

Картотека

*РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ И
ХОРОВОДНЫЕ ИГРЫ, СЧИТАЛКИ,
СЛОВОРКИ*



Календарь русских народных игр

Русские народные игры, в которых принято было играть во время проведения обрядовых праздников, посвященных разным циклам земледельческого календаря

Новый год.

Арина

Бабка Ёжка

Баба Яга

В углы Башмачник

Жмурки

Рождественский сочельник

Два Мороза

Скакалка

Масло

Орешек

С города долой!

Зимние святки

Бабка

Гуськи

Дедушка-рожок

Краской

Прялица

Слепая курица и чулок

Слепой козел

«Черного» и «белого» не говорить,

«да» и «нет» не повторять.

Масленица

В каравай

Взятие снежной крепости

Водить козла

Горелки

Гори, гори ясно

Горшки

Крута гора

Лапти

Летят- не летят

Пирог

Салки

Салки- догонялки

Салки-мартышки

Салки с мячом

Пятнашки с мячом

Благовещение

«Ай да птица, что за птица!»

Бабочки и ласточки

В птицы

Воробей

Ворон

Голуби

Жаворонок

Коршун

Ласточки

Огородник и воробей

Птички

Пчелы

Пчелы и ласточка

Филин и пташки

Вербная неделя

Верба-вербочка

Дед

Захарка

Мосток

Пасха

Игры с яйцами

Чье яйцо дольше покрутится?

Катание яиц с горки

Бой яйцами

Солнышко-ведрышко

Береза

Медом или сахаром

Красная горка

В круги

Отгадывание

Лялин день

Ляля

Егорьев день

Лошадки

Пастух и стадо

Троица (Семик)

В кресты

Венок

Водяной

Горячее место

Ерыкальце

Никита-гусятник

В утку

Волк и гуси

Гуси-гуси

Утка и селезень

Зайнька

Утица

Уточка

Давид – земляничник

У медведя во бору

Волкв лесу

Медведь

Николай Кочанский

Капуста

Плетень

Успение

Кто с нами?

Огородник

Пахари и жнецы

Семенов день

Муха

Охотники и собаки

Черный жук

Покров

Заря-зарница

Кружева

Молчанка

Пятнашки

У дядюшки Трифона

Кузьма и Демьян

Ворон и куры

Золотые ворота

Кузнецы

Курочки

Царевна

Описание игр

Пастух и стадо

Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль стада. По сигналу «Рожок!» (свисток или музыка) все животные спокойно выходят из домов, бегают, прыгают, ходят по пастбищу, по сигналу «Домой!» все возвращаются в свои дома.

Муха

На земле очерчивается круг. В центре вбивается кол, на него вешается кружок – «муха». Играющие встают за кругом и бросают палочки, кусочки дерева - стараются сбить «муху» с кола. У кола стоит караульщик, который должен всякий раз, как «муха» сбита, снова вешать ее на кол. Когда играющие бросят все свои «снаряды», то бегут за ними, и кто, вернувшись, не успеет занять свое место, тот становится караульщиком у «мухи».

Ручеек

Играющие выстраиваются парами друг за другом. Каждая пара, взявшись за руки, поднимает их вверх (образует «ворота»). Последняя пара проходит через строй играющих и становится впереди. И так далее.

Игра проводится в быстром темпе. Играют, пока не надоест.

Пирог

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,

Вот он какой мякошенький,

Вот он какой широконький.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Капуста

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу,
Мелки колышки тещу.
Мелки колышки тещу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Бабка Ёжка

В середину круга встает водящий – Бабка Ежка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ежка Костяная Ножка С печки упала, Ногу
сломала, А потом и говорит: – У меня нога болит.
Пошла она на улицу – Раздавила курицу. Пошла на
базар – Раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется – тот и замирает

У дядюшки Трифона

Играющие берутся за руки, образуя круг, водящий – в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,

Семеро детей, и все сыновья.

Они не пьют, не едят,

Друг на друга глядят

И все делают вот так.

При этом водящий, выполняет какие – либо движения, а все играющие должны повторить их. Тот, кто не успевает повторить движения или повторяет их неточно, платит фант. Движения должны быть забавными.

Гуси-гуси

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие – «гуси». «Хозяйка» сзывает гусей, «гуси» ей отвечают.

– 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 свиней и других зверей. Пойди прогони их.

«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.

Салки

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я – салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я – салка!»

Игра повторяется.

Правила.

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

Скакалка

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

Жмурки

Скок-оскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог.

– 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».

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

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

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

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

Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Пятнашки

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Кот и мыши

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

Мячик кверху

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

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

Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч

забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Вариант.

Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

Ляпка

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает 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.

