



РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





СОДЕРЖАНИЕ

1. «Гуси-лебеди»
2. «Обыкновенные жмурки»
3. «У медведя во бору»
4. «Палочка-выручалочка»
5. «Филин и пташки»
6. «В бабки»
7. «Кон за кон»
8. «Дедушка-рожок»
9. «Заря-заряница»
10. «Платочек»
11. «Займи место»
12. «Займи место»
13. «Утка-утка-гусь»
14. «Берегись!»
15. «Займи место»
16. «Не зевай!»
17. «Здравствуйте!»
18. «Горелки»

1. «ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

Гуси-гуси!

Га-га-га.

Есть хотите?

Да, да, да.

Гуси-лебеди! Домой!

Серый волк под горой! Что он там делает? Рябчиков щиплет.

Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

2. «ОБЫКНОВЕННЫЕ ЖМУРКИ»

Одному из играющих - жмурке - завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- 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.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмуток, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

3. «У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

4. «ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА»

Дети выбирают водящего считалкой:
Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 - 60 см, диаметром 2 - 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» - стучит ею



После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увертываться от жмуток, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

3. «У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

4. «ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА»

Дети выбирают водящего считалкой:
Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 - 60 см, диаметром 2 - 3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» - стучит ею



по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

5. «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.

6. СТАРИННАЯ ИГРА «В БАБКИ»

Игра в бабки похожа на игру в городки: играющие выставляют бабки «на кон» - по отдельности или в различных комбинациях, и по очереди сбивают их битком с определенного расстояния. Существует много разновидностей и вариантов правил игры в бабки. В России для игры традиционно использовались коровьи кости, а для получения битка в них забивали гвоздь или заливали свинцом.

Вот один из вариантов игры, согласно книге, И. Панкеева «Русские праздники и игры» (1999):

7. «КОН ЗА КОН»

Игроки ставят на ровном месте по гнезду на битку. Потом определяют условное расстояние - конь. Кому прежде бить и кому после, о том мечут жребий. Для этого игроки бросают вверх бабки с особенными уловками - выстилкою. Если бабка, упавшая на землю, ляжет на правый бок - то это будет плочка - старшая по игре; если ляжет на спину, то будет жог - вторая по игре; если ляжет бабка на левый бок, то это будет ничка, моложе всех. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству. Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда они все пробьют, тогда каждый переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его битка; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих биток.

Маковский Владимир. Игра в бабки. 1870

8. РУССКАЯ НАРОДНАЯ ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ДЕДУШКА-РОЖОК»

Русская народная игра «Дедушка-рожок» — вариант подвижной игры «Салки». У нее относительно сложные правила, поэтому она подойдет для детей от 6 лет. Количество играющих может быть очень разное от 5-6 до 20-30 человек. Естественно, чем больше детей участвуют в игре, тем больше должна быть площадка, чтобы избежать травм и столкновений.

«Дедушка-рожок» — это очень активная игра и проводить ее лучше всего на улице. Оборудования почти никакого не надо. Только мел, чтобы разметить площадку. Но это в том случае, если покрытие асфальтовое. Если же вы играете на земле, то нарисовать «дома» можно любой палкой.



Итак, перед началом игры площадка размечается. С двух концов отмечаются «дома» игроков, а между ними «дом» Дедушки. Обратите внимание, что располагать дедушкин «дом» следует не посередине площадки, а у одного из краев.

Правила игры:

После того как площадка размечена, можно приступать к игре. С помощью считалки, выбирается водящий – «Дедушка-рожок». Он отправляется в свой «дом». Остальные игроки занимают два противоположных дома. Когда все готовы, «Дедушка» громко спрашивает: «Кто меня боится? Кто дома отсидится?» Дети хором отвечают ему: «Нам дома не судиться, тебя никто не бояться! А ты, Дедушка-рожок, на печи дыру прожег!» После этого ребята пытаются перебежать из одного дома в другой, а Дедушка-водящий их поймать. Причем попав в «дом», игрок может немного отдохнуть или сразу начать перебежку в противоположный дом. То есть идет постоянное хаотичное курсирование игроков из дома в дом. Тот, кого удалось поймать отправляется в «дедушкин дом» и остается там до конца игры. Игра заканчивается, когда водящий всех переловит.

