

# Картотека старинных русских народных игр



Составила: Тимохова М.А.

По тому, как люди ведут себя в играх, можно сложить впечатление, какие люди в жизни, быту, отношениях с другими.

На Руси издавна - с ранней весны до первых осенних ливней, а потом и снежной зимой - на все народные и христианские праздники люди собирались, чтобы всем вместе отметить торжество. Торжества эти никогда не обходились без игр.

Народные игры русского народа отражают вековой опыт людей - это развлечения и тренировки одновременно. Это весело, шумно, с песнями, плясками, хороводами.

Это радость и удовольствие, это широко, как широка душа славян. А между тем любая игра всегда требует интеллекта, развивает сообразительность, находчивость, быстроту реакции. Русские народные подвижные игры собирали и собирают многолюдные команды, соревнующиеся в силе, ловкости, выносливости.



## **Гори ясно.**

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям.

Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг.

Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Игра повторяется.

## **Гори, гори ясно. (2)**

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему

не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого – нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.



## Волк и овцы

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом.

Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки

Волк за горою, серый за крутою.

И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.

А я волка не боюсь. батожком обороюсь,

Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:

Пасу, пасу до вечера,

А гнать домой нечего!

Пришел серый волк

Моих овечек столк?

А я заснул и духом не чул!

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху)

Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.



## Золотые ворота

Количество участников не менее 8 человек. Для детей от 5 лет.

Двое игроков, взявшись за руки и подняв их вверх, образуют ворота. Остальные встают в круг и начинают водить хоровод, при этом они должны проходить через ворота, но, не разрывая круг.

В это время ведущим произносятся слова:

«Золотые ворота, проходите вы туда! Первый раз - простим, второй раз - запретим, а на третий раз – не упустим вас!».

На последней фразе игроки «ворота», опускают руки и ловят игроков, оказавшихся внутри. Те, кто был пойман, так же присоединяются к «воротам», образуется кружок.

Если «ворота» состоят из 4 участников, то их можно разделить на пару «ворот». Последние не пойманные два участника становятся новыми «воротами».



## Гуси-лебеди

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак.

Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!
- Зачем?
- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!
- А чего волкам надо?
- Серых гусей щипать да косточки гладить!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками.

Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.



## Горелки

В игре должно присутствовать нечетное количество игроков. Выбирается водящий, он становится на расстоянии трех – четырех метров от основной группы игроков.

За ним находится черта, к которой будут бежать играющие.

Все игроки становятся друг за другом, парами, взявшись за руки, и приговаривают:

«Косой, косой, не ходи босой, а ходи обутый, лапочки закутай. Если будешь ты обут, волки зайца не найдут. Не найдет тебя медведь, выходи, тебе гореть!».

Затем первая пара игроков, расцепив руки, бегут к черте.

Водящий должен поймать одного из них. С этим игроком они встают в очередь последней парой. А оставшийся игрок, становится водящим.



## Хромая лиса

В самом начале игры один игрок выбирается на роль хромой лисы, а остальные игроки становятся утками.

На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – это будет называться птичий двор, в который входят все, кроме хромой лисы.

По сигналу утки бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скакет на одной ноге и старается запутнать кого-нибудь из разбегающихся уток, т. е. прикоснуться к ней рукой.

Когда лисе это удается – она и присоединяется к уткам, а пойманная утка становится новой лисой.



## Удочка (Рыбка, Поймать рыбку)

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга.

Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку.

Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-варианта.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека).

2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадается на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".



## Казаки и разбойники

Играющих разделяют на две партии. Одна партия изображает казаков, другая - разбойников. Партия казаков имеет какой-нибудь знак, например крест из желтой бумаги на груди, или повязывает руки платками.

Разбойники разбегаются в разные стороны и прячутся от казаков. Казаки их разыскивают, причем если разбойник видит, что его убежище открыто, то бежит прятаться в другое место; казак гонится за ним и, если не может один поймать разбойника, то призывает на помощь товарищей. Пойманного разбойника казак ведет в темницу, после чего он делается казаком и помогает ловить, уже как казак, разбойников.



## Кошки и мышки

Выбираются двое водящих — «кошкой» и «мышкой». Все дети становятся в круг и берутся за руки, как в хороводе, а потом поднимают руки, образуя «ворота».

Расстояние между игроками при этом должно быть достаточно большим, чтобы между ними можно было пробежать. Мышка располагается в кругу, а кошка — за кругом.

По сигналу погоня кошки за мышкой начинается. Задача «кошки» — прорваться внутрь круга и догнать «мышку».

Для этого она может подлезать под руками, перепрыгивать через них или даже разрывать цепь.

