

Автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального  
образования г. Долгопрудного центр развития ребенка –  
детский сад № 4 «Рябинка»

# Русские народные календарные игры

Материал подготовили:  
инструктор по физической культуре

Кузьмина А.В.

Воспитатели

Рыднова Л. А., Хотмирова Т. Д.

Ноябрь 2016 г.

## Новый год

### *Арина*

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

Все поют:

Долгая Арина, встань выше овина,

Рученьки сложи, чье имя укажи!

Арина ходит, напевая:

Хожу, гуляю вдоль караваю,

Вдоль по караваю, кого найду, узнаю!

Затем, коснувшись одного из играющих, старается отгадать его имя. Чье имя отгадает, тот будет Арина.

### *Бабка Ежка*

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.

### *Баба Яга*

Водящий – Баба Яга – находится с завязанными глазами в центре начерченного круга. Играющие ходя по кругу, не заходя в него один играющий произносит:

В темном лесу избушка

Стоит задом – наперед.

В той избушке есть старушка,

Бабушка Яга живет.

У нее глаза большие,

Дыбом волосы стоят.

Ух и страшная какая,

Наша Бабушка Яга.

На последнем слове играющие входят в круг и прикасаются к Бабе Яге. Она старается кого – либо поймать. Пойманный становится Бабой Ягой.

### *Башмачник*

Играющие становятся в круг и берутся за руки. В середину круга садиться на скамеечку «башмачник» и делает вид, будто шьет сапоги, напевая:

- Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки.

В это время играющие быстро ходят по кругу, произнося следующие слова:

- Примеривай, примеривай!

После этих слов водящий должен, не вставая со своего места и не передвигая скамейку, протянув руку, поймать кого-нибудь из участников игры. Пойманный становится водящим.

### **Рождественский сочельник**

#### *"Два Мороза"*

Правила игры:

- На противоположных сторонах площадки отмечаются два "города". Участники игры, разделившись на две группы располагаются в своем городе.
- В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос.
- Они обращаются к играющим со словами:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я - Мороз Красный Нос,

Я - Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Жители городов хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

- и начинают перебегать из одного города в другой.
- Морозы стараются поймать перебежчиков. Считается замороженным тот, кого Морозы поймали. Он остается на том месте, где был пойман, и должен, раскинув руки, преграждать путь играющим при следующих пробежках. Когда замороженных окажется так много, что пробежать станет трудно, игра прекращается.
- Побеждают те, кто не заморозился.

Варианты игры:

- Участники игры могут разместиться в одном "городе". Цель перебежать в другой "город" не заморозившись. Команда, у которой, больше участников во втором "городе", та и победила.
- Так же можно делить участников игры на две команды. Два мороза - это самые ловкие из противоположной команды.

#### *Масло с санками*

Играют на просторной площадке, где можно маневрировать с санками. Число участников — от 5 до 10 человек.

Выбирают двух водящих. Одного сажают на санки — «масло», а другой возит его. Остальные игроки стараются «отведать масла», то есть запятнать сидящего на санках. Возница защищает «масло» и тоже может пятнать играющих. Кого он запятнает, тот становится «маслом», а тот, кто был «маслом», возит его.

#### *С города долой!*

Делают возвышение из снега, на верху которого могут поместиться двое играющих. Один из играющих взбегают на верх: это - царь. Другие стараются стащить его оттуда с криком: «С города

долой!» Царь защищается, стараясь удержаться на возвышении. Кому удастся забраться на верх и столкнуть царя - тот сам становится царем и игра продолжается.

### **Зимние святки**

#### **Бабки**

В игре участвуют 2 команды по 3 человека в каждой. Место для игры - ровная прямоугольная площадка размером 8х4 м. На расстоянии 2 м от одной из коротких линий прямоугольника проводят коновую линию, в 5 м от нее - линию метания (рис. 3). Бабки (кости ножных суставов мелкого домашнего скота - свиней, коз, овец) - по 10 штук на каждую команду, всего 20 штук; один биток (более крупная и тяжелая бабка).