В правила можно внести изменения. Например, чтоб уменьшить хаотичность движения игроков и снизить возможность травмы, все игроки размещаются в одном «доме» и после произнесения слов приговорки перебегают на другую сторону площадки. Затем приговорка повторяется, и ребята опять перебегают с первый дом и т. д.

Если играет много детей, то, чтобы водящий не устал их ловить, можно ограничить число игроков, которых надо взять в «плен». Например, договориться, что как только в «дедушкином домике» наберется пять игроков, то последний пойманный становится новым водящим, а все остальные возвращаются в игру.

9. РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА»

Правила. Все стоят в кругу, взявшись за руки. В центре может стоять ведущий с лентами в руках («заря»). Я вела хоровод вместе с детьми. Идём и поём:

Заря-заряница, солнцева сестрица,

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые.

Раз-два, не воронь, беги как огонь!

На последних словах «заря» догоняет детей, которые прячутся в «домики» (обручи или коврики).

10. СТАРИННАЯ РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «ПЛАТОЧЕК»

«Платочек» — старинная русская игра, любимая детьми и сегодня. Играть в нее можно и на улице, и в просторном помещении. Количество игроков – от 6 до 30 человек. В эту старинную русскую народную игру с удовольствием играют ребята от 7 до 12 лет. «Платочек» – подвижная игра с легкими правилами, не требующая практически никакого инвентаря, станет веселым развлечением для любого фольклорного праздника в школе. Подвижная игра развивает внимание, быстроту реакции, позволяет реализовать потребность детей в двигательной активности. Так же привлекательна она для ребят тем, что держит всех в некотором напряжении, ожидании – «А вдруг придется бежать мне?» Поэтому обычно игра проходит очень эмоционально.

Правила старинной русской народной игры «Платочек»

Перед началом игры нужно выбрать одного водящего. Он получает платочек. Остальные ребята встают в широкий круг. Чем меньше игроков, тем больше должно быть между ними расстояние. Если же в игре принимают участие много народу, то они могут стоять почти «плечо к плечу». Водящий находится с внешней стороны круга. Он обходит круг и незаметно кладет платочек на плечо одного из игроков. После чего



продолжает движение в том же направлении. Игрок, заметив, что платочек у него на плече, должен тут же бежать по внешней стороне круга в направлении противоположном водящему. Цель и того и другого – успеть добежать первым и занять свободное место. Тот, кто не успел, будет водить.

В игре есть и свои маленькие хитрости. Например, водящему не стоит бежать сломя голову сразу после того, как он положил платочек на плечо – это привлечет к себе внимание. Ведь, игрок может «зазеваться» и даже не заметить, что ему, оказывается, давно нужно было бежать. А водящий, спокойно обойдя круг, попросит разиню освободить место. Чтобы игра не затягивалась. Можно ввести дополнительное правило – водящий не может делать более одного круга «вхолостую». Если он уже один раз полностью обошел «хоровод», то при повторном обходе обязан положить платочек кому-нибудь из игроков.

Если вы играете в старинную русскую народную игру «Платочек» на лесной полянке, на пляже или в помещении с ковровым покрытием, то игроки могут не стоять, а сидеть в кругу. Правда, это еще больше увеличивает шансы на победу в «беговой дуэли» для водящего. Зато водящий все время меняется и не успевает устать или заскучать.

11. «ЗАЙМИ МЕСТО» – ПОДВИЖНАЯ ИГРА НА УЛИЦЕ

Подвижная игра «Займи место» — современный вариант старой русской игры «Платочек». Играть в нее надо довольно большой компанией – от 8 до 20 человек. Правила не очень сложны, но требуют точного соблюдения. Поэтому игра прекрасно подходит для старших дошкольников – ведь именно в этом возрасте дети учатся играть по правилам, сдерживая свои порывы. Дети с удовольствием играют в игру «Займи место» и после детского сада, лет до 10-12.