Ловишка в кругу

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой. Правила игры. Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

Заря-зарница

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.

Почта

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь! - Кто там?

- Почта! - Откуда?

- Из города... - А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

Коршун (Волк и овцы)

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные - цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит 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 делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: "Ши, ши, злодей!"

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!

- Где, гуси, бывали?

- Га-га-га, га-га-га!

- Кого, гуси, видали?

- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка,

Унес волк гусенка,

Самого лучшего.

Самого большого

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!

- Га-га га, га га га!

- Щиплите-ка волка,

Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекачивают его только ногами.

Веровочка

Играющие становятся в круг вокруг веревочки. Водящий перемещается внутри круга, стремясь осалить чью-то ладонь, пока она касается веревочки. Спасаясь, стоящие могут отдергивать эту ладонь от веревочки или двигать ею вдоль веревки. Осаленный сменяет водящего.

Игра «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята»

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Игра с Солнцем.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –

Летом будет жарче,

А зима теплее,

А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Игра с платочком «Масленица»

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 с «петушком»

Ход игры. Дети стоят лицом в руг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам – со шпорами,

Хвост – с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

Кто услышит –

Тот бежит! - Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по кругу, но противоположно. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Колечко

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,

Чист серебро хороню!

В высоком терему

Гадай, гадай, девица.

Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

У медведя во бору

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

Все на нас рычит.

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их догоняет.

В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору

Грибы-ягоды я рву.

А медведь не спит,

Все на нас глядит,

А потом как зарычит

И за нами побежит!

А мы ягоды берем

И медведю не даем,

Идем в бор с дубинкой,

Бить медведю в спинку!

Игра «Дедушка Мазай»

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были – мы не скажем,

А что делали – покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если неотгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!
- Здравствуйте, дети! Где вы были?
- На работе.
- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

Ход игры. 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.

Золотые ворота

Золотые ворота, проходите, господа!

В первый раз прощается, второй раз запрещается,

А на третий раз не пропустим вас.

Два ведущих делают ворота. Один – «серебряное блюдечко», другой – «наливное яблочко». Все проходят в ворота, с последним словом ворота опускаются, задерживая одного из игроков.

Игрок: - «Золотые ворота, пропустите вы меня.»

Ответ: - «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем.

Что выбираешь,

Наливное яблочко или серебряное блюдечко?

Игрок переходит на выбранную сторону.

Так дети делятся на две команды, затем перетягивают канат.

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.

«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченясь, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

«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.

Зайчик

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга; а хоровод ходит вокруг, напевая:

Заинька, попляши,
Серенький, поскачи,
Кружком бочком повернись,
Кружком, бочком повернись!
Заинька, в ладоши,
Серенький, в ладоши,
Кружком, бочком повернись,
Кружком, бочком повернись!
Есть зайцу куда выскочить,
Есть серому куда высочить,
Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

При этом некоторые из играющих ослабляют руки, указывая, где зайчик может прорваться.

Зайчик припадает к земле, высматривает место, откуда выскочить, и, прорвавшись там, где не ждали, убегает.

Кузовок

Дети садятся играть. Один из них ставит на стол корзинку и говорит соседу:

- Вот тебе кузовок,

клади в него, что есть на «ок»,

обмолвишься – отдашь залог.

Дети по очереди говорят слова в рифму на «ок»:

«Я положу в кузовок клубок; а я – платок; я – замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок» и проч.

По окончании разыгрываются залог: покрывают корзинку, и один из детей спрашивает:

- Чей залог вытянется, что тому делать?

Дети по очереди назначают каждому залогу выкуп – например, попрыгать по комнате на одной ножке или в четырех углах дело поделать: в одном – постоять, в другом – поплясать, в третьем – поплакать, в четвертом – посмеяться; или басенку сказать, загадку загадать, или сказочку рассказать, или песенку спеть.

Орехи

Играющие садятся на лавку и поют:

В лесу на поляне

Стоит орешник в зелёном кафтане,

Богач и не велик,

А орешками наделит.

Ведущий прячет в одной руке орехи и протягивает два кулака кому-нибудь из сидящих на лавке со словами:

На кусте орех родился,

Под куст скатился,

Под куст скатился,

На руках очутился.

Твоё ли, моё ли?

Пока участник отгадывает, в какой руке спрятаны орехи, ребята приговаривают:

Росли орехи, повыросли,

С листьев повылезли,

Кончики закрутились,

Каждому полюбились.

Участник, угадавший, в какой руке у ведущего лежат орехи, восклицает: «Про эту сладость и у нас есть снасть!». Он становится новым ведущим.