Перед каждой командой у коновой черты расставляют в определенном порядке и последовательности фигуры из 10 бабок (сначала ставится "забор", потом "гусек"). Каждая команда должна сбить поставленные бабки меньшим количеством битков. По жребию одна из команд начинает игру первой. Игроки этой команды по очереди бросают битком в бабки, стремясь сбить их.

Затем бьет другая команда, потом опять первая и т. д. Побеждает команда, затратившая меньшее количество битков на то, чтобы сбить в определенном порядке установленные в игре фигуры из бабок.

Правила: 1) в игре последовательно сбиваются 2 фигуры: "забор", "гусек". "Забор" ставится вдоль коновой черты, "гусек" - перпендикулярно ей; 2) чтобы сбить 1-ю фигуру, надо, начиная с любого конца "забора", последовательно сбивать все бабки этой фигуры, но не более 2 бабок каждым броском битка. Чтобы сбить 2-ю фигуру ("гусек"), надо, начиная с последнего от коновой черты ряда "гуська", последовательно сбивать все бабки этой фигуры, но не более 2 каждым броском битка; 3) сбитые бабки убираются с площадки; 4) игрок, переступивший за черту метания до прикосновения битка к земле, теряет право на бросок, все же сбитые бабки этой фигуры ставятся на прежние места.

#### **Дедушка-рожок**

Для этой игры надо найти такое место, где бы можно было бегать без помех, например, спортивную площадку, футбольное поле, поляну в лесу. Начинают игру с выбора водящего. Лучше это делать при помощи считалки. Водящий в этой игре называется «Дедушка-рожок». Для него определяют дом, отметив это место камешком, флажком или начерченным кругом на земле. До определенного момента дед сидит в своем доме. Оставшиеся игроки делятся на две команды поровну и тоже отмечают себе место-«дом» справа и слева от дома водящего, на расстоянии 15—20 шагов от него. Чем больше будет поле между «домами» двух команд, тем интереснее будет игра.

Все на местах, можно начинать игру. Дедушка-рожок спрашивает: «Кто меня боится?» А все игроки ему в ответ: «Никто!» И тотчас же начинают перебегать из одного дома в другой через поле, а дедушка-рожок выходит из своего дома и начинает ловить игроков. Первый, кого схватит водящий, становится его помощником и тоже начинает ловить перебегающих из дома в дом игроков (если игрок в доме, его трогать нельзя). И так далее: тот, кого поймают, должен помогать дедушке-рожку. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один не пойманный игрок. Чтобы отличить простого игрока от помощника дедушки-рожка, надо условиться, например, на том, чтобы водящий держал в руке небольшую палочку («рожок») или просто держал одну руку в кармане.

#### **Краски**

Игра «Краски» была в числе самых любимых. Один из игроков назначался «чертом» (или «монахом»), еще один – «продавцом» (или «мамой»), все остальные были «красками». Каждая из «красок» загадывала себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщала его «продавцу». Причем, если хотелось побегать, загадывали самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п.

Если же кому-то из игроков было лень бегать, он загадывал себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживал всю игру. Итак, «краски» и «продавец» садились на длинную скамейку. «Черт» («монах») подходил к ним и говорил: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивал: «Кто там?» – «Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане – жареная мышка!» Или: «Я монах в синих штанах!» «Продавец» интересовался: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь черт называл какой-нибудь цвет.

Если такой краски нет, «продавец» отвечал: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!» «Черт» делал круг почета на одной ноге и возвращался за новой краской.

Если же названная «краска» присутствовала среди сидящих, «продавец» говорил: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «черт» «расплачивался» – хлопал рукой по ладони продавца нужное количество раз (использовался возраст игрока), «краска» вскакивала и убегала.

Дальше существовало два варианта развития событий. Вариант первый: «черт» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «чертом».

Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась. Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «черт» как можно быстрее проговаривал: «Стоп коли-коло, раз, два, три. Точка!» На последнем слове бегущий игрок должен был остановиться. Теперь «черту» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Естественно, чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это сделать.

Шаги тоже были примечательными: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевок вперед и шаг сверху), цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др.

В разных компаниях выдумывались свои варианты шагов. Итак, «черту» говорят, какими шагами он должен двигаться (например, цыплячьими и лилипутскими), а «черт» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать.

Выполняет все это и старается дотронуться до «краски». Если получилось – «краска» становится «чертом».

### *Слепая курица и чулок*

Выбирают двоих: слепую курицу и чулок. Остальные участники посиделок или вечорок изображают краски, т. е. каждый выбирает себе название краски и сообщает об этом на ушко чулку. Краски рассаживаются на скамейки вдоль стен, а чулок и слепая курица стоят перед ними. Затем чулок закрывает руками глаза слепой курице и вызывает какую-нибудь краску. Вызванная краска тихо подкрадывается к слепой курице и, дав ей в лоб щелчок, возвращается также тихо на свое место. После того чулок, перевернув вокруг себя слепую курицу, открывает ей глаза, перечисляет названия красок, сидящих в избе, и спрашивает, какая краска ее, слепую курицу, замарала (щелкнула). Если слепая курица отгадает обидчицу, той — заменить ее; если не угадает — то все повторяется снова, и так до тех пор, пока не добьется успеха. При замене слепых куриц краски так же меняют свои названия и сообщают об этом чулку.

### *Слепой козел*

Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в нее, а играющие спрашивают: «Кто там?» «Слепой козел», — отвечает жмурка. Играющие все вместе говорят:

Козел слепой,  
Не ходи к нам ногой.

Иди в кут,  
Где холсты ткут,  
Там тебе холстик дадут!

Недовольный козел снова стучит в дверь.

«Кто там?» — «Апанас!» — отвечает козел. «Апанас, ищи нас!» — с этими словами дети разбегаются. Жмурка прислушивается к шагам и старается кого-то поймать. Ловкие играющие увертывается, а пойманный игрок становится жмуркой.

*«Чёрного» и «белого» не говорить, «да» и «нет» не повторять*

Меняются диалоги водящего с играющими:

— Какая у тебя шляпа?

— Синяя.

— Какая синяя? Она белая.

— Зеленая.

— Какая зеленая? Да она вовсе черная.

— Голубая.

— Вот как, голубая? Шляпа-то разве голубая? Совершенно белая.

— Нет, не белая, а черная.

Ответивший так должен быть «наказан» дважды за слова «нет» и «черный».

Или такой диалог:

— Есть ли у тебя рога?

— Есть.

— Неужели есть?

— Имею.

— Так, стало быть, и хвост у тебя есть?

— Хвоста не имею.

— Хвоста у тебя нет, а рога хотя бы есть! Так кто же ты такой?

— Человек.

— Нет, не человек, а без хвоста животное с рогами.

— Нет, человек.

За слово «нет» отвечающий платит фант.

Указания к проведению: в эту игру лучше играть группой до пяти человек. Тот, кто произносит запретное слово, отдает фант. После диалога водящего со всеми участниками игры фанты разыгрываются и выбирается новый водящий. Игра наиболее интересна бывает младшим школьникам. Она развивает внимательность, сосредоточенность.

### **Масленица**

#### *Взятие снежной крепости*

Взятие снежной крепости происходит следующим образом: одна команда завоевывает крепость, а вторая обороняет. Завоевание проходит по полной программе: перестрелка снежками, флаг-валенки, который надо установить и только тогда взятие крепости будет засчитано!

Это игра, которая отвлечет вас от будничных проблем и рабочей суеты.

Одной из главных задач игры – разработка стратегического плана. Перед тем как начать наступление, рекомендуем выработать стратегию обороны и нападения, иначе победы достигнуть будет крайне сложно.