Остальные игроки должны помочь «мышке» и мешать «кошке»: в нужный момент опускать руки, задерживая «кошку» и вновь поднимать их, пропуская «мышку». Запрещается лишь подставлять подножки и смыкаться плечами.

Если кошка прорвалась внутрь круга, мышка может выбежать за его пределы (но не слишком далеко).

Если «кошка» всё-таки догнала «мышку», то «мышкой» становится «кошкой». «Кошка» встаёт в круг отдыхать, а игроки выбирают новую «мышку» и игра продолжается.



## Прятки

Играют 3-10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют "коном". Водящий громко считает по договору или произносит считалку.

Тем временем остальные прячутся в разных местах. Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-либо, называет его по имени и бежит на кон.

Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у коня, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего.

Иногда на кону кладут палочку. Тогда каждый прибежавший раньше на кон должен постучать палочкой о предмет и сказать: "Палочка-выручалочка, выручи меня!"

После этих слов он считается вырученным. Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон. Поэтому водящему надо следить и за этим.



## Змейка

Правила игры очень простые: выбирается один ведущий, который будет «головой» змейки.

Он встает в начале, остальные участники игры берут предыдущего игрока за талию и становятся сзади него.

Таким образом, получается змейка. Под веселую музыку первый (ведущий) игрок начинает движение. Остальные – следуют за ним.

Цель – как можно быстрее сократить «туловище» змейки, т.е. водящий, бежит по какой-то причудливой траектории, делает резкие смены направления движения.

При этом своими резкими поворотами он как бы «закручивает» змейку. Задача - заставить участников игры как можно быстрее расцепить руки (тем самым разорвав змейку).

«Оторванная» часть туловища змейки выбывает из игры. Остальные продолжают все так же играть.

Выиграет тот, кто сможет дольше всех продержаться.



## Золото

Дети становятся в круг, один ребенок присаживается в середине на карточки и закрывает глаза.

Дети протягивают в центр одну руку, раскрыв ладошку, а ведущий со словами:

Гуси-лебеди летели  
Они золото теряли  
А ребята прибегали  
И золото собирали  
Одному из детей кладут в руку «золото».

Дети сжимают руку в кулак и быстро переворачивают его. Сидящий в центре круга встает и старается угадать у кого в руке «золото».

Все громко считают до трех. Если водящий не угадал, то ребенок со словами «Вот золото!» убегает, а тот его догоняет.



## Жмурки с колокольчиком

Все дети встают в круг и берутся за руки.

Таким образом, ограничивается игровое пространство. Считалкой выбирают сначала жмурку, а потом того, кого он будет ловить.

Жмурке завязывают глаза и ставят в середину круга.

Второму ребенку дают в руки колокольчик. Все дети хором говорят:

Первенчики, другеньчики,

Звенят, звенят бубенчики!

Один, два, три,

Не зевай, лови!

После этих слов игра начинается. Ориентируясь на звук колокольчик, в который должен постоянно звонеть убегающий ребенок, жмурка ловит его. Затем выбирают новую пару и игра повторяется.

При этом можно уже не считаться, а поручить и выбор жмурке. Можно играть и в две-три пары одновременно, если в игре принимает участие большое количество народу.

Причем правила можно усложнить. Например, одна пара – с колокольчиком, вторая с трещоткой, а третья с дудочкой.

Каждый жмурка должен поймать ребенка именно со «своим» музыкальным инструментом.



## Веревочка

Количество играющих - от 5 до 30 чел. В комплект сундука входит одна веревочка.

Любым способом определяют водящего. Все играющие становятся в круг и берутся двумя руками за веревочку.

Водящий перемещается внутри круга, стремясь осалить чью-то ладонь, пока она касается веревочки. Играющие могут отдергивать ладони от веревочки или двигать их вдоль нее. Осаленный сменяет водящего.

Опытный водящий старается не осаливать, а так напугать игроков, чтобы они отпустили веревочку и она упала на землю. При этом он побеждает всех игроков.

Варианты игры:

Если в кругу соберется слишком много ребят, то они держатся за веревочку одной рукой или назначается сразу двое водящих. Можно проводить игру с ходьбой по кругу или другими движениями, не нарушая формы круга.



## Мельница

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

Мели, мели мельница,  
Жерновочки вертятся!  
Мели, мели засыпай  
И в мешочки набивай!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь.

Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся.

Остается в круге самый выносливый . он и выигрывает.



## Салки

Ход игры: По считалке выбирается водящий («салка»). Условно устанавливается площадка, на которой играют. Все разбегаются по площадке, водящий объявляет «Я салка!» и начинает догонять всех игроков.

Кого догонит и «осалит» (дотронется), тот становится «салкой», громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности.