Лиса-лиса

Дети поют хором, изображая «кур»:

Лиска-лиса,

Дивья краса,

Долгий нос,

Рыжий хвост.

Затем бросаются врассыпную, а «лиса-лиса» бежит их догонять: кого поймает, тот будет водить.

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.

Зайка – горностаинька (хороводная)

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. По считалке выбирается «Зайка»

Дети идут по кругу пропевая слова:

Зайка- горностаинька

Некуда зайки выскочить

Кругом заборы высокие

А у зайки ножки коротенькие

Ну-ка зайка скоком-скоком,

Повернись-ка боком-боком,

Ну-ка зайка повернись

Кому хочешь, поклонись.

С окончание пения зайка выбирает нового водящего.

Кострома (Хороводная)

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Нитки пряду!

(Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как-будто прядут)

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Клубки мотаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки - как наши
большие

вьюшки)

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Поработала - пообедаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой)

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Легла, да уснула...

(Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как-будто спят)

(Тихо) Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Проснулась - попрыгаю!

(Все дети прыгают)

Ах, где ты моя, Кострома,

Ах, где государыня моя?

-Дома Кострома?

-Дома!

-Что делаешь?

-Сейчас догонять вас буду!

(Все разбежались кто куда).

Березка (хороводная)

Дети становятся в круг и поют:

Берёзка белена́,

Маковка зелена,

Летом мохнатенькая,

Зимой сучковатенькая,

Где она стоит,

Там и шумит.

Девочка - «берёзка», стоящая в кругу, под песню отбирает у всех играющих платки, поднимает их над головой и, когда запевают:

Березка зелёнькая,

Весной веселенькая,

Среди поля стоит,

Листочками шумит,

Гремит, гудит,

Золотым венчиком звенит, -

«берёзка» изображает шум листьев, движение веток, — она шуршит платьем, машет над головой платками. Под приговор: «А осенью корни у берёзки усыхают, листочки опадают!» - девочка «берёзка» обходит хоровод и каждому на плечо кладёт его платок.

Считалки

Дети очень любят шуточные, веселые стихи-считалочки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд или садятся на скамейки, на траву, один из них выходит на середину и громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалочку, например:

Тара – бара,
Домой пора –
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая и самого себя. Тот, на кого выпадает последнее слово, становится водящим. Считалка не повторяется.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!
Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!
– Заяц белый,
Куда бегал?
– В лес дубовый!

– Что там делал?

– Лыки драл!

– Куда клал?

– Под колоду!

– Кто украл?

– Родион.

– Выйди вон!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

И кричали:

«Кук! Мак!»

Убирай

Один кулак!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

Кукушата

Просят пить.

Выходи –

Тебе водить!

Комарики-мошки,

Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке.
Близко ночь,
Улетайте прочь.
Кукушечка –
Горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли,
До конца дошли,
До конца дошли,
Обратно пошли.
Кук!
Тили – тели,
На лавочке сидели:
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник,
Портной.
А ты кто такой?
Ах ты, Совушка – сова,
Ты большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела –

Во траву свалилася,
В яму покатилася!
За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.
Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела –
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По лаптишкам!
Под мельницей,
Под веретельницей
Подралися два ерша.
Вот и сказка вся!
Катился горох по блюду.
Ты води,
А я не буду.
Обруч кружь, обруч кружь.
Кто играет, будет уж.

Кто не хочет быть ужом,

Выходи из круга вон!

Инцы-брынцы,

Балалайка!

Инцы-брынцы,

Поиграй-ка!

Инцы-брынцы,

Не хочу!

Инцы-брынцы,

Вон пойду!

По дорожке Дарья шла,

Клубок ниточек нашла.

Клубок маленький,

Нитки аленьки,

Клубок катится,

Нитка тянется.

Клубок дале, дале, дале,

Нитка доле, доле, доле.

Я за ниточку взяла,

Потянула, порвала.

Еду-еду

К бабке, к деду

На лошадке

В красной шапке.

По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг... в яму! Бух!
Тара-бара, домой пора,
Коров доить, тебе водить!
Заяц бегал по болоту,
Он искал себе работу.
Он работу не нашел,
А заплакал и пошел!
Конь ретивый с длинной гривой
Скачет, скачет по полям,
Тут и там, тут и там!
Где проскачет он –
Выходи из круга вон!
Ягода, малиновка,
Медок, сахарок,
Поди вон, королек!
Там тебе место,
В кислое тесто.
Раз, два, три, четыре –
Жили мошки на квартире.