Игра - это часть нашей жизни, а классики говорили, что вся наша жизнь игра. Так почему бы не поменять кресло перед телевизором на настоящую возможность размяться, почувствовать себя героем и совершить пару-тройку самоотверженных поступков? Если вы всё ещё чувствуете вкус к жизни - просто используйте свой шанс.

### *Горелки*

#### Подготовка к игре.

Играющие встают парами друг за друга. Впереди всех, на расстоянии двух шагов, стоит водящий - «горелка»

#### Описание игры.

По сигналу играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут таи трубачи  
Да едят калачи.

Погляди на небо:  
Звезды горят.

Журавли кричат:

Гу, гу, убегу.

Раз, два. не воронь,  
А беги как огонь!»

После этих 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 ними впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, становится водящим.

#### Правила игры

- 1) «Горелка» не должен оглядываться.
- 2) Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо.

### *Гори, гори ясно*

Для игры выбирается открытое место — лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий — горельщик (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 этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем он запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

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

Условия:

Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой парой или местами друг с другом.

Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.

Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.

Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки.

Играющие могут договориться, что горельщик должен гнаться не за любым из бегущих, а обязательно за парнем и, догнав его, может встать в пару с девушкой, пойманный же идет «гореть» — либо наоборот.

### *Снежные салки*

Снежные салки - это еще один вариант салок, для игры на улице в зимнее время. Как и все салки - игра динамичная, хорошо развивает координацию, реакцию и улучшает здоровье играющих детей.

#### Описание игры

Водящий (салка) становится в центр площадки, а остальные игроки бегают вокруг него в разных направлениях.

Задача салки: попасть снежком по любому игроку (т.е. осалить), не сходя с места.

Игроки, которых осалили снежком, также становятся салками и остаются на месте, чтобы салить снежками остальных игроков.

Игра заканчивается тогда, когда салок становится больше, чем бегающих. Оставшиеся "уцелевшие" игроки объявляются выигравшими.

#### Правила игры

1. Выбирается салка с помощью считалки или жребия.
2. Оговариваются границы, дальше которых игроки не могут забегать (идеально если можно начертить круг).
3. Салка становится в центре обговоренной площадки и оттуда старается осалить снежком бегающих игроков.
4. Если бегающего игрока осалили снежком, то он также становится салкой. А с того места, где его осалили, старается осалить снежками других бегающих детей.



5. Когда салок становится больше чем бегающих игроков - игра заканчивается. Оставшиеся бегающие игроки объявляются выигравшими.

После окончания игры, игра начинается заново.

### Примечания

Перед началом игры можно помочь салке заготовить несколько снежков, чтобы игра была более динамичной.

## **Пасха**

### *Игры и забавы с яйцами*

Игры и забавы с яйцами практиковались в русской деревне чаще всего на Пасхальной неделе, включая Фомино воскресенье или Красную горку, но в некоторых местах они имели место также на Егорьев день, Вознесенье, Троицу и в Всесвятское воскресенье (см. Петровское заговенье). Генетически они восходят к древним земледельческим обрядам (см. Яйцо), но первоначальный смысл игр давно утрачен, в 19 в. они были уже исключительно развлечением.