Поскольку игрокам придется довольно активно бегать, подвижную игру лучше организовать на улице. Существуют варианты подвижной игры «Займи место» в помещении. Они отличаются очень четким ограничением игрового пространства, хотя не менее динамичны, чем «уличные» варианты.

12. «ЗАЙМИ МЕСТО» ПОДВИЖНАЯ ИГРА НА УЛИЦЕ

Сначала считаются и выбирают водящего. Для этого можно использовать любую детскую считалку. Затем, все дети встают в круг и берутся за руки, как в хороводе. Хоровод движется по часовой стрелке. Водящий находится с внешней стороны круга. Он идет в направлении противоположном тому, в каком движется хоровод и говорит такие слова:

Как сорока стрекочу,
Никого в дом не пущу.
Как гусыня гогочу,
Тебя хлопну по плечу – беги!

Как только прозвучало последнее слово, хоровод останавливается и водящий хлопает по плечу того из игроков, который оказался напротив него. После этого, водящий и ударенный им игрок бегут по внешней стороне круга в противоположных направлениях. Их задача – как можно скорее пробежать и занять свободное место. Кто не успел – водит. Игра продолжается сколь угодно долго, пока не надоест.

13. «УТКА-УТКА-ГУСЬ» — ВАРИАНТ ПОДВИЖНОЙ ИГРЫ НА УЛИЦЕ

Как и в игре «Займи место» выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, довольно плотно, почти плечо к плечу. Все дети обращены лицом в центр круга. Водящий двигается по внешней стороне круга, слегка касаясь рукой спин всех игроков на своем пути. Прикасаясь к ребятам, он говорит: «Утка, утка, утка...» Но в какой-то



момент, водящий вместо утки, говорит: «Гусь!». И сразу бросается бежать в любую сторону по внешней стороне круга. Игрок, названный «гусем», тоже бросается бежать со всех ног, но в направлении противоположном водящему. Каждый хочет занять свободное место. Опоздавшему придется водить.

14. «БЕРЕГИСЬ!» – ПОДВИЖНАЯ ИГРА НА УЛИЦЕ

Это пляжный вариант подвижной игры «Займи место». Игроки не встают в круг, а садятся на нагретый песочек. Водящий тихонько ходит у них за спинами, пока не выберет свою «жертву». Тогда он толкает игрока в спину и с криком «Берегись!» бросается бежать. Осаленный игрок, вскакивает на ноги бежит в другую сторону. Цель все та же – успеть первым занять место. Обычно, это удается первым сделать водящему. Ведь у него фора – игроку надо еще подняться, прежде чем бегать. Но это и хорошо, зато никто из детей – даже достаточно неуклюжих – не станет «вечным водящим». Игра обычно проходит слегка лениво, как и положено на пляжном отдыхе.

15. «ЗАЙМИ МЕСТО» – ПОДВИЖНАЯ ИГРА В ПОМЕЩЕНИИ

Варианты подвижной игры «Займи место» в помещении отличаются от уличных тем, что требуют для своего проведения меньше места или меньшей физической активности. Спектр их применения очень велик – любые детские праздники, тренинги для детей и взрослых, знакомство в новом коллективе, школьная перемена... Варианты подвижной игры «Займи место» рассчитаны на детей самого разного возраста – от малышей-дошкольников 4-5 лет, до 15-16 летних подростков. И количество игроков может быть самое от 8-10 человек до целого класса или группы детского сада. Большинство вариантов этой подвижной игры подходят не только для помещения, но и для улицы.

16. «НЕ ЗЕВАЙ!» — ПОДВИЖНАЯ ИГРА В ПОМЕЩЕНИИ

Для этой игры нужно оборудование – стулья по количеству игроков и звуковоспроизводящая техника. Стулья ставят в две линии (спинками друг к другу) в центре комнаты. Участники игры рассаживаются. Ведущий объявляет, что сейчас включают музыку. Пока музыка будет звучать, все должны танцевать. Сидеть на стуле не разрешается! Как только песенка прервется, нужно поскорее сесть на стул. Включают музыку. Пока дети танцуют, ведущий убирает стул и ставит его к стене. Как только музыку выключают, дети садятся на стулья. Тот, кому стула не хватило, выбывает из игры. Играют «до последнего стула». Побеждает тот игрок, кто остался в игре.