К ним повадился сам-друг
Крестовик – большой паук.
Пять, шесть, семь, восемь–
Паука мы попросим: –
Ты, обжора, не ходи.
Ну-ка, Мишенька, води.
Раз, два, три, четыре –
Меня грамоте учили.
Пять, шесть, семь –
Покосился пень.
Он, Додон,
Выйдет от нас вон!
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди, вон в уголок!
Чуха, рюха, ты свинуха!
Семьсот поросят
За тобой кричат.
Шестьсот красот
По болоту бродят,
Тебя не находят,
Щиплют травку-лебеду,

Ее в рот не берут –
Под березоньку кладут.
Кто возьмет ее из нас,
Пусть он выйдет тот же час!
Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты стой!
Первой дал,
Второй взял,
Трое сели –
Все поели.
Кому гадки гадать?
По-турецки писать?
Шел, прошел –
Шишел, вышел,
Вон пошел!
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Шатар, батар,

Шуми, шу,
Я не тятькин сын,
Я не мамкин сын,
Я на елке рос,
Меня ветер снес,
Я упал на пенек,
Поди водить, паренек!
Аты-баты,
Шли солдаты,
Аты-баты,
На базар.
Аты-баты,
Что купили?
Аты-баты,
Самовар!
Соломинка, яреминка,
Прела, горела,
На море летела,
Кастюк-мастюк,
Родион, поди вон!
Тенти-бренти!
Сам сокол
Через поле
Перешел:

Руку, ногу

Наколел.

Шишел, вышел,

Вон пошел!

–Чики-брики, ты куда?

–Чики-брики, на базар.

–Чики-брики, ты зачем?

–Чики-брики, за овсом!

–Чики-брики, ты кому?

–Чики-брики, я коню!

–Чики-брики, ты какому?

–Чики-брики, вороному!

Таря-Маря

В лес ходила,

Шишки ела –

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре

Отдадим!

Раз, два, три, четыре, пять.

Вышел зайчик погулять,

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик убежал!
Ходит свинка
По бору,
Рвет траву-мураву.
Она рвет,
И берет,
И в корзиночку кладет.
Этот выйдет,
Вон пойдет.
Летела кукушечка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак!»
Раскрывай один кулак.
Катилась торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?
Прыг да скок,
Прыг да скок,
Скачет заяка –
Серый бок.
По лесочку

Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.
Ехал Ваня из Казани,
Полтора ста рублей сани.
Двадцать пять рублей дуга. –
Мальчик – девочке слуга. –
Ты, слуга, подай карету,
Я в ней сяду и поеду.
Тани-бани,
Что за вами
Под железными
Столбами?
Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем – водишь ты.
По тропинке кувырком
Скачет заяка босиком.
Зайнъка, не беги –
Вот тебе сапоги,

Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.
– Теля– меля, ты, Емеля,
Третий бас.
Поводи-ка ты за нас!
Стульчик,
Мальчик,
Сам король,
Шишел, вышел,
Вон пошел.
Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдет,
Тот ведет.
Трух-тух,
Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,

Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь мир кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.
Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
Гу-гу! Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!
Уж как шла лиса по тропке,
Нашла грамоту в охлопке,
Она села на пенек
И читала весь денек.
Петушок-петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять,
Невозможно сосчитать!
Ниточка, иголочка,
Синенько стеклочко,
Рыба-карась,

Ты убирайсь!
На золотом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты такой?
Говори поскорей.
Не задерживай
Добрых и честных людей!

Сговорки

В играх, где все играющие делятся на две партии (группы, команды), вначале выбирают вожака (матку) для каждой партии, а затем уже определяют состав команд. Разделить всех игроков поровну, так, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие образуют пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, кому какое название взять. Это могут быть названия зверей, птицы, игрушки, растения и т.д. Разрешается применять шуточные названия: цапы-цапы и топы-топы; дедушка Пыхто и бабушка Никто и т.п. сговорившись, пары подходят поочередно к тому или другому матке и спрашивают:

Матка, матка! Чего тебе надо?

Пирог с грибами или козла с рогами?

Из ведра ерша или из корзины ежа?

Выбирая названия, матка выбирает себе игроков. Сговорки бывают разные.

Выбирай:

Сахару кусочек

Или красненький платочек?

Ландыш душистый

Или одуванчик пушистый?

Колокольчик голубой

Или желтый зверобой?

Белую березу

Или красную розу?

Гороху мешок

Или масла горшок?

Медведя лохматого

Или козла рогатого?

Зеленую лягушку

Или хлеба краюшку?

Из речки ерша

Или из лесу ежа?

Шары катить

Или воду лить?

Выбери помощника:

Сено косить

Или дрова рубить?

Коня ковать

Или двор подметать?

Горох молотить

Или кашу варить?

Лапти плести

Или двор мести?

Колыбельку качать

Или сметану лизать?