

Русские народные игры

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- **За голубой.**

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.



Краски

Ляпка

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: «У кого был?» - «У тетки».- «Что ел?» - «Клёцки».- «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.



Заря

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

Заря-зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
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 оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

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

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные - овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Юрта (Тирмэ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята,

Соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем,

И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.



Липкие пеньки (Йэбешкэк бүкэндэр)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.



БУРЯТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

Правила игры. Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)

Один игрок - волк, другой - овца, остальные - ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», - говорит волк. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

ДАГЕСТАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Надень папаху (Папахны гий. Т/агъур лъе)

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь - десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, ют в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

Правила игры. Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.



Подними платок (Явлукъну гётер. Квербаи/борхе)

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры. Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.



Достань шапку (Папахны ал. Т/агъур боев)

Игроки делятся на две команды, до десяти человек в каждой. На расстоянии 10 - 15 м находятся шапки. Играющие в обеих командах становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д. Например, первые пары продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары передвигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые пары - в полуприседе, пятые пары продвигаются в глубоком приседе.

Правила игры. Взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой. Побеждает команда, набравшая больше шапок. При повторении игры лучше поменять виды движений между парами. Можно выбрать и другие движения.



КАБАРДИНО-БАЛКАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Журавли-журавли (Къру-къру)

В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, поет или говорит речитативом следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются в виде дуги. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает: «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Дети быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает свои шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь как змея». Вереница ребят начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т. д.

Правила игры. Упражнения выполняются всевозрастающем темпе, переходящем в бег до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.



ИГРЫ НАРОДОВ КОМИ

Стой, олень! (Сует, кор!)

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры. Разбегаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Невод (Тыв)

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5 - 2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.



ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- **Вы, друзья, куда спешите?**
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим.
- Если волк в лесу вас встретит?
- **Серый волк нас не догонит!**

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,
Милой моей бабушке будет угощенье.
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.



Серый волк (Сары буре)

Займи место (Буш урын)

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу,

Никого в дом не пушу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу -

Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.



Займи место (Буш урын)

Перехватчики (Кубышу үены)

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы умеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать,

Раз, два, три, четыре, пять,

Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу. Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном - стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова

водит.

УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Хлебец (Хлибчик)

Все желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется хлибчиком.

- **Пеку-пеку хлибчик!** (Выкрикивает хлибчик.)

- **А выпечешь?** (Спрашивает задняя пара.)

- **Выпеку!**

- А убежишь?

- **Посмотрю!**

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед хлибчиком. А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удастся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается хлибчиком. Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры. Последняя пара может бежать только после окончания переключки.

Колдун (Чаклун)

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании, считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

Правила игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Прела-горела (Прэла-гарэла)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела,

Так где-то и села,

Кто первый найдет,

Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Мельница (Млын)

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

МОЛДАВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Барашек (Мелуц)

Играющие стоят в кругу, а барашек - внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

**Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!**

Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.

Ты нас не бодай!
С нами поиграй!

Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.

Правила игры. Разбежаться можно только после окончания слов.

Овцы и волк (Оиле ши лупул)

Играющие становятся по одну сторону площадки -- это овцы, ведущий - по другую. Из числа играющих выбираются волк и пастух. Ведущий, обращаясь к пастуху, говорит:

Мэй, чабан, Мэй, молодой,
Мэй, чабан, мэй.

Ты совет послушай мой,
Мэй, чабан, мэй.

К нам гони овец домой,
Мэй, чабан, мэй.

Здесь луга с такой травой!
Все заботы с плеч долой!

После окончания слов пастух гонит овец домой, а волк ловит их и уводит в логово.

Правила игры. Овцы начинают перебегать на другое пастбище, а волк ловит их после окончания слов ведущего. Овца считается пойманной, если волк дотронулся до нее рукой. Волк не имеет права ловить овец за чертой пастбища.



Овцы и волк (Оиле ши лупул)



Игра "Бег с платком", Канада

В этой игре могут участвовать от 10 человек и более. Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встают в круг, ведущий с платком обегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.

Игра «Больная кошка», Бразилия

В данной игре могут принимать участие от 5 человек. Из игроков выбирается один, который будет "здоровой кошкой" и задача которого - поймать и запятнать остальных участников. Запятнанные участники должны помогать "здоровой кошке", держась одной рукой за то место, до которого она дотронулась. Пятнать оставшихся участников "больные кошки" могут только свободной рукой. Оставшийся незапятнанным участник становится «здоровой кошкой» в следующем туре игры.

ПОЕЗДА Аргентина

Играют 7 и более человек. Инвентарь: свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

Пожарная команда (Германия)

Играют 10 человек и более. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!» Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Украинская игра "Аустята".

Дети встают в общий круг и чертят себе маленькие кружочки - гнездышки, по команде все встают на одну ногу, кто не выстоял, тот на одной ноге прыгает вокруг круга и возвращается к своему кружку.

Белорусская игра "Потяг".

Дети встают в две команды, равные по числу и силе игроков. Перед началом игры чертят линию это граница. Дети цепляются согнутыми в локтях руками и образуют цепь. В центре встают самые сильные дети, они берут друг друга за руки и тянут две команды в разные стороны, побеждают сильнейшие, тот кто перетянет свою команду расцепляться нельзя.