Если вам не интересно играть на выбывание, то после того как появился первый «бездомный» игрок, стулья убирать не надо. Теперь после каждой «музыкальной паузы» у вас будет оставаться кто-нибудь из ребят. С таких незадачливых игроков можно собирать фанты, а потом разыграть их, попросив хозяина фанта спеть, прочитать стихотворение, пошевелить ушами и т.д. Если у вас нет музыкального сопровождения, поиграйте с детьми в игру «Бездомный заяц» в помещении.

17. «ЗДРАВСТВУЙТЕ!» – ПОДВИЖНАЯ ИГРА

Этот вариант подвижной игры «Займи место» можно использовать как игру-знакомство в новых детских коллективах. Хотя правила ее очень похожи на игру «Займи место» для улицы, но добавленные «правила вежливости» не дают игрокам слишком сильно разогнаться. Поэтому ее вполне можно провести в относительно просторном помещении: школьной рекреации или игровой комнате.

Ребята встают в круг, а водящий, стараясь идти бесшумно, двигается у них за спиной. Неожиданно он дотрагивается до плеча кого-нибудь из игроков, и они оба



бегут в противоположном направлении, стремясь занять пустое место. Но, когда их пути пересекутся, как бы они не спешили, должны остановиться, пожать друг другу руки (вариант: вежливо поклонится, в стили а-ля мушкетеры и дамы) и сказать: «Здравствуйте! Я Петя (называют свое имя)!» и только после этого продолжит бег. Водит тот, кто прибежал вторым. После того, как ребята немного познакомятся, можно при приветствии называть не свое имя, а имя своего товарища.

18. «ГОРЕЛКИ»

Горелки — подвижная старинная славянская игра, в которой стоящий впереди ловит по сигналу других участников, убегающих от него поочередно парами. Горелки начинались с наступлением весны, в некоторых местах обязательно игра в горелки были частью и купальского торжества, в то время как на Рязанщине после Русальной недели запрещалось играть в горелки. Название произошло от сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло».

Игра совсем простая и не очень утомительная. Самое меньшее количество играющих — девять человек, то есть четыре пары и один «горельщик». В три пары играть уже неинтересно. Ну, а лучше всего, когда наберется от шести до десяти пар, то есть от 13 до 21 человека, включая горельщика. Как вы заметили, число участников всегда должно быть нечетным. Больше десяти пар играть тоже будет не так весело, поскольку каждой паре довольно долго придется ждать своей очереди.

А вообще-то, конечно, если вас много и всем очень уж захочется побегать в горелки, то можно разбиться на две игры, только разойдитесь подальше, чтобы не мешать друг другу.

Желательно, чтобы каждая пара составлялась и парни, и девушки, тогда игра будет интереснее. Ну, а если поначалу в паре окажутся, например, два парня, то это ненадолго, так как во время игры пары беспрестанно перемешиваются. Считаться, чтобы определить горельщика, я вам не советую — слишком долгая получится церемония. Лучше кто-нибудь добровольно станет «гореть» или, в крайнем случае, кто подошел последним, тому и водить.

После того как нашелся горельщик, все остальные берутся попарно за руки и выстраиваются друг за другом на расстоянии одного шага.

Горельщик становится впереди, шага на два-три от первой пары, спиной к ним. Как только он занял свое место, ему уже не разрешается ни оглядываться назад, ни смотреть по сторонам. Игра начинается с того, что все дружно, хором поют горельщику такую песенку—припевку:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!

При словах «глянь на небо — птички летят, колокольчики звенят» горельщик должен смотреть на небо, делая вид, что и впрямь верит этой басенке про птичек с колокольчиками.

А в это время последняя пара уже наготове.

Как только кончилась припевка, они разъединяют руки и стремглав бросаются бежать вперед, один справа, другой слева от стоящих парами игроков.

Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо горельщика, снова взяться за руки впереди него. Можно и не впереди, а сбоку, в этом случае одному из пары нужно ухитриться пробежать перед горельщиком и подать руку другому. Только позади соединяться нельзя. И обратно нельзя бегать.