кто сбивает шапку, тот становится «козлом».

Маятник

Играют не менее двух человек. На земле чертится круг, в центре которого выкапывается углубление. На углубление кладётся палочка (примерно 20 см). Надо другой палочкой-бичом (длиной около 120 см) поддеть маленькую палочку, подбросить в воздух и на лету как можно дальше отбить. Выигрывает тот, кто не промахнулся и дальше отбил.

Яша и Маша

Играющие, держась за руки, образуют круг. В кругу двое: «Яша» и «Маша», им завязывают глаза и раскручивают. «Яша» начинает искать «Машу», спрашивая: «Маша, ты где?». Она, услышав его голос, отвечает: «Я здесь» и убегает. Если «Яша» осалит «Машу», они меняются ролями. Остальные играющие им преграждают дорогу, чтобы те не могли выйти за круг.

Иголка, нитка, узелок

Выбирают трех водящих – «иголку», «нитку», «узелок». Играющие произвольно становятся на площадке на расстоянии 1 м друг от друга. «Иголка», «нитка» и «узелок» становятся друг за другом на расстоянии 3–4 шагов. По команде «иголка» начинает бежать извилистым путем между играющими. «Нитка» и «узелок» должны четко повторить ее путь. Если кто-то из них ошибется, игра останавливается и выбирается новая тройка водящих. Если «нитка» обгонит «иголку» или «узелок», они меняются местами.

«Сиди, Яша»

Вначале с помощью считалочки выбирается водящий — «Яша». Ему завязывают глаза и сажают в центр круга. Остальные участники становятся вокруг него и водят хоровод, напевая:

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

В это время «Яша» изображает, что грызет орехи. Когда песенка заканчивается, хоровод останавливается, дети хлопают в ладоши, и «Яша» встает. Его раскручивают и поют:

*Свои руки положи,
Имя правильно скажи.*

После этого «Яша» должен с закрытыми глазами подойти к какому-нибудь игроку и на ощупь определить его. Играющим запрещено давать

подсказки «Яше». Если угадать игрока удалось, то они с «Яшей» меняются местами, а если нет, то игра продолжается с тем же «Яшей».

Волк во рву

В центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы». На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебежать ров, а перепрыгивать его. Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место. И так пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.

Гусек

Играющие встают лицом в круг. Выбирается водящий. Под музыку все хлопают в ладоши. Водящий подходит к любому игроку и делает перед ним какие-нибудь движения. Игрок должен их повторить, став за его спиной, и двигается за ним. Водящий подходит к другому игроку и также исполняет движения. Второй игрок отвечает ему, первый тоже повторяет эти движения. Затем все поворачиваются кругом. Первым должен оказаться первый игрок. Он становится водящим и в свою очередь приглашает игрока. После каждого движения все поворачиваются кругом.

Каждый игрок должен побыть водящим. «Гусек» постепенно растет. Когда будут приглашены почти все игроки, дается сигнал: *«Гуси, домой»*. Все разбегаются по кругу, стараясь занять место в кругу. Последний становится водящим.