Игры начинались с первого дня Пасхи после обеда на деревенской улице, месте молодежных гуляний, около церкви. Их участниками первоначально были преимущественно парни и взрослые мужчины, а в начале 20 в. в некоторых местах их сменили дети, подростки, девушки и женщины, посмотреть на игру собиралась чуть ли не вся деревня. Наиболее распространенной игрой было катание яиц с какого-нибудь бугорка, с лубков, со специально изготовленных деревянных желобков или лоточков - узких ящичков, имевших с обеих сторон по длине невысокие бортики. Играющие по очереди спускали яйца с лотка или в начале игры выкладывали их полукругом перед лотком. Когда катившееся яйцо ударяло в бок уже лежавшее на земле, хозяин первого выигрывал и забирал побитое яйцо. В некоторых местах, чтобы выиграть в катании яиц достаточно было, чтобы яйцо откатилось дальше, чем предыдущее. В южнорусских губерниях иногда в качестве биты использовали специально сшитый из лоскутков или из сукна мячик, позднее замененный обычным резиновым, который или бросали в кучку яиц с расстояния в 20 шагов, или, выстроив яйца в одну линию, катили его по направлению к ним. В некоторых деревнях на Русском Севере во время праздничных угощений катали яйца также в доме по столу или по полу. Играющие располагались напротив друг друга и как можно сильнее толкали свое яйцо навстречу яйцу соперника. Если при соприкосновении одно из яиц разбивалось, его забирал тот, чье осталось целым.

Тот, кто выигрывал наибольшее количество яиц, считался самым ловким и удачливым и заслуживал всеобщее одобрение, а проигравший все свои яйца слыл "раззявой". В некоторых местах были известны особые способы, позволявшие заручиться удачей при катании яиц. Для этого надо было, например, рано утром в Чистый четверг украсть у кого-нибудь со двора обычную палочку.

Повсеместно была известна игра "битки". Один из играющих зажимал яйцо в руке, другой бил по нему своим. Чаще бились обоими концами яйца, но иногда - только острым. На Русском Севере так же, как и в некоторых других местах, острый конец назывался "носочек", а тупой - "пуга", "пятка" или "жопка". Яйцо считалось проигранным, если разбивались оба конца, если же у каждого из играющих оставалось по одному целому концу, они делили каждый свое яйцо пополам и обменивались половинами. Начинали биться "носочком", а потом уже в ход шла "пуга". Иногда взрослые начинали игру прямо в церкви после литургии во время христосования. Потом бились яйцами за столом, когда разговлялись, тогда в игре принимали активное участие дети. А уже во время праздничных гуляний на улице бились преимущественно парни и мужики. Для удачной игры выбирали яйцо с "мягкой" скорлупой, которое при легком постукивании о

зубы издавало глухой звук. Если же яйцо "звучало", т.е. звук был звонким, говорили, что его скорлупа окостенела, стала хрупкой и не выдержит удара. Иногда желание выиграть толкало какого-нибудь озорника на изготовление фальшивого яйца. В скорлупе проделывали две маленькие дырочки, через которые выпускали содержимое яйца, а его место заполняли древесной смолой или воском. Такие подделки встречались редко, осуждались всеми, а пойманного с фальшивым яйцом могли избить игравшие с его владельцем парни или мужики.

*игра «Верба-вербочка».*

Дети водят хоровод и поют:

Верба, верба, вербочка,

Вербочка кудрявая.

Расти, верба, на меже

Как царица во дворце.

После пения дети останавливаются парами, берутся за руки, образуя воротики. Ведущий змейкой ведет детей за собой. Как только змейка распадается, игра заканчивается.

*Солнышко-ведрышко».*

Выбирается водящий – солнце. Остальные дети стоят в хороводе. Они поют:

Гори, солнце, ярче.

Лето будет жарче.

А зима теплее,

А весна милее.

На первые две строчки дети идут хороводом, на последние две строчки – поворачиваются лицом друг к другу и делают поклон. Затем все близко подходят к «солнцу». «Солнце» говорит: «Горячо, горячо!», и догоняет детей. До кого «солнце» дотронулось – выбывает из игры.

*Березка.*

Двое водящих берутся за руки, став лицом друг к другу, а остальные играющие по очереди становятся между их руками. При этом ставшего между руками водящих спрашивают: "К солнцу или лешему?". Ответившего проверяют, то есть водящие кладут его к себе на руки и трясут. Если он при этом улыбнулся, то его ставят на сторону "лешего", даже если он говорит "к солнцу" и наоборот. Если он при тряске не улыбнулся, то ставят его на сторону солнца.